



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Sementes

Marina Jaccoud Theodoro

Orientadora- Erika Bauer

Brasília, Dezembro, 2/2015

"Sementes"

Um curta-metragem de animação sobre morte e vida

Produto apresentado à Faculdade de
Comunicação da Universidade
de Brasília, como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social – Habilitação
Audiovisual - sob a orientação da
Profa. Érika Bauer.

Brasília/ df
2º Semestre 2015

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação Social
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Marina Jaccoud Theodoro

Projeto aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

Banca Examinadora:

Erika Bauer (orientadora)

David Pennington

Mauricio Fonteles

Mike Peixoto (suplente)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família e amigos por toda a compreensão e paciência nesses últimos meses, esse processo todo exigiu muito de mim, e tive que deixar boa parte das pessoas que lado. Minha família me apoiou muito, me cobriu em momentos que tive que ficar em casa produzindo e sempre foram muito positivos nessa fase difícil que passou.

Também agradeço a minha orientadora Erika Bauer, que despertou o melhor em mim e me ajudou a sobreviver bem e sem crises a esse semestre de TCC. Foi extremamente difícil mudar de tema no meio do percurso, tive muitos momentos de fraqueza e foi impressionante trabalhar com uma pessoa tão incentivadora e sensível. Só tenho bons sentimentos e admiração por você professora.

Agradeço ainda enormemente à Yasmin Oliveira, que me salvou em vários momentos nessa aventura que foi o TCC, me salvou quando meus equipamentos me deixaram na mão e sem ela esse projeto não teria sido concluído a tempo. Além de ser uma grande amiga. Esse projeto não teria dado certo sem você, querida.

Agradeço também à Mariana Machado que narrou o vídeo. Sem você eu nunca teria tido a estrutura emocional de passar por isso. Foi de extrema importância poder contar com você nos momentos de fraqueza. Obrigada <3.

Sumário

- Introdução	06
-Objetivo.....	07
-Justificativa.....	08
-Argumento.....	11
-Metodologia	14
-Roteiro.....	14
-Pré-produção: Desenvolvimento da identidade visual.....	16
-Cronograma de realização.....	18
-Som.....	19
-Animação.....	20
-Considerações finais.....	22
-Referências.....	24
-Referências Bibliográficas	24
-Referências a Obras Audiovisuais	24
-Anexos.....	26

Introdução:

Projeto memorial do filme de curta-metragem de animação *Sementes* - realizado no segundo semestre de 2015, criado com base no roteiro da Patrícia Cruz, e desenvolvido por Marina Jaccoud Theodoro.

O objetivo desse memorial é detalhar e esclarecer o processo de criação do curta- metragem de animação, assim como seu desenvolvimento e construção, pontuando as dificuldades na concepção do projeto. De forma que as soluções e estratégias desenvolvidas para a produção do projeto sejam uteis para futuros estudantes interessados nessa área.

Esse memorial tem como objetivo ainda, aprofundar a discussão do filme, trazendo a tona reflexões sobre a criação da obra que são fundamentais para a compreensão do curta-metragem.

Sementes trata da dualidade vida e morte, assim como o título do filme propõe, a partir do debate em torno da sobrevivência, conflito de gerações e da continuidade da existência de um grupo de pessoas - geração após geração, depois de uma ruptura radical com um estilo de vida que esse grupo tinha inicialmente. É uma obra ficcional que discute o desenvolvimento espiritual e os saberes tradicionais dos contos indígenas.

Objetivo:

O objetivo desse projeto é realizar um curta-metragem ficcional de animação em formato digital, com duração de 2 minutos. O curta-metragem é resultado do roteiro da Patrícia Cruz, criado na matéria Roteiro I ministrado pela professora Erika Bauer em 2012. O filme foi pré-produzido e realizado no segundo semestre de 2015 e será apresentado como projeto de conclusão do curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília, e que será avaliado por banca composta por professores do corpo docente da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. O projeto tem ainda como objetivo a aplicação do conhecimento adquirido no curso de Comunicação Social da UnB em uma obra, que possa ser exibida, difundindo a produção cinematográfica brasiliense.

Justificativa:

Esse projeto de conclusão de curso é uma análise do contraste entre elevação espiritual e existência física, abordando o tema indígena, sabedoria e desapropriação de terras.

Esse foi um projeto importante para mim. Foi a aplicação direta de todo o conhecimento que puder adquirir nesses anos de universidade em um filme que significa muito para mim em vários aspectos. No quesito da técnica, a animação foi o motivo pelo qual eu optei por me formar em audiovisual. Sempre quis me tornar animadora e essa foi minha motivação até esse ponto. Significa muito para mim me formar na UnB com um projeto final de animação. O roteiro também, desde a primeira vez que tive contato com ele a história da Patrícia Cruz me tocou profundamente.

