

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE DESIGN
INSTITUTO DE ARTES**

LEONARDO MONTEIRO BUSTAMANTE

Moon.exe: Curta-metragem de animação

Brasília
2019

LEONARDO MONTEIRO BUSTAMANTE

Moon.exe: Curta-metragem de animação

Relatório apresentado ao Curso de Design do Departamento de Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva

Brasília

2019

Dedico este trabalho à Abacatinho e
Cristalzinho, que vocês se tornem pessoas
determinadas e felizes

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva, pela atenção e apoio durante o processo de definição e orientação, assim como toda a paciência que teve em me aguentar.

Ao Departamento de Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, pela oportunidade de realização do curso.

À Ânia Oliveira Gomes, Caio Ayres Farage e Pedro do Prado Vizioli, por me apoiarem e motivarem durante o projeto.

“Anywhere can be paradise as long as you have the will to live. After all, you are alive, so you will always have the chance to be happy. As long as the Sun, the Moon, and the Earth exist, everything will be all right.”

— Yui Ikari

RESUMO

O presente projeto foi criado procurando relatar o processo de design utilizado durante a produção de um curta-metragem de animação. Desde a análise do contexto social contemporâneo que o instigou, a pesquisa e respeito do tema, a concepção narrativa, pré-produção, e produção do curta. O processo de design consistiu na adaptação da metodologia de criação de animações utilizada nos grandes estúdios, porém de forma mais simplificada, levando em conta que a produção seria realizada por apenas 1 animador. Houve alterações na estrutura da narrativa conforme a produção foi avançando, com base em *feedbacks* recebidos, procurando sempre representar da melhor forma a temática de saúde mental dando foco para a depressão e ansiedade. O produto final cumpriu com seus objetivos gerais e específicos e se tornando mais um argumento em uma discussão a respeito do tema trabalhado. Por fim, foi apresentada uma análise do impacto do projeto e seus possíveis desdobramentos.

Palavras-Chave: animação, narrativa, depressão, ansiedade, saúde mental

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|-----------|---------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 | Poster do filme Perfect Blue | 11 |
| Figura 2 | Poster do filme Se enlouquecer não se paixone | 16 |
| Figura 3 | Cena do filme Her | 17 |
| Figura 4 | Cena do filme A liberdade é azul | 18 |
| Figura 5 | Cena do filme Garota interrompida | 19 |
| Figura 6 | Logo da Japan Animator Expo | 20 |
| Figura 7 | Cena do curta Walk from Nishi Ogikubo Station | 21 |
| Figura 8 | Poster e concept art de I can Friday by Day | 22 |
| Figura 9 | Cena de Obake-chan | 23 |
| Figura 10 | Cena de In Between | 24 |
| Figura 11 | Cena de Afternoon class | 25 |
| Figura 12 | Cena do vídeo kittykat96 (2017) de Victoria Vincent | 26 |
| Figura 13 | Cena do vídeo floatland (2018) de Victoria Vincent | 26 |
| Figura 14 | Cena do vídeo cat city (2017) de Victoria Vincent | 27 |
| Figura 15 | Página do roteiro de Up – altas aventuras | 30 |
| Figura 16 | Página 1 do roteiro | 31 |
| Figura 17 | Página 2 do roteiro | 32 |
| Figura 18 | Página 3 do roteiro | 33 |
| Figura 19 | Página 4 do roteiro | 34 |
| Figura 20 | Concept art com as proporções | 35 |
| Figura 21 | Página com concept art do rosto da personagem principal | 36 |
| Figura 22 | Concept art com rosto e corpo da personagem principal | 37 |
| Figura 23 | Turnaround da personagem principal e design final | 37 |
| Figura 24 | Concept do quarto da personagem principal | 38 |
| Figura 25 | Planta baixa do apartamento e objetos de cena | 39 |
| Figura 26 | Template de storyboard utilizado para o curta-metragem | 40 |
| Figura 27 | Página 1 do storyboard do projeto | 41 |
| Figura 28 | Página 2 do storyboard do projeto | 42 |
| Figura 29 | Página 3 do storyboard do projeto | 42 |
| Figura 30 | Concept com paleta de cores | 46 |

| | | |
|-----------|---------------------------------------------|----|
| Figura 31 | Tela de captura de cena noturna | 49 |
| Figura 32 | Tela de captura de cena com objetos de mesa | 50 |
| Figura 33 | Tela de captura de cena de tela do celular | 50 |

SUMÁRIO

| | |
|---------------------------------------------|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 METODO | 10 |
| 3 DEPRESSÃO E ANSIEDADE | 10 |
| 4 FILMES SOBRE DEPRESSÃO E ANSIEDADE | 10 |
| 5 ANÁLISE DE CURTAS DE ANIMAÇÃO | 10 |
| 6 PRÉ-PRODUÇÃO | 28 |
| 6.1 NARRATIVA | 28 |
| 6.2 ROTEIRO | 29 |
| 6.3 CONCEPT ART | 35 |
| 6.4 STORYBOARD | 39 |
| 6.5 ANIMATIC | 43 |
| 7 PRODUÇÃO | 45 |
| 8 CURTA DE ANIMAÇÃO MOON.EXE | 48 |
| 9 CONCLUSÃO | 51 |
| REFERÊNCIAS | 52 |

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, pode-se observar um aumento populacional considerável. Isso se deve à melhora na qualidade de vida, avanços tecnológicos, inclusive na área de saúde. O mundo se tornou mais globalizado, novos modelos de trabalho foram sendo implementados, que não exigem que funcionários de uma mesma empresa estejam trabalhando no mesmo ambiente. A comunicação se tornou mais dinâmica, pode-se entrar em contato com pessoas em todas as partes do mundo desde que se tenha uma conexão estável de internet.

Não só os modelos de trabalho foram afetados pelo rápido desenvolvimento tecnológico, mas as relações pessoais também. As redes sociais acumulam cada vez mais usuários ativos. É possível ver detalhes pessoais da vida de todos os nossos conhecidos pela tela do computador. O Facebook possui quase 1,5 bilhões de usuários. É possível notar que está se tornando cada vez menos necessário sair de casa e encontrar outras pessoas.

Contudo, apesar das vantagens do trabalho assíncrono, essa redução das interações sociais acaba acentuando o sentimento de isolamento das pessoas. Neste contexto, o isolamento se refere a ausência de relações com outras pessoas, não sendo a mesma coisa que solidão, que se refere ao sentimento de estar sozinho, tendo ou não outras pessoas próximas. Pessoas com poucos laços profundos são, por definição, isoladas socialmente.

O isolamento social pode aumentar o risco de desenvolver distúrbios mentais como a depressão e ansiedade. Atualmente, 400 milhões de pessoas convivem com depressão no planeta. A taxa de mortes relacionada a episódios depressivos (incluindo suicídios) aumentou 705% no Brasil nos últimos 16 anos, segundo pesquisa realizada pelo jornal O Estado de S. Paulo. Ainda, o stress também é um fator que provoca o desenvolvimento dos distúrbios mentais. O *stress* causado pela rotina de trabalho atual e a alta competitividade do mercado de trabalho, contribui para o agravamento do quadro de depressão e ansiedade.

Os distúrbios mentais são temas recorrentes retratados nas mídias. Temos filmes, séries, livros, quadrinhos, jogos que falam sobre o assunto ou tenham personagens que são assolados pelas doenças. Essas representações ajudam a conscientizar as pessoas dos riscos que esses distúrbios trazem e, também, ajudam a informar mais sobre eles, seus sintomas, causas e tratamentos.

Levando isso em consideração, propõe-se o uso de recursos audiovisuais de entretenimento, como a animação, que explorem o tema dos distúrbios mentais como temática principal, procurando provocar no espectador uma empatia para o assunto e promover reflexão. Não pretende-se conceber uma representação didática de cada

distúrbio, mas uma situação rotineira de uma pessoa passando por *stress* e apresentando alguns dos sintomas presentes nesses distúrbios. Neste sentido, o projeto vai abordar a depressão, ansiedade e insônia, distúrbios recorrentes e associados ao ritmo de vida contemporâneo.

Considera-se a animação como uma boa forma de retratar o tema, visto que ela permite uma grande liberdade e controle por parte da produção, além de ser acessível e visualmente interessante para pessoas de todas as idades. É bastante comum se utilizar essa mídia como forma de se passar mensagens com um teor mais sério. Alguns exemplos podem ser vistos nas obras de Satoshi Kon, como é o caso do filme *Perfect Blue* (Figura 1), que retrata com maestria temas como a paranoia, busca pela perfeição, idealização e etc.



Figura 1 – Poster do filme Perfect Blue de 1998 dirigido por Satoshi Kon

Portanto, o objetivo geral do presente trabalho consiste em criar uma animação que aborde de maneira indireta o tema de saúde mental. Para realizar esse objetivo, propõe-se os seguintes objetivos específicos:

- Investigar as causas e os sintomas dos distúrbios abordados;
- Entender como mídias audiovisuais retratam a temática;
- Desenvolver uma narrativa que seja condizente com o tema;
- Realizar as etapas da produção da animação.

2 METODO

Com o objetivo de representar melhor os distúrbios mentais que serão trabalhados, foi realizada uma pesquisa para entender melhor os sintomas dos distúrbios, suas causas e como eles afetam a vida das pessoas. Para isso procurou-se textos sobre saúde mental para cada um dos distúrbios. Além disso, ocorreu também um pesquisa com artigos acadêmicos que relacionassem o isolamento com a depressão.

A metodologia para a realização vai ser dividida em duas grandes etapas. A primeira etapa consiste na pesquisa para compreender tanto o tema abordado quanto o método de animação. A segunda etapa é a de produção da animação em si. Como se trata de um tema muito delicado, é necessário que se conheça os distúrbios mentais para não representá-los de maneira errada ou fetichizada. Assim, é proposta uma pesquisa sobre o que é cada um, suas causas e seus sintomas e como eles afetam a vida das pessoas. Essa pesquisa servirá como referência na criação do roteiro da animação, da direção de arte e design de personagem.

A animação será uma produção de uma pessoa só. Tendo isso em mente, é preciso adaptar a metodologia tradicional de animação, que geralmente é utilizada com uma equipe maior, para que seja mais simples e rápida. Ainda assim, haverá processos básicos, como criação de roteiro, *storyboard* e *animatic*.

Espera-se que o resultado final seja uma animação curta, de no máximo um minuto e meio, com traços simplificados e poucos detalhes. A simplicidade não implicará em um desleixo com a direção de arte. Existem casos como o da animação “Tekkonkinkreet” de Michael Arias, que possui um traço simples mas sem reduzir a qualidade da animação e seu impacto.