A história traz vários pontos centrais que contrastam bastante entre si, como a velhice e a morte com o nascimento e juventude. O filme se inicia com um debate sobre a agressividade e cegueira social curadas pela sabedoria, mas uma sabedoria rígida que deixa de lado fundamentos básicos da vida humana como a reprodução. A tribo se encontra, então, confrontada com um possível fim. Esse cenário entra em contraste com a sabedoria do velho índio, à medida que o filme se desenvolve. Esse personagem é particularmente singular, vivendo em comunhão com a natureza, consciente da sua existência como parte de uma linhagem familiar, vista como uma unidade existencial. Ele só existe por causa dos seus pais, que só existem por causa dos seus avós... E é isso que o faz seguir, mantendo vivas as tradições da sua tribo.

Inicialmente, o grupo dos sábios que protagoniza a obra, era violento, ignorante e sem direção. Com a ascensão do seu líder espiritual eles foram sendo "civilizados" (na realidade "sensibilizados"), aprenderam sobre o universo, o amor incondicional ao próximo e a natureza, e tomaram consciência da sua humanidade imperfeita, da gentileza com o próximo e da vida em harmonia. Durante anos eles

convivem em harmonia consigo mesmos e com o meio-ambiente. Mas à medida que os anos passam, eles vão envelhecendo, vários morrendo e aprendendo a lidar com a morte e a tristeza, tornam-se extremamente sábios, mas inférteis.

Insistem em seguir cegamente seu mestre, que lhes mostrou uma forma mais harmoniosa e em paz de viver, mas o problema começa quando o líder do grupo, que colocou toda a tribo em contato com esses novos princípios, morre, deixando-os sem liderança e sem possibilidade de renovação. Os sábios sobreviventes se dão conta de que estão no caminho da extinção do seu povo e da sua sabedoria.

O tema do projeto é a falta de sintonia que a humanidade tem tido com o meio que vivemos. Por meio de um curta-metragem de ficção, passar a importância da ressignificação da nossa interação com a natureza. O filme propõe, que mesmo que sejamos racionais e inteligentes, levamos isso para uma existência de crescimento exacerbado e infinito, que está nos conduzindo para uma crise. A sociedade de consumo ignora as limitações do nosso meio. E já estamos vendo consequências disso.

O curta propõe uma discussão sobre os caminhos que esse grupo escolheu para lidar com uma situação de impossibilidade de renovação do seu grupo. E a resposta encontrada é uma semente, só da natureza pode vir a possibilidade de sobrevivência. É claro que no curta a conversão de vida vegetal em vida animal só é possível se baseando na cultura indígena que vê toda vida como igual, como propõe a antropóloga do Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Lydie Oiara Bonilla sobre a cultura ameríndia. na sua entrevista para o Correio Brasiliense em 2013.

“Nós achamos que somos diferentes dos animais e das plantas porque a gente pensa, fala, tem sentimentos, e eles não. Aceitamos que existem diferentes culturas e concebemos a natureza como única e universal. Achamos que ela é igual para todo mundo” BONILLA, Lydie, Correio Brasiliense, 22 maio, 2013.

A proposta do curta metragem é levantar a discussão das consequências das opções econômicas que foram seguidas até agora, e fazer um paralelo com a cultura indígena que é tida como atrasada, mas na realidade é mais complexa e ajustada ao meio que os sistemas aplicados atualmente.

Esta é a reflexão central do curta-metragem, visando incentivar no espectador a problemática do “caminho do meio” que aponta que nenhum comportamento extremista é positivo.

Argumento:

Esse projeto é uma ficção sobre um povo que supera a violência e o desequilíbrio emocional por meio da elevação espiritual e da sabedoria, mas deixa de lado sua existência/ necessidades humanas, seus instintos. Eles se dão conta disso quando o líder espiritual morre, e os últimos membros do grupo percebem que são velhos e inférteis. Desencadeando em uma situação em que o grupo e todo o seu conhecimento irão desaparecer com os últimos 4 membros do grupo.

Eles partem então rumo a uma longa jornada à procura da solução para seu problema - como gerar vida? Durante essa jornada, encontram um velho índio solitário, o último a resistir ocupando as terras que foram do seu povo.

O velho índio é um personagem particularmente emblemático, a sua tribo foi dizimada depois da intervenção branca no território. Esse velho índio é o remanescente, neto do shaman da tribo, e que continua no antigo território da tribo (agora habitado por outras pessoas), aplicando o conhecimento do seu povo em viajantes, ou nas pessoas que o procuram, precisando de auxílio.

O índio é um personagem que representa a solidão indígena, mas também o lado místico, o lado sábio do contato com a natureza. Enquanto o líder espiritual fez o grupo entrar em harmonia, acabando com os comportamentos violentos do grupo, ele acabou também com vivências importantes da comunidade, e elevou a comunidade espiritualmente mas acabou resultando na sua extinção.

O índio é a figura oposta à do líder espiritual dos sábios: um pajé sem sua tribo, que perdeu suas terras e seu meio de sobrevivência. Ele sobrevive solitariamente, dedicando sua sabedoria para viajantes necessitados ou pessoas que vivem nas terras.

O líder espiritual tirou o povo da violência e ignorância, mas o índio, por meio de sua cultura milenar, salvou-os da extinção.

O índio então propõe a eles uma solução alternativa baseada em sua cultura. Ele lhes conta o mito da mandioca, e propõe para os sábios que plantem mandiocas, esperando assim que um dia eles sejam abençoados com a continuação de sua linhagem. O índio lhes oferece uma mandioca como presente.

Os sábios aceitam o conselho, voltam para casa, e plantam a mandioca. Após se dedicarem bastante à sua plantação, acabam colhendo um bebê.

A estória do filme também pode ser comparada, em menor escala, à situação atual de apropriação total dos recursos naturais disponíveis visando um crescimento econômico descontrolado. Situação tal que tende a nos levar ao mesmo ponto do grupo da história: inférteis e sem capacidade de continuar gerando vida. Nessa perspectiva, o índio entraria como um elemento humano do contato com a natureza. Essa retratação indígena vem como uma leitura da proximidade do mesmo com a natureza na sua cultura, como cita a antropóloga do Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro Lydie Oiara Bonilla, em sua entrevista com o Correio Brasiliense em maio de 2013.

"Já os ameríndios, em geral, acreditam que o que é universal é a humanidade. Ou seja, tudo o que está vivo é humano ou potencialmente humano. As plantas e os animais não são meros objetos, eles têm espírito, alma e, por isso, são dignos de diálogo." BONILA, Lydie, Correio Brasiliense, 22 maio, 2013.

Essa parte da entrevista deixa clara a perspectiva indígena sobre igualdade entre as diferentes formas de vida, ponto de vista tal que explica nos contos indígenas a transição da vida entre plantas e humanos retratado como algo possível.

Nessa perspectiva o grupo de sábios, que seria uma paralelo com uma humanidade que não tem mais recursos para sobreviver, se voltaria para a sabedoria indígena para procurar uma solução, a resposta que lha seria oferecida é uma semente, ou seja a própria natureza.

O curta-metragem deixa então como mensagem final, um lembrete da importância do contato com as origens, e que por mais que a humanidade progrida e que a vida se torne mais comoda, surge a importância de seguir o "caminho do meio". A solução que foi proposta ao grupo é a mesma que precisamos nos atentar na nossa atualidade: o não descaso com o natureza, e nunca esquecermos que fazemos parte dela, e que dela dependemos.

Metodologia:

O curta-metragem Sementes foi elaborado em várias etapas, que serão descritas abaixo - elaboração do roteiro de animação, a pré-produção, o som e a animação da obra.

- Roteiro

O roteiro do curta-metragem foi idealizado na aula de Roteiro¹ da professora Erika Bauer. O roteiro foi criação de Patrícia Cruz, minha colega de classe. A estória original nasceu da combinação de um sonho dela com elementos de cultura indígena e identidade visual baseada no cerrado. Um roteiro muito sensível que me tocou desde o primeiro contato.

Inicialmente a ideia básica para o meu TCC era pontualmente produzir uma animação. Essa era minha única certeza por causa do interesse que eu tenho em aprender e trabalhar com desenho animado. Interesse que me levou a estudar cinema já com o intuito de me especializar em edição e animação. Formar-me com um produto em animação sempre foi um objetivo para mim.

Antes de assumir o roteiro da Patrícia Cruz eu tinha outra ideia de estória para esse projeto de conclusão de curso - um roteiro sobre a vivência dos imigrantes negros na Europa que dialogasse com as vivências negras dos brasileiros. Esse primeiro roteiro não deu certo desde o início, para tratar das vivências europeias e brasileiras e para isso teria sido necessário um filme muito mais longo e complexo. Visando manter esse rumo, decidi diminuir meu tema para as vivências dos imigrantes europeus, e completar o projeto com o ponto de vista brasileiro após a formatura.

O tema me motivava muito, já que eu tinha acabado de voltar de seis meses de intercâmbio no centro-sul da França e conheci muitos imigrantes africanos negros que viviam e estudavam lá. Conversamos muito sobre racismo e aceitação social. Notei várias semelhanças e diferenças desde as primeiras conversas. Como mulher negra, e como imigrante na França (durante o período do intercâmbio) essa comparação entre as vivências no Brasil e na Europa foi necessária não só pelo interesse que eu tenho no assunto, mas também para a compreensão da minha vivência durante esse período.

Comecei a trabalhar no projeto criei um roteiro sobre um rapaz africano e me lancei na sua identidade visual. Tudo baseado em pessoas que eu conheci na minha viagem e nas conversas que tivemos. Mas durante a criação desse roteiro me dei conta de que eu não tinha intimidade ou sensibilidade o suficiente para tratar do tema com a seriedade e profundidade necessária. Decidi que seria melhor deixar esse projeto para um outro momento, quando eu tivesse o tempo e as possibilidades de fazer uma boa pesquisa de forma a elaborar um roteiro que transmitisse a força e a sutileza das vivências e dinâmicas da vida de imigrante paralelamente com o racismo que é intrínseco ao tema.