De forma geral, a produção da animação se dividirá nas seguintes sub-etapas:

- Elaboração do roteiro;
- Confecção da *concept art*;
- Definição da paleta de cores;
- Elaboração do *storyboard*;
- Elaboração do *animatic*;
- Planejamento da sonorização;
- Animação do *line art*;
- Adição das cores;
- Adição de sombras;

- Edição de vídeo;
- Renderização do vídeo final.

A edição de vídeo servirá para unificar os clipes animados e criar os efeitos de câmera. Assim que os clipes tiverem montados, sonorizados e com os efeitos de câmera criados, o vídeo é renderizado.

3 DEPRESSÃO E ANSIEDADE

A depressão é um distúrbio mental que causa diversos sintomas que afetam a maneira como a pessoa se sente, pensa e lida com atividades rotineiras. É bem comum que a doença cause distúrbios alimentares e afete o sono.

Estudos mostram que dificuldades constantes como desemprego a longo prazo, relacionamentos abusivos, isolamento prolongado, solidão e *stress* no trabalho são mais eficazes em causar depressão do que acontecimentos repentinos, como foi destacado pelo texto presente no site da *Beyond Blue Support Service*. Entretanto, eventos recentes podem engatilhar os sintomas da doença se a pessoa já estiver em situação de risco por causa de experiências prévias. Fatores como histórico familiar, personalidade, stress causado por doenças e consumo de álcool e drogas, aumenta os riscos de desenvolver a doença.

É comum que pessoas com depressão também desenvolvam ansiedade e vice-versa. Ansiedade é um termo geral para uma série de distúrbios que causam nervosismo, medo, apreensão e preocupação. Assim como a depressão, a ansiedade também afeta a forma como nos sentimos e lidamos com atividades rotineiras. A ansiedade varia de níveis mais tenros, até casos mais graves.

A American Psychological Association (APA) define ansiedade como “a emoção caracterizada por sentimentos de tensão, pensamentos preocupados e mudanças físicas como a alteração da pressão sanguínea”. Quando o sentimento de ansiedade ocorre nos momentos certos, ela não só é perfeitamente normal como também é um fator de extrema importância para a sobrevivência. O corpo usa a ansiedade como um mecanismo de autodefesa. Porém, quando os sintomas da ansiedade começam a aparecer de forma desproporcional em situações que não ocorreriam normalmente, passa a ser considerada um distúrbio mental.

O objetivo dessa pesquisa é focar nas causas sociais que levam ao desenvolvimento dos distúrbios relatados. De forma mais específica, *stress* e isolamento social. No próximo capítulo será abordado como a solidão e o isolamento afetam a saúde mental do indivíduo, assim como as situações de *stress* causadas pelo trabalho e as consequentes condições de vida a que as pessoas se submetem a fim de ter estabilidade econômica na sociedade atual.

4 FILMES SOBRE DEPRESSÃO E ANSIEDADE

Nesse capítulo são descritas as análises de filmes que possuem como tema central, ou que tenham presente substancialmente na trama, as psicopatologias abordadas no curta. Fez-se necessária essa análise para obter referências de formas como o cinema trabalha o tema, assim como estudar a maneira de representá-lo de forma coerente e não estereotipada. Os fatores analisados nos filmes foram: enredo, as doenças presentes, o comportamento dos personagens e técnicas visuais utilizadas para representar as doenças.

Para selecionar os filmes a serem analisados, foi realizada uma pesquisa online de listas de filmes sobre depressão e ansiedade. Dessas listas, foram escolhidos os filmes mais bem avaliados por usuários online de *blogs* e *sites* especializados em filmes. Alguns desses filmes mais recentes, outros nem tanto. No fim foram escolhidos um total de quatro filmes, três deles americanos e um deles francês. Os filmes escolhidos foram:

- *A liberdade é azul* de Krzysztof Kieślowski (1993);
- *Garota interrompida* de James Mangold (1999);
- *Se enlouquecer, não se apaixone* de Anna Boden e Ryan Fleck (2010);
- *Her* de Spike Jonze (2013).

O primeiro filme a ser analisado foi *Se enlouquecer, não se apaixone* (2010) (Figura 2). O filme mostra o protagonista com os sintomas de depressão, assim como aborda as causas relacionadas. Ele cita a má relação com seu pai, o fato de se sentir deslocado de seus amigos e o amor não correspondido. O *stress* e a frustração que ele estava passando o levaram a considerar o suicídio, porém ele muda de ideia e decide procurar ajuda no hospital psiquiátrico. Foi interessante observar os diferentes níveis da doença, na qual o protagonista, Craig, apresentou um nível mais ameno quando comparado com o personagem Bobby, que parecia ter perdido completamente todas as esperanças de ser feliz. Este fato fica evidente quando ele diz concordar com a esposa no momento em que disse que talvez fosse melhor para a filha dele se ele estivesse morto. Foi possível observar um exemplo de como a doença pode ser imperceptível para um observador externo, com o caso da Noelle, personagem pela qual Craig acaba se apaixonando. Apesar de demonstrar ser uma pessoa divertida, procurando o lado bom da vida, ela sofria de depressão e se auto flagelava. Isso pode ser utilizado no projeto de forma que não será preciso mostrar a personagem sempre para baixo ou demonstrando o tempo inteiro que está deprimida.



Figura 2 – Poster do filme *Se enlouquecer não se apaixone*

O segundo filme analisado foi *Her* (2013) (Figura 3). O protagonista do filme demonstra ter os sintomas de depressão, causada pelo fim de seu relacionamento com sua esposa. Sua melancolia é mostrada apresentando seu cotidiano monótono e a sua busca por se sentir amado novamente. Sua angústia fica evidente nos momentos em que o filme mostra *flashbacks* de seu antigo relacionamento cortando a cena de volta para a dura realidade em que ele se encontra. Tudo parece chato na vida do protagonista, até que ele começa o seu relacionamento com a inteligência artificial de seu sistema operacional pessoal. O foco do filme não é a depressão, mas sim as relações pessoais e a sua desumanização.

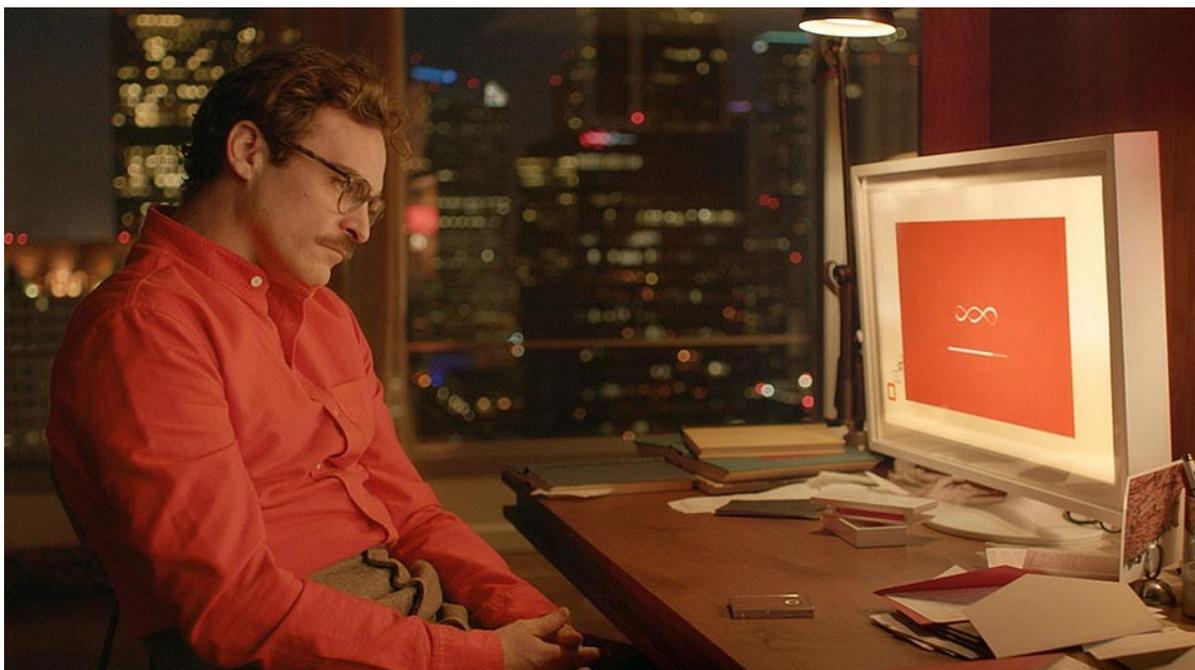


Figura 3 – Cena do filme Her

O terceiro filme analisado foi *A liberdade é azul*, filme francês de 1993. Nesse filme a depressão é vista em primeira pessoa pelo ponto de vista da protagonista e suas ações. Julie perde seu marido e filha num acidente de carro, tendo que continuar sua vida sem aqueles que ela mais amava. Incapaz de cometer suicídio, Julie decide se isolar emocionalmente do resto do mundo e de seu passado. Ela evita chorar e ficar de luto por sua família, em vez disso ela começa a se desapegar dos bens de seu marido, inclusive voltando a usar o seu nome de solteira. Seu comportamento muda se tornando mais afastada das pessoas. Vemos lapsos de sua dor em momentos curtos: quando Julie quebra uma parte do lustre e deixa as pedras caírem no chão, quando ela arrasta seu punho pela pedra até cortá-lo e quando ela utiliza a piscina para chorar (Figura 4).



Figura 4 – Cena do filme A liberdade é azul

O último filme foi *Garota interrompida*, de 1999 (Figura 5). Diferente dos outros filmes, este apresenta uma personagem com síndrome *borderline*, e não depressão. O filme mostra de forma simplificada o tratamento da doença e os seus sintomas. A protagonista tenta se matar no começo do filme e, a princípio, nega que o ato foi uma tentativa de suicídio, mas sim, uma forma de tratar a sua dor de cabeça. Vemos como ela não consegue se encaixar na sociedade e se sente isolada. A primeira metade do filme mostra muito bem ela aprendendo sobre a sua condição enquanto conhece o hospital psiquiátrico e as outras pacientes. O filme começa a mudar o seu foco mais para o final, passando a desenvolver mais as relações entre as personagens.



Figura 5 – Cena do filme Garota interrompida

A análise dos filmes permitiu que fossem adquiridos *insights* a elaboração do roteiro que seria utilizado no curta animado. Para ficou decidido que o curta apresentaria uma situação de stress para engatilhar os sintomas da personagem que sofre com as doenças estudadas. Os sintomas seriam mostrados preferivelmente de forma sutil, utilizando recursos como enquadramento e cor para representar visualmente o que a personagem está sentindo. Assim como em *Her* e *A liberdade é azul*, o curta será introspectivo focando na personagem principal e o que ela está sentindo. Não haverá falas e terá apenas um personagem. Resta definir a direção artística do projeto que envolverá: a estética, estilo de animação e a forma que a narrativa será trabalhada visualmente. Esses pontos serão mais trabalhados no próximo capítulo que abordará curtas animados que foram utilizados como referência.