Durante o processo de desistir do meu tema original, me surgiu em mente o roteiro da Patrícia Cruz, que desde o primeiro contato me marcou profundamente, crescendo em mim muita vontade de vê-lo sair do papel. Entrei em contato com a Patrícia, que me deu todo o apoio para criar um filme baseado no roteiro dela com o meu ponto de vista e identidade visual. Foi assim que surgiu a ideia de transformar o roteiro original *Sementes* em uma animação.

O roteiro da Patrícia é sutil, e me atraiu nele o debate sobre a espiritualização de um povo que desencadeava sua quase extinção, como solução e o fato dos personagens optarem por ir buscar uma solução exterior e voltar às suas origens para continuar sua existência.

É uma estória sobre um povo e não sobre indivíduos. Inicialmente, a história parece tratar do líder espiritual do grupo e de como ele mudou aquele grupo, mas na realidade a trama gira em torno da tribo. O roteiro trata de um grupo de pessoas que passou por dois líderes espirituais, aprendeu com eles, mas nunca largou suas origens -

o primeiro líder espiritual tira-os da impulsividade, agressividade e falta de sensibilidade e sintonia, e o segundo, o índio, salva-os da extinção.

Outro ponto forte do roteiro é que ele começa com a morte do primeiro líder espiritual e da confrontação do grupo com a morte e o fim da sua tribo. Surge então o dilema: o que fazer? Existem várias formas de não deixar toda a sabedoria do grupo morrer, os últimos sobreviventes poderiam ter ido passar seus ensinamentos para outras pessoas, poderiam ter eles mesmos se tornado líderes espirituais de outros indivíduos. Mas a solução que o grupo encontrou visava à sobrevivência não só do conhecimento que eles adquiriram com o passar dos anos, mas da tribo como um todo. Achei muito relevante para o desenvolvimento da identidade visual da animação.

Em cima dessa análise e do roteiro da Patrícia Cruz, fiz um roteiro bem simples, em formato de conto narrativo, mantendo a estrutura básica da história e tentando minimizar as alterações no projeto original. O roteiro que desenvolvi só contém narração e descrição da animação. A linguagem escolhida é simples e descritiva, de forma a facilitar a compreensão da história em toda a sua profundidade.

-Pré- produção:

Após a concretização do roteiro, o próximo passo foi a identidade visual e a sua aplicação em testes de animação, para ter certeza da sua aplicabilidade.

O desenvolvimento da identidade visual foi um desafio, já que, originalmente, o roteiro apresentava uma fotografia pensada em tons pastéis, com paisagens secas do cerrado. Como a animação me dá a liberdade de distorcer visualmente a concepção da fotografia do filme, procurei uma identidade que tratasse mais intimamente do tema do filme.

Vale observar as limitações que tive na elaboração da identidade visual da animação, já que eu nunca tinha trabalhado com animação ou tido a possibilidade de

produzir uma animação na universidade, surgiram muitas limitações técnicas no desenvolvimento do filme.

A identidade visual foi toda pensada em cima da seguinte concepção: o foco da estória é o conhecimento. Mais especificamente o conhecimento espiritual, subjetivo, de sintonia e paz. Assim como o conhecimento indígena, ilustrados por meio de seus mitos. Essa análise me fez pensar que na realidade existe algo na estória maior do que os indivíduos que protagonizam o filme. Um conhecimento maior, uma verdade maior, que seria na realidade a natureza. Decidi representar essa verdade com o céu. Um grande céu que possui todas as cores da animação, e que se move independentemente dos personagens da trama.

Os personagens foram retratados então como sombras, assim como as vilas e todo o universo material do curta-metragem. Trazendo a tona o aspecto palpável e concreto porém limitado do mundano. A minha escolha de não dar faces e características marcantes individuais a cada personagem vem do fato de que os protagonistas são um grupo, uma tribo, e não quatro indivíduos em uma jornada.

Os protagonistas, apesar de não terem feições próprias, foram desenhados para serem claramente velhos, como o roteiro propõe, e lentos. Planejei também um espírito de unidade e coletividade entre eles, que se aplica na disposição deles sempre juntos, visando os mesmos objetivos, sem maiores discordâncias e individualidades dentro do grupo.

O céu dá noção de passagem do tempo, e todos os personagens são bem simples e pouco caricatos. O mais caricato é o índio, pois foi pensado assim para reforçar sua identidade, da personificação da proximidade indígena com a terra e que será, no final do filme, o ponto chave para a sobrevivência do grupo. O índio é o único personagem que tem sua representação física influenciada pelo céu. Ele é um sobrevivente da apropriação das terras indígenas para povoamento, e sobrevive sozinho, apesar de ser relativamente acessível aos protagonistas. É o personagem que soluciona a trama, confrontando os personagens com o seu ceticismo, e propondo uma solução. O personagem mais conectado com a natureza.

A identidade visual sem perspectiva e sem sombras, que beira um teatro de sombras, foi limitante em alguns momentos. Apesar de cumprir seu papel, reforçando a idéia da simplicidade do mundo físico, na cena do conto do índio, na qual os personagens e emoções precisavam de mais ênfase, foi um fator limitante. A solução foi isolar a cena, e tentar aplicar perspectiva e outros artifícios para ampliar sua força, diferenciando-a do conto original, já que se tratava de um conto dentro do conto.

O céu foi pensado visualmente como contraste com o mundano. Dando vida e cores à obra. O movimento do céu ilustra o tempo, mas também as estrelas em função de rotação da terra e como isso é visto do ponto de vista dos protagonistas.

A identidade visual é bem simples, mas foi toda pensada em função das necessidades da obra e de como ela poderia ser enriquecida para transmitir suas sutilezas ao espectador.

Após a concepção da identidade visual veio sua aplicação, os personagens e céus foram todos feitos no photoshop, por causa da compatibilidade com o after effects e as possibilidades infinitas do programa.

O cenário foi pensado como uma peça única, que se movimentaria durante a grande viagem dos protagonistas, mas que na maior parte da cena só seria utilizado em partes. Isso foi pensado para facilitar a montagem da animação nas próximas etapas, já que eu não teria que fazer um cenário diferente para cada cena. Além disso, facilitaria a unificação da identidade visual do mesmo.

A criação da identidade visual e sua aplicação na animação são etapas dificilmente separáveis, já que boa parte da criação dos personagens e elementos aconteceu paralelamente aos testes de animação, para ter certeza de que o resultado final não seria estranho aos olhos.

Cronograma de realização:

Roteiro e referencial teórico - 1 mês

Identidade visual - 4 semanas

Animação - 4 semanas

Som - 1 semana

Finalização e montagem - 3 semanas

Totalizando uma previsão de 13 semanas para a conclusão do projeto.

Som:

Como o formato do roteiro é um conto narrativo, o áudio se tornou um pilar para a compreensão da obra. Optei por uma narradora, mulher, jovem por vários motivos: para dar força ao “gerar vida”, que é um ponto central do curta- metragem, inclusive no nome *Sementes*, assim como quebrar a presença quase exclusivamente masculina no curta. Além do caráter social de dar voz a uma mulher na locução de uma produção de um filme produzido numa instituição de renome como a UnB.

Outra problemática foi a opção por uma trilha sonora ou não, ou por efeitos sonoros ou não. Optei por alguns efeitos sonoros e uma trilha sonora que tirasse o peso do sucesso do projeto da parte visual. Transferindo parte do peso e das emoções do curta para o áudio.

Preferi não carregar o áudio do filme em efeitos sonoros ou BG (Back ground, ou seja, música de fundo) com letra para não comprometer a compreensão da narração. Surgiu a possibilidade de colocar cantos indígenas em algumas cenas, mas não me senti confortável porque tenho receio de banalizar cantos com uma grande significação para um povo, e por não ter a sensibilidade de utiliza-lo sem cair em uma apropriação cultural rasa.

Em resumo, as opções que tomei em relação ao áudio do vídeo visavam a simplicidade e reforçar a força da estória por meio dos sons, sem cair em uma situação de desvalorização da cultura indígena.

Quem montou o áudio foi o Pedro Albuquerque, que teve toda a sensibilidade necessária para conseguir juntar os elementos de forma a criar uma trilha que acrescentasse profundidade ao projeto.

Animação:

A animação do curta-metragem foi bem desafiadora para mim. Foi minha primeira animação, primeiro contato tão íntimo com o after effects. E animar sozinha também não foi simples. Em muitos momentos senti falta de uma segunda opinião na hora de tomar algumas decisões práticas na animação. Não tinha também muita proximidade acadêmica com a estética da animação. A aplicação do que eu tinha idealizado no roteiro foi mais complicada do que eu tinha pensado.

Os sábios eram sombras relativamente simples de animar, não houve muito desafio nesse ponto. O índio e o morador da vila também não causaram maiores surpresas na hora de animar.

Outro ponto importante de citar na aplicação na identidade visual à animação, mais especificamente na cena do conto da Mani, já que inicialmente tinha sido pensada como uma variação da identidade visual do filme (sem sair da estética das sombras). Para aliviar a quebra da padronização da animação surgiu a solução de colocar uma fumaça. Fiz testes com fumaça desenhada a mão e fumaça filmada (plug-in do after effects), mas acabou que a fumaça realista, mesmo contrastando bastante com a animação, criou um efeito melhor. A cena em si foi desafiadora no sentido de que exigia uma humanidade e uma profundidade sentimental maior, já que tratava da morte de uma criança e da dor que isso trazia para as pessoas que a amavam. Então optei por um enquadramento em zoom, e uma encenação que era uma metáfora direta da menina caindo e morrendo, do sofrimento do povo (representado pela mão da menina), e do crescimento da planta.

O crescimento da mandioca foi um desafio. Originalmente, eu tinha decidido anima-la com mascaras no after effects, mas a ideia não ficou visualmente boa. Como é um elemento que aparece em duas das cenas mais importantes da animação, decidi anima-la na mão. É o único elemento da animação que foi animado quadro a quadro, desenho por desenho. Mas também é um dos elementos mais importantes da animação, e o crescimento da planta precisava de uma atenção especial.