5 ANÁLISE DE CURTAS DE ANIMAÇÃO

Esse capítulo é dedicado à curtas de animação que foram assistidos e analisados em seus aspectos técnicos como referência para a elaboração do curta a ser produzido, assim como da definição da estética desejada.

Optou-se por assistir primeiramente aos curtas de animação do “*Japan Animator Expo*” (Figura 6), uma colaboração de animadores no Japão que lança semanalmente curtas de animação por diferentes diretores. O projeto é uma colaboração entre o Studio Khara do criador de *Neon Genesis Evangelion*, Hideaki Anno, e a Dwango Company. *Neon Genesis Evangelion* é uma animação japonesa, ou anime, produzida pelos estúdios GAINAX e Tatsunoko e dirigida por Hideaki Anno em outubro de 1995.



Figura 6 – Logo da Japan Animator Expo

Foi escolhida essa série de animações, pois ela reúne os trabalhos dos maiores nomes da animação japonesa sem o controle dos grandes estúdios. Trata-se de uma grande experimentação de técnicas e temáticas. Como sempre fui influenciado por animações japonesas, principalmente *Neon Genesis Evangelion*, o *Japan Animator Expo* se tornou uma referência relevante.

Foram assistidos todos os curtas que se encontravam no site YouTube, contabilizando um total de 14 curtas. Entre eles foram selecionados 3: *Walk from Nishi Ogikubo Station*, *I can Friday by Day* e *Obake chan*. Eles foram escolhidos pelo ritmo, estética e, de modo geral, pela sensação transmitida que mais se aproximava da intenção do projeto. Os elementos que foram analisados foram: temática, enredo, animação e estética. Estudando esses elementos, buscou-se um direcionamento de como trabalhar no curta.

Primeiramente, foi analisado *Walk from Nishi Ogikubo Station* (2014) (Figura 7) dirigido por Takeshi Honda e Mahiro Maeda. O curta mostra a situação de uma mulher que se transforma em barata e foge de seu namorado, que tenta matá-la por pensar que é uma barata mesmo. O curta é bem animado com momentos bem dinâmicos e ação impactante dando uma noção de velocidade. O visual da animação apresenta um aspecto simples, quase inacabado, com cores pouco saturadas, pintado de forma a lembrar arte tradicional, não realizada digitalmente, com aquarela e lápis de cor. A história se passa em um sonho e possui um clima leve ao mesmo tempo que traz uma pequena reflexão do valor da vida.



Figura 7 - *Walk from Nishi Ogikubo Station*

Em seguida, foi analisado o curta *I can Friday by Day* (2016) (Figura 8) dirigido por Kazuya Tsurukai. Destaque para a animação e design de personagens. O estilo escolhido é considerado simples, quase cartunescos, mas sem perder a qualidade do traço, possui cores vibrantes. O curta mostra um grupo de roedores alienígenas que pilotam um robô com a forma de uma garota adolescente. A história mostra, de forma criativa, uma garota lidando com uma paixão e brigando para conquistar o amor de um garoto no colégio. A ação presente nas animações é rápida e impactante. O movimento é rápido contribuindo para a dinamicidade da ação.



Figura 8 – Poster e concept art de *I can Friday by Day*

O último curta analisado do *Japan Animator Expo* foi *Obake-chan* (2016) (Figura 9) dirigido por Tsuyoshi Kusano. O curta é uma série de *sketches* de comédia sobre uma garota fantasma chamada *Obake-chan*. O traço da animação é também simples, próximo da expectativa para o presente projeto. A animação tem poucas cores, quase sempre mantendo um padrão monocromático. Apesar de simples, a animação é considerada refinada e crível. Não há muitos movimentos exagerados, exceto pelo final em que se faz uma referência à *Neon Genesis Evangelion*. Há também outras referências nesse curta, visto que o diretor foi animador dos filmes de *Neon Genesis Evangelion*. O curta não tem uma história bem definida, consiste basicamente em uma série de *sketches*.



Figura 9 – Cena de Obake-chan

Após analisar os curtas japonesas, foram selecionados outros curtas que representavam problemas de saúde mental e exaustão de maneira visual. Com isso, chegou-se até os curtas *In Between* e *Afternoon Class*. O primeiro conta a história de uma mulher que sofre de ansiedade e, o segundo, de um menino tentando se manter acordado durante a aula. Foram utilizados os mesmos parâmetros de análises que os curtas anteriores: temática, animação e estética.

Começando com o curta francês *In Between* (2012) (Figura 10) feito por Alice Bissonnet, Aloyse Desoubries Binet, Sandrine Han Jin Kuang, Juliette Laurent, Sophie Markatatos. O curta começa com uma mulher que sofre de “crocodilo”, uma metáfora para a ansiedade. É mostrada a sua vida cotidiana lidando com a criatura a atrapalhando ao realizar todas as suas atividades diárias e ao interagir com as pessoas. O traço da animação é cartunizado, lembrando os filmes da empresa Pixar. A animação é parecida com os filmes de animação 2D da Disney, sendo fluida com traços exagerados para enfatizar o movimento. Também estão presentes cores fortes e vibrantes com uma música tema que traz bem o tom da animação e um pouco da atmosfera francesa. A ansiedade é utilizada de forma metafórica e visual na trama.



Figura 10 – Cena de In Between

Em seguida foi analisado o curta *Afternoon Class* (2015) (Figura 11) dirigido por Seoro Oh. O curta mostra um garoto tentando ficar acordado durante a aula. A animação não possui contorno, com cores vibrantes e saturadas. O traço é simplificado e cartunesco. A animação demonstra a sensação física de cansaço do garoto por meio da representação visual da cabeça dele se tornando objetos pesados. É importante também destacar o momento em que vemos pelos olhos do garoto, em que as cores mudam, aparecendo linhas de contorno, muda o traço da animação.



Figura 11 – Cena de Afternoon class

Por fim, outra referência analisada foi a do canal de vídeos no YouTube, Vewn. Este é o canal da artista, ilustradora e animadora, Victoria Vincent. A estética em seus vídeos de animação é única e bastante simples. Com poucos traços, sem muita preocupação com representar fielmente a realidade, ela consegue criar um ambiente visual interessante e esteticamente agradável (Figura 12). Ela usa cores bastante saturadas e sombras pretas gerando alto contraste e uma representação que se assemelha à utilizada em quadrinhos (Figura 13). Em seu vídeo *Cat City* (2017) (Figura 14) vemos a vida cotidiana de um gato que foge de casa e, apesar de a princípio estar sendo bem-sucedido sozinho, acaba cansando de sua rotina, ficando deprimido e recorrendo ao álcool para lidar com o próprio *stress*. Podemos ver nesse curta soluções visuais e narrativas para representar o que o gato está sentindo, como é o caso da menina gritando no beco durante a noite. Cada vídeo retrata situações rotineiras e contemporâneas que todos podem se identificar de alguma forma, porém cada um tem sua própria construção de mundo que parece destoar da realidade, ainda parecendo familiar e nostálgica. Esse é um sentimento desejado para o presente projeto. Espera-se conceber algo que pareça pessoal, familiar e nostálgico. Seus vídeos também costumam ser curtos para os padrões do YouTube, raramente passando de 2 minutos, mais uma afinidade com o projeto atual.



Figura 12 – Cena do vídeo kittykat96 (2017) de Victoria Vincent



Figura 13 – Cena do vídeo floatland (2018) de Victoria Vincent

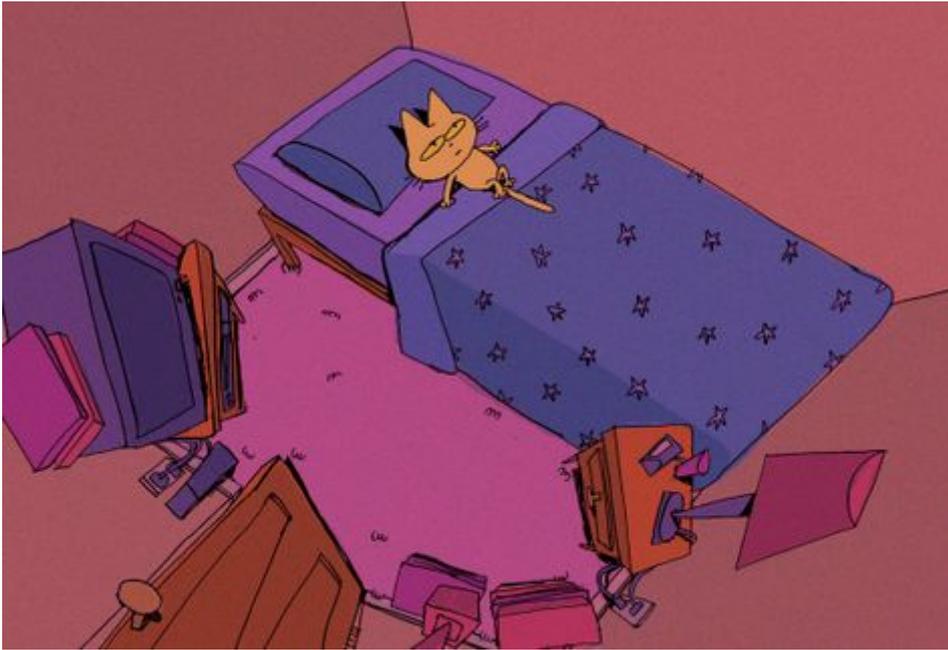


Figura 14 – Cena do vídeo cat city (2017) de Victoria Vincent

Depois de realizar esse estudo, foi definido o aspecto estético do curta, assim como alguns de seus aspectos técnicos. Foi decidido que a animação teria um traço simples e cartunesco, o que facilitaria o processo de animação, considerando o prazo e disponibilidade do autor. Devem ser utilizadas cores saturadas com sombras pretas para criar um alto contraste. Também foi decidido que devem ser utilizadas soluções visuais para retratar os sentimentos da personagem principal e seus distúrbios mentais. Essas estratégias serão experimentadas nas próximas etapas na produção do curta.

6 PRÉ-PRODUÇÃO

Antes que a animação pudesse ser produzida, algumas etapas precisaram ser realizadas. Nesse capítulo serão detalhadas cada uma dessas etapas. A metodologia desse projeto irá adaptar o processo básico utilizado em animações quadro-a-quadro. Começando com a definição de uma narrativa, seguido pelo roteiro, *concept art*, *storyboard* e o *animatic*. Esses processos se fazem necessário para que haja um planejamento do projeto.