Os céus também foram desafiadores. Desde sua definição e suas cores, até como fazer a transição do dia para a noite. Optei por criar imagens bem maiores do que o tamanho do enquadramento do filme de forma que pudesse movimenta-los o mais livremente possível. E foram necessários vários testes de animação antes de escolher que movimentos teriam e como interagiriam com a imagem e os personagens.

O cenário não me trouxe maiores surpresas na hora de animar, já que ele era uma peça única, e que eu só precisava anima-lo em uma cena. A organização da animação, ainda durante o storyboard, foi um facilitador na animação. Ter pensado a animação, e as possibilidades de facilitar o processo do animar antes de iniciar o processo de criação dos cenários e personagens, foi fundamental para o resultado final.

A animação da obra foi um processo trabalhoso, mas muito recompensador. Poder dar vida a uma história que me cativa tanto e moldar esse pequeno universo, foi realizador. O roteiro exigia uma maior intensidade do que eu consegui passar para a tela, uma maior força dos personagens, em especial do índio, mas foi um processo que me fez sentir muito realizada.

No sentido da aprendizagem, não existe melhora sem a aplicação da técnica, e especialmente na animação a intimidade com os programas e o conhecimento das técnicas de animação a mão e conhecimento da análise do movimento foram fundamentais para a realização do curta-metragem. Ainda nesse ponto, o conhecimento que adquiri durante o processo de realização do filme foi enorme.

Considerações Finais:

Um dos pontos principais para mim nesse processo, foi o fato de ter trabalhado sozinha na produção desse curta-metragem. Especialmente na produção de uma animação, o trabalho em equipe costuma ser indicado, o que eu entendi muito profundamente durante a construção do meu filme. Se eu tivesse trabalhado coletivamente, talvez o produto final resultasse outro, assim como o meu processo de aprendizado e concepção. Provavelmente teria sido menos conturbado e eu teria tido bem mais segurança nas minhas decisões, assim como mais pontos de vista na hora de aplicar a animação.

Ao fim desse longo processo, ficam claros para mim vários erros e acertos, coisas que eu podia ter planejado com mais sagacidade, e que podiam ter sido feitas com mais organização e cuidado, boa parte por falta de malícia e experiência em animar. Ficam também pontos positivos, soluções que foram vitais para que o vídeo fosse finalizado.

Os dois pontos chaves que me levaram a conseguir terminar esse curta-metragem foram planejamento e a consciência das minhas limitações.

Desde a troca de roteiro, encarei com muita seriedade que eu tinha muitas limitações de conhecimento e de técnica em animação, e aprender a lidar com isso foi fundamental para o meu processo de produção desse filme. Desenvolvi um roteiro e uma identidade visual que me permitiram aplicar meus conhecimentos em desenho, proporção, estética e identidade visual. E mesmo se minhas limitações continuaram a

ser um problema no desenvolvimento da obra em vários momentos, elas foram minimizadas quando tomei consciência delas.

O planejamento é outro ponto central, pois sem o controle total do que foi produzido e do que ainda precisa ser visto e colocado em prática, não há como fazer uma animação (ou qualquer produto audiovisual). Atrasos e imprevistos acontecem, mas aí é que o planejamento é ainda mais importante, para correr atrás dos prazos que passaram. Datas precisam ser firmadas e cumpridas para que o projeto tenha sucesso. Mesmo sendo um filme artístico, prazos são necessários, mesmo se contrapondo ao ritmo da criatividade.

A finalização dessa obra foi muito importante para mim, foi um processo que finaliza essa etapa da minha vida. Me vejo agora saindo da universidade, empoderada com o conhecimento e habilidades que adquiri, assim como com os caminhos que pretendo seguir daqui para frente na minha carreira como animadora no mundo do audiovisual.

Referências:

Referências bibliográficas:

ALMEIDA, Cezar e BASSETTO, Roger. Sketchbooks. São Paulo: Editora Ipsis, 2010.

ANDRÉ, Emanuelle, JOST, François, LIOULT, Jean-Luc, SOULEZ, Guillaume. Penser la création audiovisuelle. Aix-en-Provence: Publicado pela universidade de Provence, 2009.

LEVI-STRAUSS, Calude. A origem dos modos a mesa. Editora: COSACNAIFY, 2006.

QUEIROZ, Aida, COELHO, Cesar, ZAGURY, Léa, MAGALHÃES, Marcos. Rio de Janeiro: Taschen, 2004.

SATRAPI, Marjane. Persépolis. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 2009.

SIFIANOS, Georges. Esthétique du cinema d' animation. Paris: 7Art, 2012.

SIMON, Mark, Producing Independent 2D Character Animation. Boston, Focal Press, 2003.

WELLS, Paul. Desenho para animação. Tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman editora Ltda, 2009.

Conto Indígena: Mani e a Mandioca, fonte: Governo do Estado do Pará.

<http://www.cdpara.pa.gov.br/mandioca.php> (acesso em 10 de novembro de 2015 as 22:03hs)

Referências à obras audiovisuais:

La belle fille et le sorcier de Michel Ocelot. 1992, Ocelot-StudioO.

Papageno, de Lotte Reiniger. 1935, Alemanha.

Noé, Darren Aronofsky. 2014, Estados Unidos da América.

O conto dos três irmãos, do filme *Harry Potter e as relíquias da morte*, David Yates. 2010, Estados Unidos da América.

Anexos:

Roteiro

ABERTURA

NARRADOR

Narrador: vivendo no árido e quente, existiu uma vez Um povo que era violento, agressivo e sem compaixão. até que surge um líder espiritual que leva-os para o caminho da paz, da tranquilidade e da elevação espiritual. Depois de anos guiando o grupo, o líder morre, deixando para trás seus últimos seguidores.

Animação:

Um povo numeroso (20 pessoas) que era violento e cruel, sem compaixão e raivoso. Um dos indivíduos que surge e acaba virando uma liderança espiritual na tribo. Os anos passam ela perde vários indivíduos. Quando sobram somente 4 indivíduos, o líder espiritual morre, deixando para trás seus últimos seguidores sem nenhuma perspectiva de futuro para o grupo.

CENA 01 - ENTERRO DO LIDER ESPIRITUAL

NARRADOR

O futuro da tribo estava incompleto, já que os sobreviventes eram sábios, porém velhos e inférteis.

Animação: Os 4 idosos, em formas de grandes sobras encapuzadas, formam uma roda em volta de uma fogueira onde queimava o corpo do líder espiritual deles.

CENA 02 - O DEBATE

NARRADOR

Os sábios, então, discutem a noite toda procurando a resposta que salvaria a sua tribo da extinção. Até que um deles propõe que eles partissem em uma grande viagem, em busca da solução que o seu líder nunca pôde lhes transmitir.

Animação: Sábios sentados no cerrado discutindo, céu passando ao fundo.

CENA 03 - A JORNADA

NARRADOR

No dia seguinte, eles partem em sua jornada. Passam por várias vilas, procurando uma forma de gerar vida. Em uma das cidades onde passam, ouvem falar de um velho índio, cuja tribo tinha sido expulsas das terras onde viviam, ele muito sábio usava o conhecimento do seu povo para ajudar quem o procurava.

Animação: Os sábios partem em viagem, passam por cidades e montanhas, o céu passa acelerado no fundo. Chegam em uma cidade, onde um senhor lhes aponta para seguirem em frente.

CENA 04 - O ÍNDIO

NARRADOR

Narrador: O velho índio os acolhe e ouve sua história. Ele conta aos sábios uma lenda da sua tribo sobre morte e vida. Que falava de uma linda menina, que havia deixado todos muito tristes com a sua morte. Mas uma mensagem de vida teria sido enviada para a tribo, fazendo nascer ali onde a menina fora enterrada um pé de mandioca.

Animação: Sábios chegam na Oca, Um índio os recebe, eles se sentam na porta da mini oca. O índio começa a contar a

(CONTINUA...)

Conto indígena de Mani:

MANDIOCA

Em uma certa tribo indígena a filha do cacique ficou grávida.

Quando o cacique soube deste fato ficou muito triste, pois sonhava que a sua filha iria se casar com um forte e ilustre guerreiro, no entanto, ela estava esperando um filho de um desconhecido.

À noite, o cacique sonhou que um homem branco aparecia em sua frente e dizia para que ele

não ficasse triste, pois sua filha não o enganará, ela continuava sendo pura. A partir deste dia o cacique voltou a ser alegre e a tratar bem sua filha.

Algumas luas se passaram e a índia deu a luz a uma linda menina de pele muito branca e delicada, que recebeu o nome de MANI.

Mani era uma criança muito inteligente e alegre, sendo muito querida por todos da tribo. Um

dia, em uma manhã ensolarada, Mani não acordou cedo como de costume. Sua mãe foi acordá-la e a encontrou morta.

A índia desesperada resolveu enterrá-la dentro da maloca.

Todos os dias a cova de Mani era regada pelas lágrimas saudosas de sua mãe.

Um dia quando a mãe de Mani foi até a cova para regá-la novamente com suas lágrimas, percebeu que uma bela planta havia nascido naquele local. Era uma planta totalmente diferente das demais e desconhecida de todos os índios da floresta. A mãe de Mani começou a cuidar desta plantinha com todo carinho, até que um dia percebeu que a terra à sua volta apresentava rachaduras.