6.1 NARRATIVA

O presente tópico aborda a construção narrativa que vai dar origem ao roteiro da trama do curta. Foi importante definir, antes do roteiro, como se desenrolaria a história da animação para especificar os temas que serão trabalhados, o seu contexto e como a trama irá se desenrolar de maneira geral.

A construção da narrativa foi planejada levando-se em consideração o tipo de mídia para a qual ela seria produzida e o tempo disponível para a sua exibição. Como foi decidido que seria realizado um curta de animação, a história da trama foi pensada para ser fechada em um pequeno intervalo de tempo de forma coesa e engajante. O objetivo também não era fazer do projeto um curta didático que instrísse as pessoas sobre os problemas de saúde mental, apenas que gerasse uma reflexão a respeito do tema.

Para gerar engajamento, a abordagem escolhida foi a de pensar a narrativa em um contexto próximo dos espectadores. A história se passa num ambiente urbano mostrando uma rotina de uma pessoa comum de classe média, fomentando a empatia do espectador com a situação que ocorre em cena.

Com o intuito de trazer o tema de saúde mental para o curta, a personagem principal apresentaria as psicopatologias estudadas e seria mostrado alguns dos sintomas, de forma sutil, no decorrer da trama. A história tem apenas um personagem, pois dessa forma alguns momentos se tornam mais introspectivos, trazendo uma carga emocional maior para o curta.

Levando em consideração todas as intenções de analisar o contexto atual e gerando reflexão e empatia por parte do espectador, foi decidido que a narrativa deve mostrar situações cotidianas de uma personagem que sofre de depressão e ansiedade. Para acentuar seus sintomas, ela será colocada em uma situação de *stress* que será resolvida no final da trama, trazendo uma conclusão positiva, mas aberta a interpretações. Foi decidido que seriam utilizados elementos surrealistas e a barreira do que é real e o imaginário deve ser quase

imperceptível ao espectador. Como o projeto se trata de uma animação, existe uma ampla liberdade do que se pode ser trabalhado em termos visuais.

O objetivo do curta não é que ele seja linear, com uma linha narrativa objetiva e perfeitamente clara. Os acontecimentos em cena deixariam espaço para que as pessoas tomem suas próprias conclusões e reflitam. Não será passada uma mensagem específica, mas uma experiência que, de certa forma, instigue o espectador e o faça refletir. As estratégias utilizadas para atingir esse objetivo são abordadas com maior profundidade no capítulo de roteiro.

6.2 ROTEIRO

No presente capítulo é definido o processo de construção de um roteiro criado com base na narrativa citada no capítulo anterior. O roteiro para o projeto fez-se necessário devido a ser um processo importante na elaboração de uma narrativa visual. Por meio dele, foi planejado o que aconteceria na trama, a personagem principal e a duração inicial para o curta.

Levando em conta o objetivo de que a experiência da protagonista seja introspectiva, optou-se por não adicionar diálogo ao roteiro. O curta funcionaria quase como um vídeo-clippe de uma música. Como referência para o roteiro foi utilizado o do filme *Up – Altas aventuras* (2009) (Figura 15). Esse roteiro foi escolhido por conta da cena introdutória do filme, que apresenta vários momentos da vida do personagem sem diálogos com uma boa fluidez e de fácil entendimento. A intenção do projeto é que o curta passe essa mesma sensação ao espectador.

Foi realizada uma pesquisa *online* para entender como produzir um roteiro para animação. A pesquisa abrangeu blogs e outros sites que descreviam o processo para a elaboração de roteiros para longa metragens, mas a mesma lógica poderia ser adaptada para o presente projeto.

Seguindo os moldes de roteiro de longa metragem, mas adaptando-os para um curta de animação, foi criado um documento no Word utilizando a fonte Courier New tamanho 12 com entrelinha de 1,15. Os títulos do roteiro informam onde está acontecendo a cena que será descrita e em que momento do dia. Cada cena é descrita com a ação que está ocorrendo, os objetos que aparecem em cena e o movimento que a câmera realiza. Seguindo essa formatação, cada página do roteiro representa aproximadamente 1 minuto no resultado final. O roteiro final ficou com 3,5 páginas, portanto, 3 minutos e 30 segundos aproximadamente.

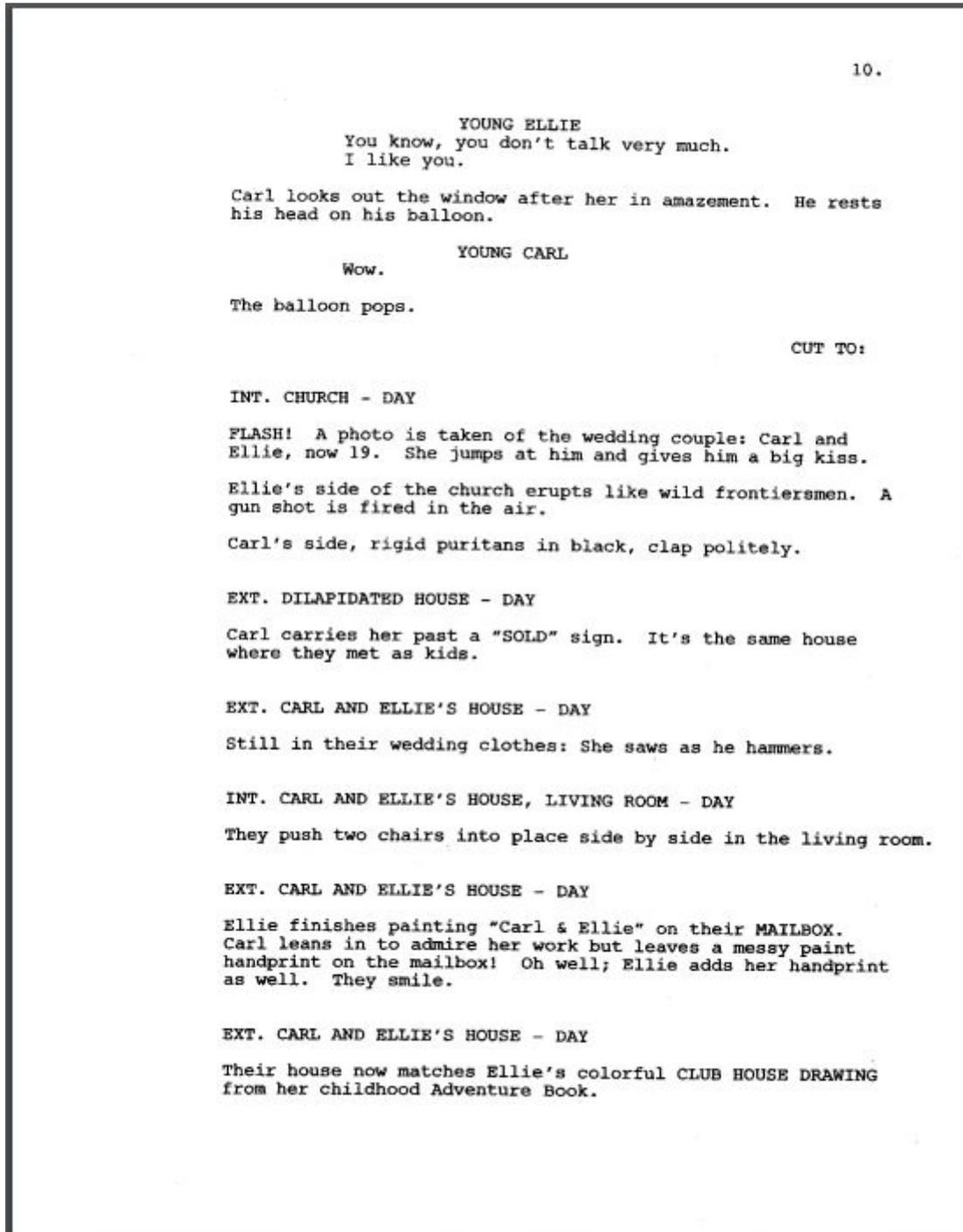


Figura 15 – Página do roteiro de *Up* – altas aventuras

O roteiro foi enviado para outros estudantes de design para que se pudesse obter *feedbacks* a respeito da narrativa. Depois dos *feedbacks* o roteiro passou por algumas alterações seguindo as sugestões dos estudantes para um maior entendimento do que está acontecendo em cada cena e transmitir melhor a ideia desejada pelo curta. Algumas das alterações não foram realizadas no roteiro, mas sim na etapa do *storyboard*, que será descrita

no capítulo 6.4. O roteiro, dessa maneira, foi utilizado como base para a criação do *storyboard*. As Figuras 16, 17, 18 e 19 apresentam as páginas do roteiro.

Antes que o *storyboard* pudesse ser criado, fez-se necessário que tivesse uma conceituação visual de como seriam os cenários e a personagem principal. Para que se planejasse isso, foram criados os *concepts*. Essa etapa será descrita no próximo capítulo.

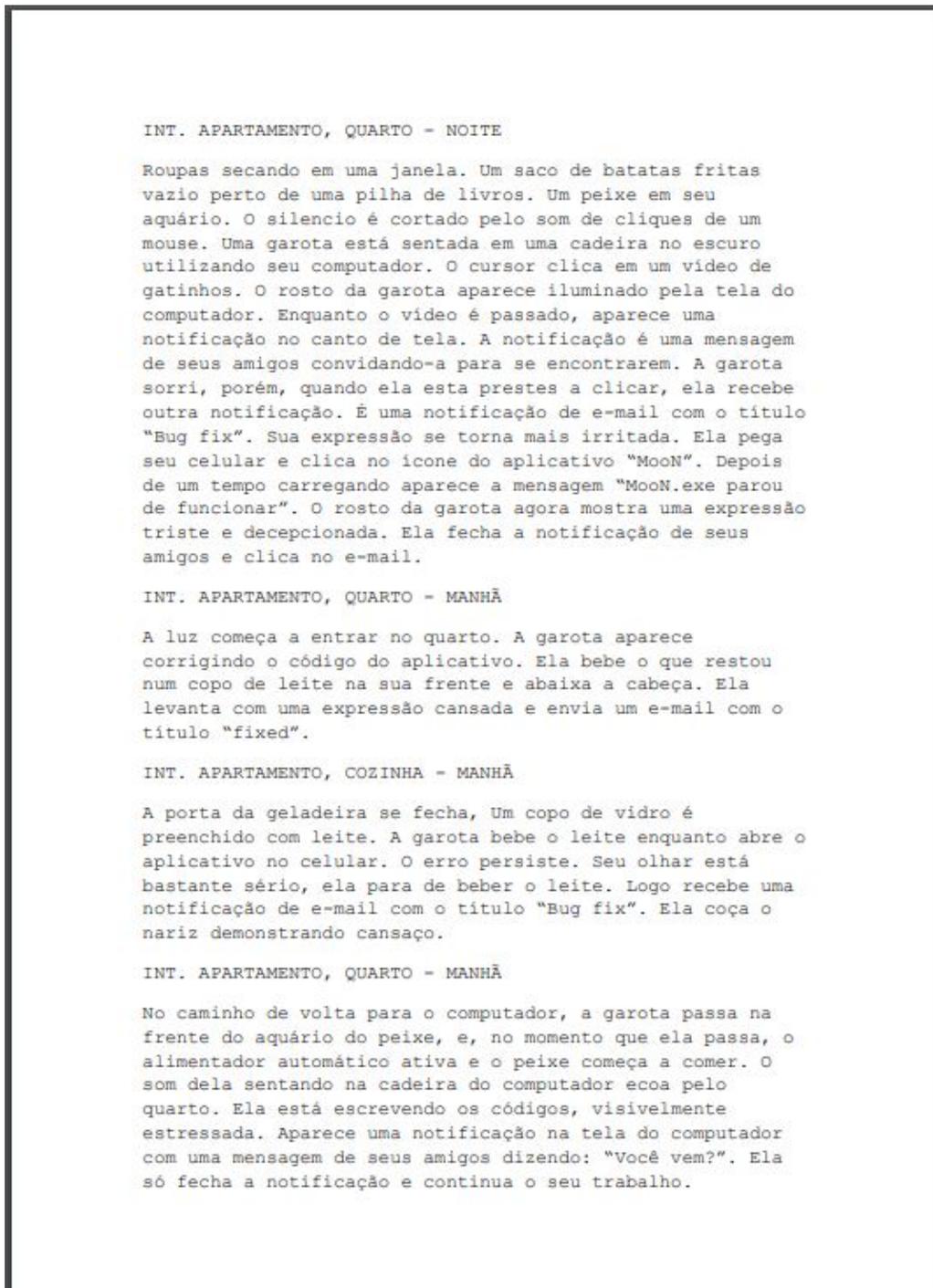


Figura 16 – Página 1 do roteiro

SÉRIE DE CENAS

Leite preenchendo o copo. Tela do celular mostrando a tela de erro de novo. A garota aparece corrigindo o código novamente. Ela bebe vários copos de leite em vários momentos. É mostrada a notificação do e-mail com o título de "Bug fix". Ela tenta encher o copo novamente, mas a caixa está vazia.

EXT. RUA

Ela desce rapidamente por uma ladeira em sua bicicleta, deixando um rastro de fumaça.

INT. MERCADO

A garota rapidamente pega duas caixas de leite e paga no caixa.

EXT. RUA

Ela passa pelo mesmo local, que agora é uma subida, com as caixas de leite na cesta da bicicleta, ela parece estar fazendo mais esforço do que na ida.

INT. APARTAMENTO, QUARTO - MANHÃ

A garota volta a trabalhar no código, enquanto dá um gole em um copo de leite, bastante cansada. Ela aperta "enter" e aparece mais uma vez a tela do celular com a mensagem de erro. Ela passa na frente do aquário para sair novamente do quarto.

INT. APARTAMENTO, BANHEIRO - NOITE

A água do chuveiro escorre pelo rosto da garota, que está coberto pelo cabelo. O chuveiro é desligado.

INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE

Ela passa na frente do peixe enquanto o alimentador automático ativa de novo, dessa vez está de noite. Ela come batatinhas enquanto continua trabalhando.

SÉRIE DE CENAS

Ela clica no botão enviar. Aparece a mensagem de erro. Ela digita rapidamente no teclado, clica novamente, aparece o e-mail de "Bug fix".

Figura 17 – Página 2 do roteiro

O copo se enche de leite.

Ela continua digitando o código.

A porta da geladeira aparece se fechando com 3 caixas de leite vazias.

A garota faz a subida de bicicleta com mais 3 caixas de leite na cesta.

Ela envia 3 vezes seguidas.

Ela recebe o e-mail de "Bug fix" 3 vezes.

Aparece a tela de erro no aplicativo.

Uma enorme rachadura aparece em seu rosto.

INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE

Se levantando mais devagar, a garota passa na frente do aquário. O peixe a observa enquanto uma parte da comida ainda não havia sido consumida e estava afundando na água.

INT. APARTAMENTO, BANHEIRO - NOITE

A garota está imersa dentro da banheira com apenas uma parte do rosto pra fora. A cabeça dela afunda um pouco mais, ela não parece mostrar nenhuma emoção.

INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE

Caminhando pelo quarto ela passa por várias sacolas de batatas largadas pelo chão. Ela encara a tela do computador por um tempo. Ela aparece deitada na cama tentando dormir e suspirando.

INT. APARTAMENTO, COZINHA - TARDE

Uma cafeteira no fogão esquentava o leite. A garota, agora sentada na mesa segura o copo de leite em silêncio com o olhar perdido. Ouve-se a vibração do celular. Ao checá-lo, percebe que tem 22 notificações idênticas com o título de "Bug fix". Seu olhar vazio se transforma numa mistura de determinação com ódio.

INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE

Ela passa na frente do peixe que está morto e a comida se acumulou no fundo do aquário e na superfície. A garota começa a intensamente digitar em seu computador,

Figura 18 – Página 3 do roteiro

apresentando a mesma expressão de determinação é ódio. Seu celular começa a vibrar e a tela mostra que é uma ligação. Ela ignora a ligação e continua seu trabalho digitando cada vez com mais força e mais rápido. Seu rosto começa a rachar novamente, como um vaso se quebrando. Um líquido escuro começa a escorrer pelas rachaduras. O líquido cai em cima do teclado e mancha a ponta de seus dedos enquanto digita. Sua cabeça começa a tremer. O quarto fica vermelho, a lua aparece brilhando intensamente pela janela do quarto. A luz da janela vai se movendo para perto da garota. Um ruído intenso ecoa pelo quarto. Mais rachaduras vão aparecendo em seu rosto até que sua cabeça explode, jorrando um jato de líquido escuro para cima.

FADE PARA O PRETO

INT. APARTAMENTO, QUARTO - MANHÃ

A garota acorda com a cabeça apoiada no teclado. Ela levanta a cabeça e vê no monitor o texto escrito "fixed". Ela clica em enviar. Ela tenta abrir o aplicativo no celular novamente, mas dessa vez aparece a mensagem de "Welcome". Ela apaga a tela, se levanta, passa pelo peixe, que ainda está morto, encosta a cabeça no parapeito da janela e dorme enquanto a câmera sobe e mostra o nascer do sol.

Figura 19 – Página 4 do roteiro

6.3 CONCEPT ART

Esse capítulo é dedicado para os *concepts* criados para o curta de animação. A necessidade dos *concepts* surgiu para planejar como seriam as cenas do projeto visualmente. Nesse projeto, o termo *concept* será utilizado como abreviação de *concept art*, que é o processo utilizado em produções visuais como filmes, animações e jogos para se ter uma conceituação de como algo será representado visualmente.

Para a criação da personagem principal, foram utilizadas como referências as animações citadas no capítulo 5, principalmente *Obake-chan* e os curtas de Victoria Vincent. As proporções da protagonista não foram pensadas para serem realistas, pois optou-se por um estilo *cartoon*. O corpo dela possui 5 vezes a altura da própria cabeça de altura (Figura 20). Em um estilo realista, ela teria em média 7,5 medidas de cabeça de altura. Sua cabeça é arredondada com olhos grandes, boca e nariz feitos apenas com um traço e o cabelo simplificado com poucos traços e detalhes.

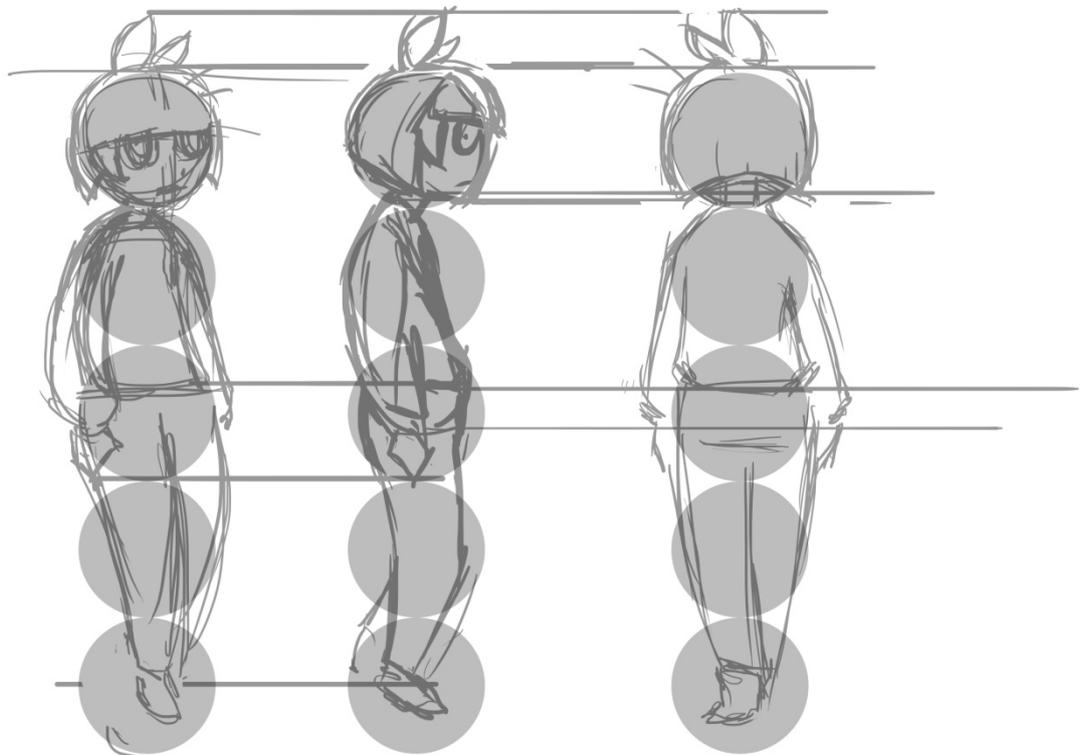


Figura 20 – Concept art com as proporções

Visando transmitir características do contexto da personagem, assim como a sua personalidade por meio de sua aparência, foi utilizado os conceitos de semiótica para a criação de seu design. Semiótica, também conhecida como semiologia, é o estudo do significado imagético de signos (semiose) para a comunicação visual e interações sociais. Considerando esses conceitos, os elementos no design da personagem foram inseridos de forma a passar significado.

O cabelo dela é bagunçado para passar a ideia de que ela não sai muito de casa e também de ser desorganizada, visto que um cabelo mais arrumado passaria uma ideia de seriedade e organização (Figura 21). Sua franja, cobrindo parte de seus olhos, projeta uma sombra atribuindo ao seu rosto uma expressão mais cansada, melancólica e séria. Sua postura está relacionada a sua profissão, uma programadora de software, que precisa passar várias horas de seu dia de frente para um computador. A personagem está vestindo um pijama, mostrando que ela passa a maior do seu dia em casa e não se preocupa em mudar de roupa, realçando o seu desleixo e sua desorganização pessoal (Figura 22). Foi decidido que o seu gênero não fosse um elemento importante em seu design, atribuindo a ela uma aparência andrógina. Além dos rascunhos da personagem foi feito também um *turnaround*, um *concept art* da personagem com vistas lateral, frontal e de costas (Figura 23).



Figura 21 – Página com concept art do rosto da personagem principal



Figura 22 – Concept art com rosto e corpo da personagem principal



Figura 23 – Turnaround da personagem principal e design final

Os cenários para a animação não foram extensamente explorados na etapa de *concepts*. Seguindo o roteiro, os únicos cenários presentes no curta seriam os cômodos do apartamento da personagem principal. Esses seriam o quarto (Figura 24), o banheiro e a cozinha. O cômodo que foi realmente trabalhado nessa etapa foi o quarto, o que mais aparece no decorrer da narrativa. Foi elaborada uma vista dele e alguns dos objetos que iriam compor a cena, como o aquário do peixe (Figura 25). Um rascunho de planta baixa foi feito para se ter noção das dimensões do apartamento e de cada cômodo. Os outros cômodos só foram desenvolvidos na etapa de *storyboard* que será abordada no próximo capítulo.

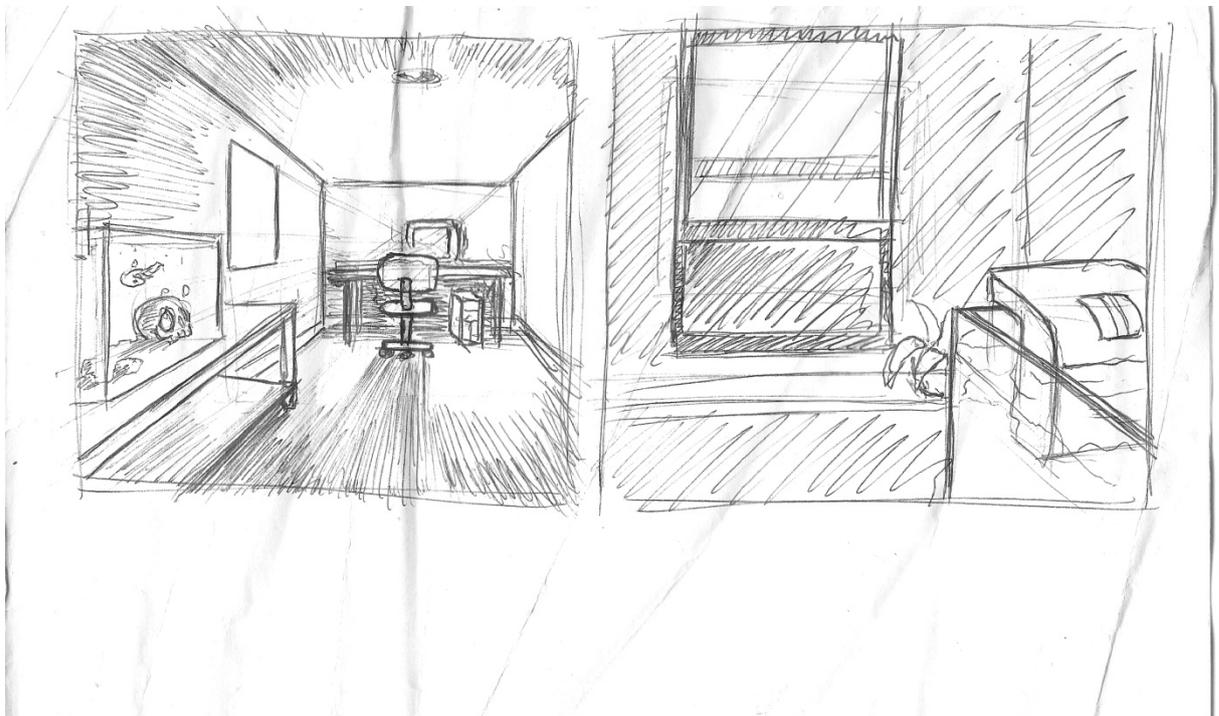


Figura 24 – Concept do quarto da personagem principal



Figura 25 – Planta baixa do apartamento e objetos de cena

Os *concepts* foram todos produzidos em papel, exceto o *turnaround*, que foi feito com pintura digital. Quando concluídos, foram utilizados como referência para todos os processos decorrentes.

6.4 STORYBOARD

Nesse capítulo está especificado o processo de produção do *storyboard*. O *storyboard* é uma ferramenta utilizada em produções audiovisuais para o planejamento de cada cena. Ele consiste em representar em quadros como vai ser cada cena por meio de desenhos, setas e textos. A utilização do *storyboard* para o projeto permitiu que fosse possível representar visualmente o roteiro, ainda que de forma estática, que se definisse os enquadramentos e que se aplicasse algumas das correções sugeridas para o roteiro, como foi citado no capítulo 6.2.

alterações realizadas no *storyboard*, o curta teve seu tempo reduzido para aproximadamente 2 minutos e 30 segundos.

Da mesma forma que o roteiro, o *storyboard* foi avaliado por outros estudantes de design e também recebeu *feedbacks* com sugestões para deixar a experiência mais coesa. As alterações sugeridas no *storyboard* foram exploradas na etapa do *animatic* que será descrita no próximo capítulo. As Figuras 27, 28 e 29 apresentam algumas páginas do *storyboard*.



Figura 27 – Página 1 do storyboard do projeto

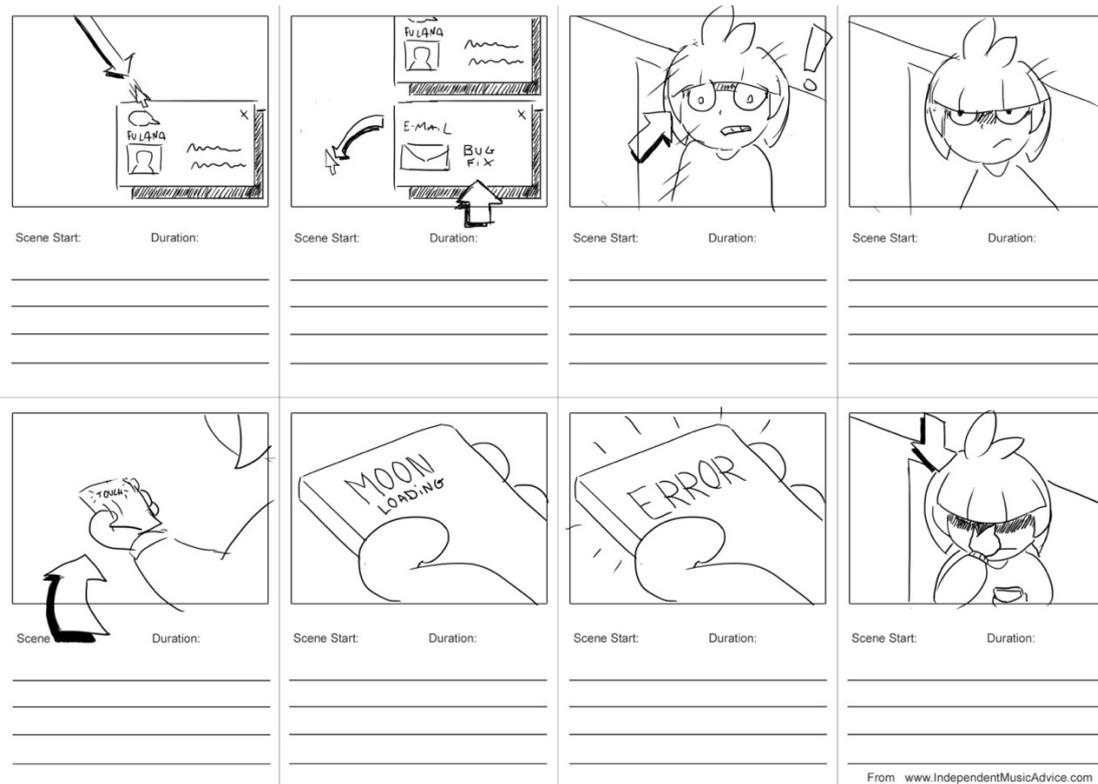


Figura 28 – Página 2 do storyboard do projeto



Figura 29 – Página 3 do storyboard do projeto

6.5 ANIMATIC

Nesse capítulo está descrita a etapa do projeto do *animatic*. O *animatic* é o processo presente nas animações em que é produzido um rascunho de como ficaria a animação em vídeo. O mais comum é que o *animatic* seja as cenas criadas no *storyboard* dispostas na ordem em que aparecerão com os efeitos sonoros e a trilha sonora já inseridos.

Não existe uma regra de como deve ser feito o *animatic*. A forma em que ele é feito depende das necessidades da produção. Ele pode ser feito já incluindo os *keyframes* que estarão na animação finalizada, assim como pode conter apenas rascunhos. *Keyframes*, ou quadros-chave, são os desenhos que definem a ação que está ocorrendo na cena. Os *keyframes* e outros termos técnicos de animação serão mais detalhados no capítulo 7 sobre a produção do curta animado.

O *animatic* para este projeto foi construído utilizando os quadros criados no *storyboard*. Cada um foi montado na ordem com o tempo de exposição planejado para se ter uma fluidez e um tempo satisfatório para a cena. Para a criação do *animatic* foi utilizado o programa de edição de vídeo Sony Vegas. As cenas adicionais que foram criadas após os *feedbacks* do *storyboard* foram adicionadas nessa etapa.

A animação teve sua linha do tempo dividida em 3 momentos: introdução, desenvolvimento e conclusão. Ficou decidido que a introdução e a conclusão teriam efeitos sonoros dos objetos e movimentos, enquanto o desenvolvimento teria apenas o som da música ao fundo. Seguindo uma lógica parecida com a de um clipe musical. A introdução consiste na apresentação do contexto da personagem, mostrando o problema que ela terá que resolver no decorrer da história. O desenvolvimento mostrará a sua rotina e ela passando por todos os problemas que envolverão a resolução do problema. A conclusão englobará a resolução do problema e um final para o curta. Os detalhes de cada momento serão melhor explorados no capítulo 8.

Os efeitos sonoros foram obtidos por meio de *sites online* com bibliotecas de efeitos sonoros gratuitas, algumas disponibilizadas pelos próprios usuários. Alguns foram obtidos por usuários do Youtube. Os sons utilizados foram: som ambiente de cidade, som de notificação de celular, som de clique de *mouse*, som de *touchscreen*, sons de suspiro, sons de ondas de rádio, som de janelas deslizando, som de explosão, sons de aquário, som de tecido se movendo e outros sons de movimento. Nenhum deles foi tocado durante o momento de desenvolvimento do curta.

A escolha da música foi um processo que exigiu testes e alternativas para que a sensação desejada para o curta não fosse perdida. Como uma grande parte da animação teria apenas o som da música ao fundo, ela que iria ditar o tom do projeto, tornando-se essencial para que o objetivo dele seja atingido.

A princípio procurou-se utilizar uma musica que deixasse o espectador ansioso. As primeiras alternativas eram músicas de perseguição encontradas em bibliotecas de domínio público. Por serem músicas de domínio público, algumas dela não tinham muita personalidade, sendo consideradas genéricas demais para a produção. Também foi testado o uso de músicas de perseguição com direitos autorais, mas elas deixaram o curta com um foco muito grande na ansiedade, e se perdeu a representação da depressão da personagem. Foram testadas as seguintes músicas de jazz: *Countdown* (John Coltrane), *Tensions* (Charles Mingus) e *Cheese cake* (Dexter Gordon).

A música *Cheese cake* (Dexter Gordon) foi a que melhor se encaixou com a sensação desejada para o curta. Ela tinha bastante personalidade e trazia bem a sensação de ansiedade e de rotina urbana. Ela ainda não reforçava a depressão da personagem, mas ao mesmo tempo, não a deixava apagada. O problema encontrado por essa música, entretanto, foi que ao ser colocado junto ao *animatic*, algumas cenas não batiam com a sensação que a música passava, fazendo com que fosse necessário que algumas edições na música fossem feitas. A música ia acabar ficando descaracterizada e, por isso, ela foi descartada.

A música escolhida no fim foi *Dead weight* do cantor e compositor Jack Stauber. Ela foi escolhida por trazer personalidade ao curta, ter um efeito melancólico apesar da batida animada, sensação nostálgica por conta dos efeitos utilizados na melodia e porque ritmo da música se encaixou bem com o ritmo do *animatic*. A sensação de ansiedade não é passada com a música, mas apenas com as cenas da animação já é possível transmitir o efeito desejado.

O *animatic* também foi apresentado para outros estudantes de design procurando colher mais *feedbacks* de como estava indo o andamento do projeto e se a sensação desejada estava sendo transmitida. Algumas sugestões foram feitas sobre o uso de cor e duração de algumas cenas. Essas alterações foram ser realizadas na etapa de produção em que a animação foi propriamente feita. Essa etapa será melhor detalhada no próximo capítulo.

7 PRODUÇÃO

Depois do *animatic* ser concluído, terminou a etapa de pré-produção e deu-se início à produção da animação. Existem diversas formas de se animar um curta. Ele poderia ser feito com *stop motion*, animação com modelagem 3D, animação 2D com *bones*, animação 2D tradicional, entre outros. O estilo escolhido para este projeto foi a animação 2D tradicional quadro-a-quadro, em que se desenha cada quadro do movimento. Esse método de animação já foi bastante utilizado por estúdios famosos, como o Walt Disney Studios. A princípio, os desenhos eram feitos em fotolitos, ou em papéis em uma mesa de luz. Para esse projeto, eles serão feitos em um software devido a maior praticidade e velocidade. O software escolhido para produzir o curta foi o Toon Boom da Harmony. O Toon Boom é um software que trabalha principalmente com vetores, isto é, diferente do *bitmap*, as linhas não são formadas por *pixels*, mas sim por expressões matemáticas que indicam a forma das linhas e seus preenchimentos. Esse tipo de traço permite que se amplie o desenho sem perder a qualidade da imagem. O Toon Boom também permite que se realize animações em *bones*, que são animações em que as partes do personagem são feitas como peças e ele é animado como se fosse um boneco, retirando a necessidade de desenhar cada quadro da animação.

O estilo escolhido foi o 2D quadro-a-quadro, dessa maneira, seguindo o *The animators survival kit*, de Richard Williams (2002), há 3 formas de se animar quadro-a-quadro. A primeira forma é o *straight ahead*, que consiste em desenhar os quadros na ordem em que eles aparecem a medida que a ação vai acontecendo. Esse método tem algumas vantagens como o fato que a ação fica mais fluida e espontânea. O problema é que ele tem algumas desvantagens, como a inconsistência do traço, a falta de controle do resultado e a falta de controle de quando a ação irá se encerrar.

A segunda forma de animar é a *pose to pose*. Essa forma consiste em definir quais os desenhos mais importantes para a cena, os *keyframes*. Depois é decidido quais são as posições mais importantes para a cena, os *extremes*. Em seguida é inserido os desenhos que são a transição entre estas poses, os *breakdowns*. A ação é completada com os desenhos entre essas poses, são os chamados *in betweens*. As vantagens desse método são que ele possui um planejamento, tudo é calculado, possui consistência no traço e é mais fácil de usar esse método com uma equipe. A desvantagem é que existe o risco da animação ficar travada ou pouco natural.

A terceira e última forma de animar é a mistura dos dois métodos. São colocados os *keyframes* com os desenhos principais da cena, depois os *extremes* e por fim os *breakdowns*.

Com todos os desenhos principais colocados na posição, o animador vai desenhando a cena tentando chegar na pose seguinte mas seguindo a mesma ideia do *straight ahead*, dessa forma mantendo uma fluidez maior. Levando em consideração, esse foi o método escolhido para a produção do projeto.

Foram utilizados como referência o *animatic* e o *storyboard* para planejar cada cena. Os arquivos de cada cena não são da mesma duração de cada quadro do *storyboard*. Algumas cenas contemplam mais de um quadro, dependendo da praticidade de colocar no mesmo arquivo. Não foi seguida uma lógica precisa para decidir quais quadros entrariam em cada cena, além da ordem em que apareciam. A escolha foi feita arbitrariamente pelo animador.

Com o objetivo de que a personagem não ficasse diferente em cada cena, dentro de cada arquivo havia uma camada com o *turnaround* da personagem de referência. Além disso, alguns dos desenhos feitos em outras cenas foram utilizados também como referência para se manter uma consistência maior no traço. Os desenhos para a animação seguiram um traço simples como o presente no curta *Obake-chan* e nos vídeos de Victoria Vincent. Tanto a personagem quanto os cenários seguiram essas referências.

A paleta de cores foi criada buscando obter cores bastante saturadas e fortes (Figura 29). Ela foi inspirada na paleta de cores usada nos vídeos de Victoria Vincent, assim como as sombras que foram feitas usando a cor preta trazendo um contraste bem marcante e dividindo bem a luz e sombra.



Figura 30 – Concept com paleta de cores

Todas as cenas seguiram o mesmo método: primeiro eram feitos os *keyframes*, depois os *extremes*, seguido pelos *breakdowns* e os *in betweens* feitos com o método *straight ahead*. Nenhuma das cenas foi feita como rascunho, todas foram finalizadas antes de seguir para a próxima, incluindo as sombras. As únicas coisas que foram deixadas para serem colocadas no final foram as cores. Entretanto, durante o processo de cada cena, foi comum que fossem feitos *frames* com rascunhos só para se pudesse ter noção de como seria o movimento final, mas logo eram finalizadas com o traço final. Depois de concluir todas as cenas, as cores foram adicionadas e o arquivo de vídeo foi exportado.

A montagem do vídeo final foi feita no Adobe Premiere. O Sony Vegas não foi utilizado como editor de vídeo para a versão final, devida a qualidade reduzida da renderização de seus arquivos. Quando o arquivo editado é exportado pelo Sony Vegas, alguns *frames* são perdidos, tirando a qualidade da animação. Os efeitos sonoros foram inseridos e a música. Com isso o projeto foi concluído. Não houve pós-produção por escolha do animador. Os detalhes do curta serão apresentados no próximo capítulo.

8 CURTA DE ANIMAÇÃO MOON.EXE

A história se passa numa grande metrópole, à noite. Em um pequeno apartamento vive sozinha uma jovem garota que trabalha com programação de software para aplicativos. Seu trabalho é remoto então ela quase não sai de casa, a não ser para comprar comida, para si e para seu peixe, além de suas caixas de leite que tanto gosta de beber para se distrair da grande decepção que se tornou a sua vida.

A garota estava se distraindo assistindo vídeos na internet, quando recebe uma mensagem de uma amiga. Ela se sente melhor, fazia tempo que não via aquela amiga. Mas, antes que ela possa responder, ela recebe outra mensagem. É um *e-mail* de seu chefe informando-a que o aplicativo que ela trabalha está dando tela de erro devido à um *bug* presente no código da programação. Imediatamente, ela abre o aplicativo e constata que realmente está ocorrendo o erro. Cabisbaixa, a garota fecha a mensagem de sua amiga e abre o *e-mail* de seu chefe.

A garota digita meticulosamente em seu teclado, parando apenas para beber seu copo de leite. Ela termina seu trabalho e se frustra ao perceber que seu leite acabou, saindo para pegar mais. Ao encher seu copo de leite, a garota abre o aplicativo para ver se ele está funcionando normalmente. O erro persiste. A garota desaba sobre a mesa da cozinha enquanto recebe outra mensagem de seu chefe.

Voltando para seu quarto, a personagem alimenta seu peixe e volta a trabalhar em seu computador. Ela passa muito tempo trabalhando, bebendo seu leite, tendo seus tiques nervosos. O erro em seu aplicativo persiste, apesar de todo seu esforço. Sua amiga volta a mandar mensagens para ela, mas ela não pode dedicar seu tempo a isso e volta para o trabalho.

Depois de um tempo, a garota se frustra com seu trabalho e decide por tentar dormir um pouco. Ela tem insônia e não consegue pegar no sono. Após muito tentar dormir ela começa a conversar com sua amiga que pergunta se está tudo bem, a garota decide não responder a essa mensagem e vai tomar banho. Enquanto ela toma banho ela começa a se sentir muito pra baixo, mas essa sensação é cortada por mais uma mensagem de seu chefe.

A frustração da garota dá lugar a uma sensação de raiva e ela volta a trabalhar com a força do ódio. Sua amiga começa a ligar para o celular dela, mas ela atira o celular para longe. Ela parece estar passando por muita tensão. Seu rosto começa a rachar-se como um vaso e, de cada rachadura, começa a escorrer um líquido escuro que começa a pingar em sua mesa. Seu rosto começa a tremer e um barulho começa a refletir pelo quarto. A luz da lua se move e

começa a refletir no corpo da garota. Depois de aumentar o som e de tremer mais, a cabeça da garota explode espalhando o jorrando o líquido escuro.

O rosto da garota aparece intacto deitado sobre o teclado. Ela abre os olhos e vê uma mensagem escrita por ela mesma informando que o *bug* foi resolvido. Depois de abrir o aplicativo ela confirma que ele está funcionando normalmente. Ela suspira aliviada e se deita na janela, fechando seus olhos.

Não fica claro se a cena final é real, se tudo foi um sonho, ou a partir de qual parte a história virou um sonho. Tudo fica confuso e a sensação de *stress* da protagonista é passada de modo a deixar o espectador ansioso. Sua tristeza e frustrações podem ser vistas em vários momentos no decorrer do curta-metragem. Algumas cenas do resultado final podem ser vistas nas Figuras 30, 31 e 32.

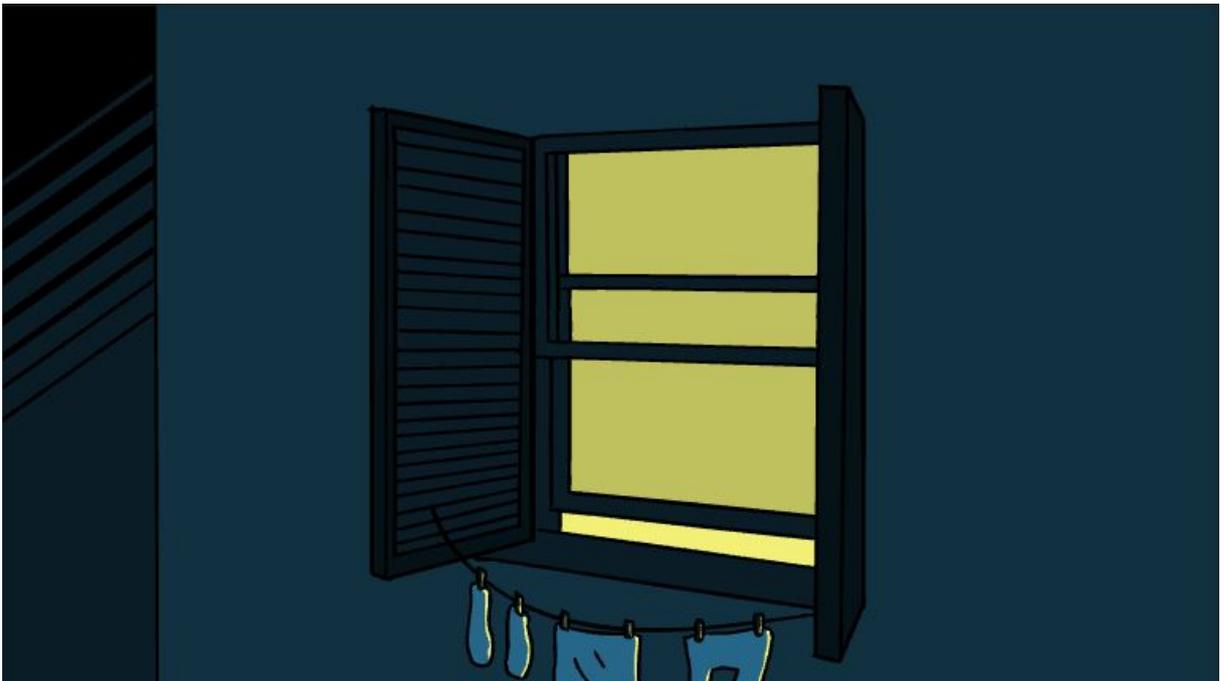


Figura 31 – Tela de captura de cena noturna



Figura 32 – Tela de captura de cena com objetos de mesa

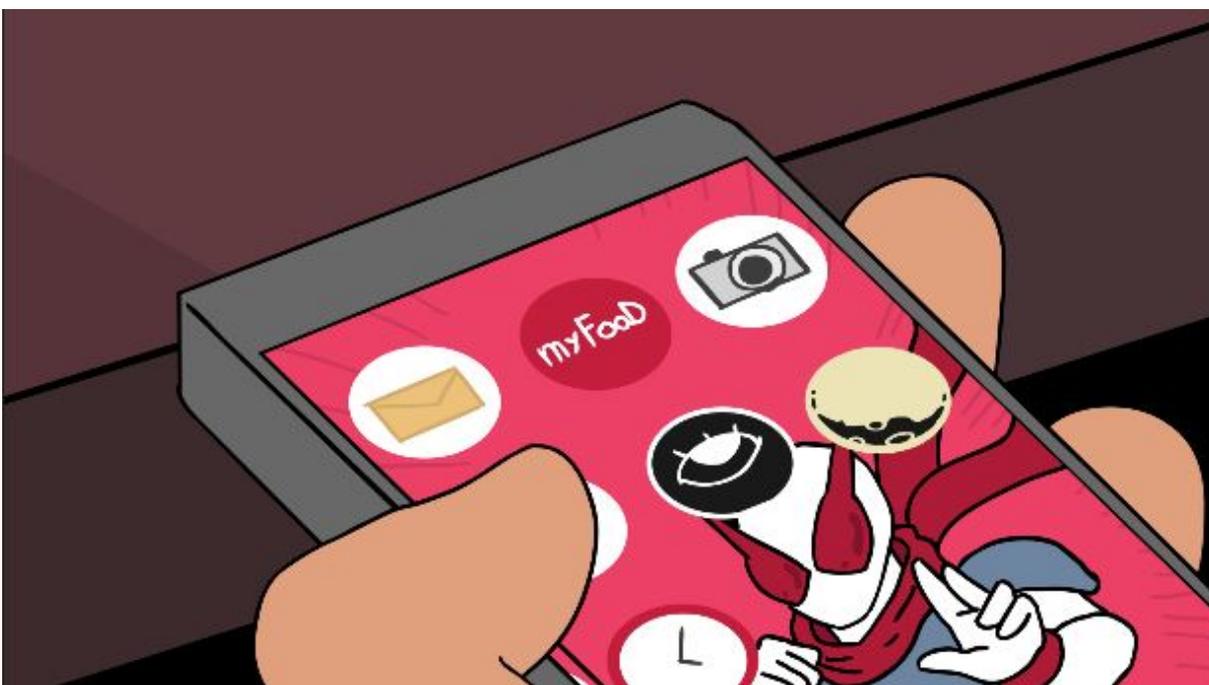


Figura 33 – Tela de captura de cena de tela do celular

9 CONCLUSÃO

Desde as primeiras impressões que as pessoas que acompanharam o projeto tiveram durante as etapas de produção, ficou bem evidente que ele gerava uma reflexão e uma reação satisfatória quanto aos problemas de saúde mental. Apenas isso já pode ser considerado uma conquista. O impacto que a animação completa irá trazer para a discussão do tema, ainda não pode ser quantificado.

Para a realização do curta-metragem, foram cumpridos os objetivos de pesquisa, possibilitando uma compreensão a respeito do tema complexo que é a saúde mental. É improvável que apenas essa animação cause uma mudança em todo o pensamento coletivo social, provocando mudanças drásticas na forma que a saúde mental é vista. Mas esse nunca foi o objetivo. O que se buscou atingir desde o começo foi uma reflexão, um pequeno argumento na grande discussão. É preciso falar a respeito e é preciso que depressão e ansiedade sejam tratadas como o que realmente são: doenças.

Devido ao tempo para a realização do projeto e a equipe composta por apenas um animador, o projeto não pode se prolongar por muito tempo, atingindo apenas a marca de 3 minutos. Uma pós-produção também não pôde ser feita. Futuras correções poderiam incluir ajustes de cor, de luz e sombra. O tempo para aprender a utilizar os softwares foi outro fator que contribuiu para a redução do tempo disponível.

Na sociedade contemporânea há uma dura competição no mercado de trabalho. Muitas pessoas lutam para se destacar e ter uma vida digna. Mas é importante conhecer os próprios limites e não sacrificar a própria saúde para ganhos profissionais. Há muito mais na vida do que só o trabalho e o dinheiro.

REFERÊNCIAS

GIERVELD, Jenny de Long ; TILBURG, Theo Van; DVKSTRA, Pearl A. The Cambridge handbook of personal relationships. In: LONELINESS AND SOCIAL ISOLATION, 2006, Cambridge UK. **The Cambridge handbook of personal relationships** [...]. Cambridge UK: [s. n.], 2006.

Sanders CE, Field TM, Diego MA, Kaplan M. **The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents**. *Adolescence*. 2000 Jun 1;35(138).

DEPRESSION. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.nimh.nih.gov/health/topics/depression/index.shtml>. Acesso em: 1 ago. 2018.

WHAT causes depression?. [S. l.], ca. 2018. Disponível em: <https://www.beyondblue.org.au/the-facts/depression/what-causes-depression>. Acesso em: 1 ago. 2018.

PAREKH, Ranna. **What Is Depression?**. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www.psychiatry.org/patients-families/depression/what-is-depression>. Acesso em: 1 ago. 2018.

FELMAN, Adam. **What to know about anxiety**. [S. l.], 26 out. 2018. Disponível em: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/323454.php>. Acesso em: 1 dez. 2019.

SMITH, Kathleen. **Anxiety vs. Depression: How to Tell the Difference**. [S. l.], ca. 2018. Disponível em: <https://www.psycom.net/anxiety-depression-difference>. Acesso em: 16 abr. 2019.

JAPAN Animator Expo. [S. l.], ca. 2014. Disponível em: <https://animatorexpo.com/>. Acesso em: 1 ago. 2018.

COMO ESCREVER um roteiro de cinema. [S. l.], 3 jul. 2018. Disponível em: <https://artgeist.com.br/como-escrever-um-roteiro/>. Acesso em: 1 ago. 2018.

SEMIOTICS. [S. l.], ca. 2018. Disponível em: <http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/the-international-typographic-style/734-semiotics>. Acesso em: 15 jun. 2019.

AS DIFERENÇAS entre arquivos Bitmap e Vetor. [S. l.], ca. 2013. Disponível em: <https://www.printi.com.br/blog/diferencas-entre-arquivos-bitmap-e-vetor>. Acesso em: 15 jun. 2019.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. London: Faber and Faber, 2009.