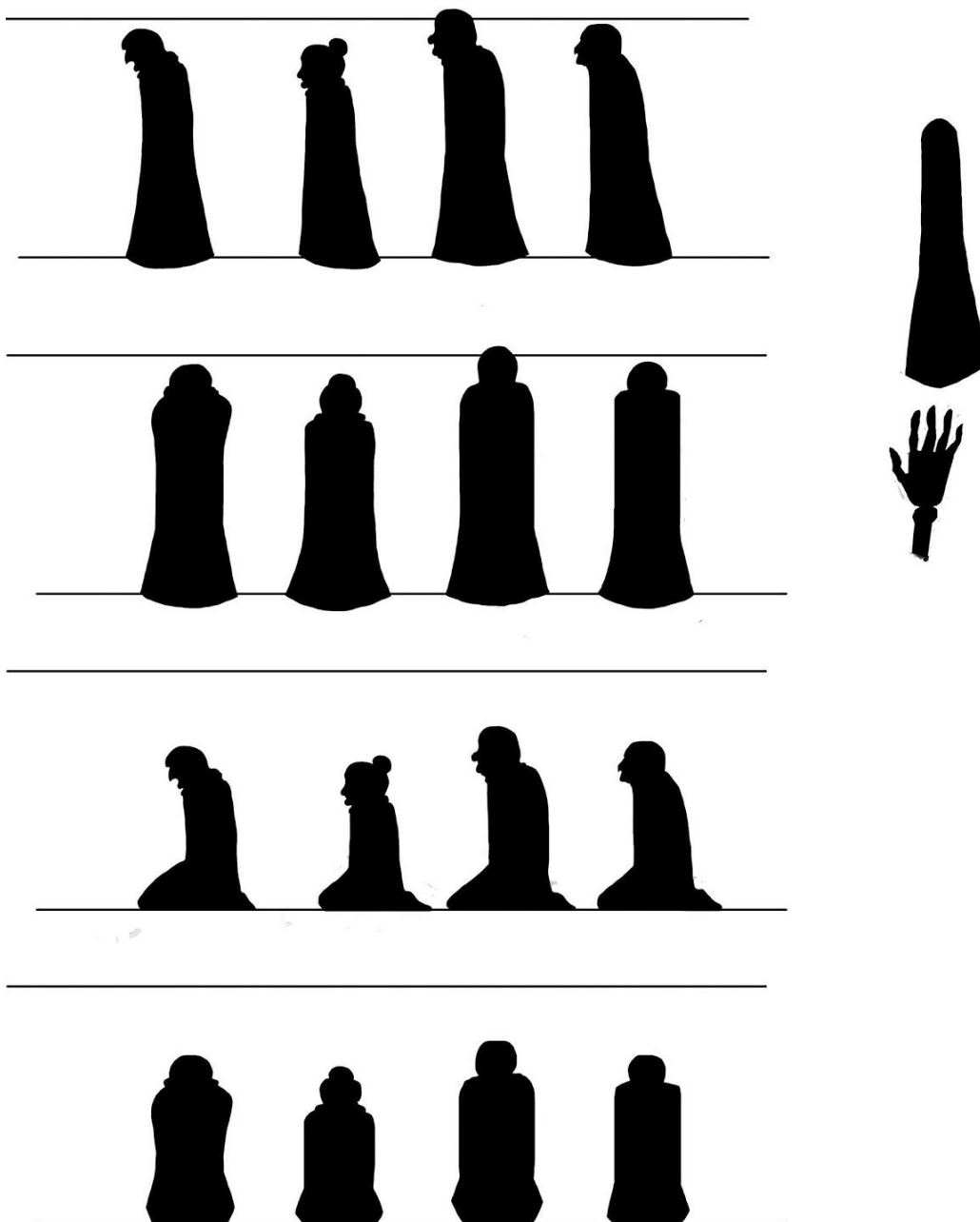
A índia imaginou que sua filha estava voltando á vida e, cheia de esperanças, começou a cavar a terra. Em lugar de sua querida filhinha encontrou raízes muito grossas, brancas como o leite, que vieram a tornar-se o alimento principal de todas as tribos indígenas. Em sua homenagem deram o nome de MANDIOCA, que quer dizer Casa de Mani.

Cenário e céus:



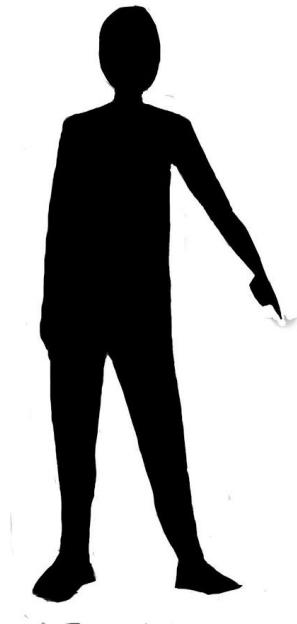
O cenário foi montado na integra, sendo deslovido nas cenas 3 e 5 (joranda até o indio e volta para casa) Os céus foram criados com base em imagens reais do céu e pintados por cima dando o efeito necessario. As transições foram feitas bem simples no After Effects, ajustando a opacidade e o deslocamento das imagens, criando o efeito final.

Personagens:



Todos os Personagens foram inteiramente criados no Photoshop, e cada um foi salva em uma camada, de fora que pudessem ser usados individualmente na animação do curta-metragem. Na hora de animar eles foram transferidos para After Effects sendo deformados, e/ou sendo manipulados para cumprir as necessidades de cada cena.





Referências Visuais:

Imagens de pesquisa que fundamentaram as escolhas das identidades visuais dos céus, personagens, cenários e seus resultados finais.







