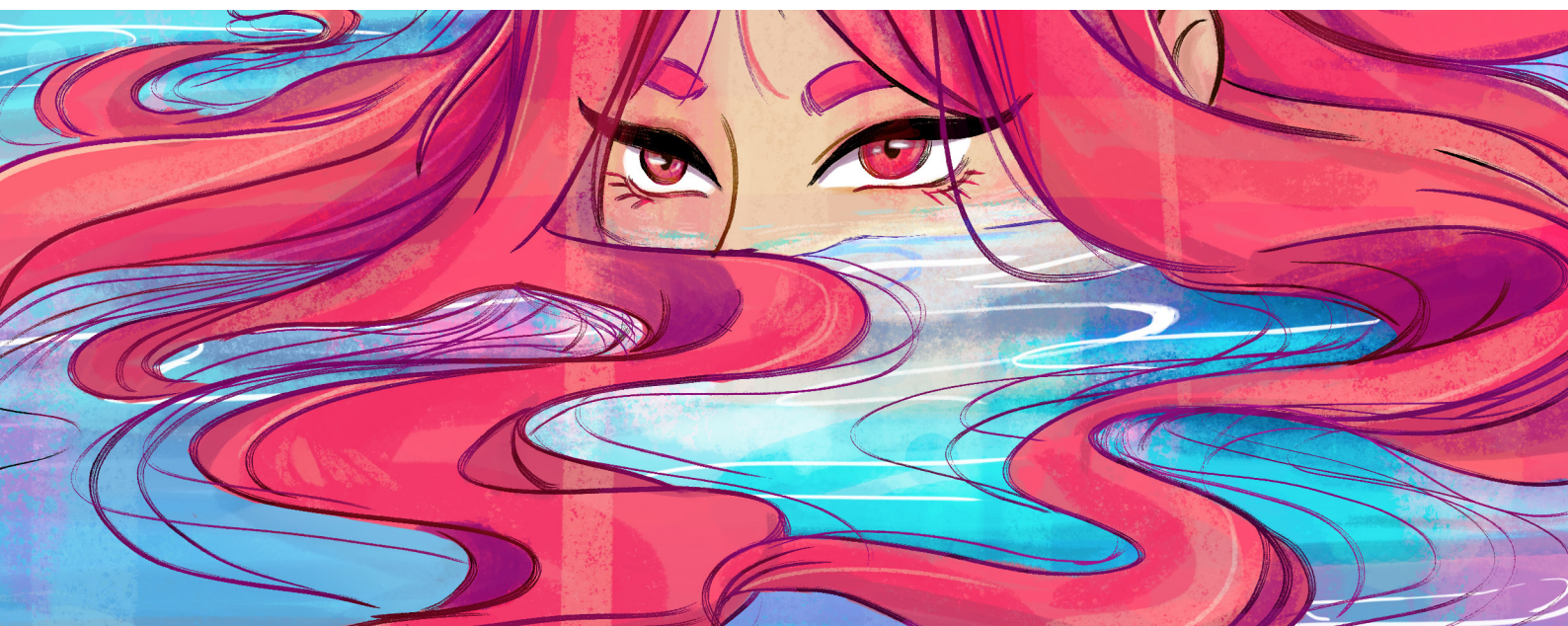




**Universidade de Brasília**

Departamento de Desenho Industrial - Instituto de Artes da UnB

## **SEIREN: CURTA ANIMADO INFANTIL QUE DISCUTE REPRESENTATIVIDADE SOCIAL**



Universidade de Brasília - Dezembro de 2017  
Tatiana Queiroz Velloso da Silveira // 12/0022711  
Orientador: Tiago Barros  
Desenho Industrial



# Universidade de Brasília

Departamento de Desenho Industrial - Instituto de Artes da UnB

## **SEIREN: Curta animado infantil que discute representatividade social**

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual, sob a orientação do Professor Tiago Barros.

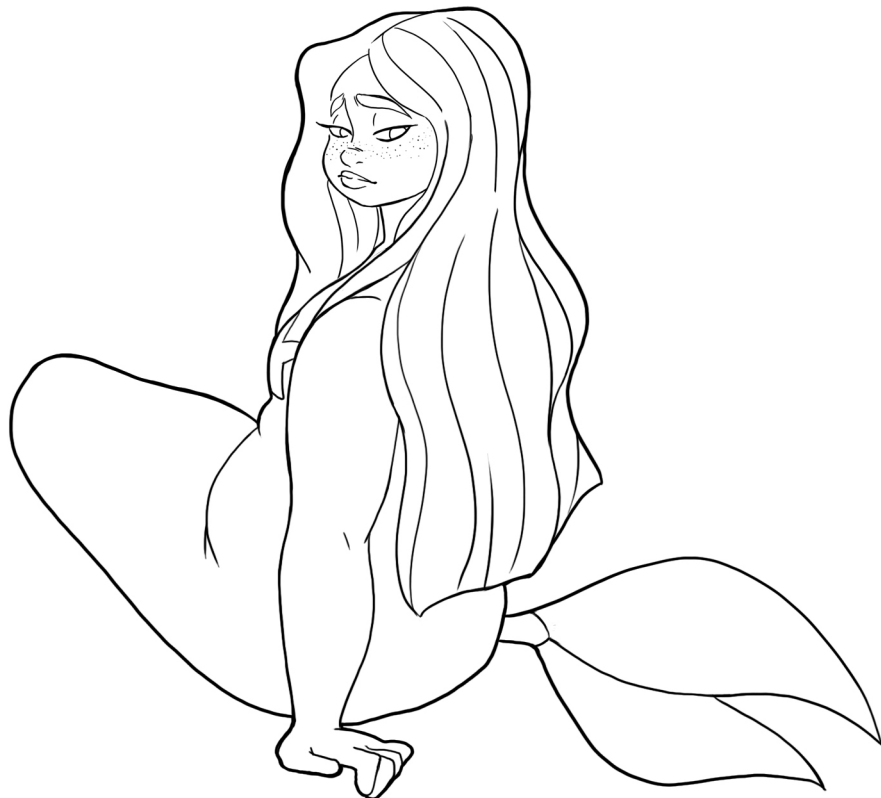
Brasília - 2017



## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse projeto a todas aquelas que se olharam no espelho em algum momento e não se sentiram boas o suficiente. Àquelas que se sentiram excluídas por alguma característica física ou de personalidade. Que se sentiram inadequadas e acreditaram que deveriam ser subestimadas.

Espero que com esse projeto eu possa ajudar a mudar a visão de mundo presente na sociedade contemporânea, mesmo que só um pouquinho, e ajudar essas meninas a ver o quão incríveis, destemidas e lindas elas realmente são.





Tenho muito pelo que ser grata.

Agradeço à minha família, principalmente minha mãe, por me apoiar e me ajudar sempre à conquistar meu lugar no mundo;

À todos os artistas voluntários que me ajudaram durante o projeto, numa troca muito gostosa de conhecimento: Luís André Leal, Ana Clara Matos, Carolina Abreu, Fabrizia Posada, Flávio Duque, João Capoulade, Angélica Éfrem, Luíza Cardoso, André Tenório, Brendo Silva, Gabriela Vasconcelos, Letícia Aguiar, Júlia Câmara, Franscisco Matias, Fernanda dos Santos e Rodrigo Cordeiro;

Agradeço ao meu cachorrinho Maki por aguentar os meus pitis;

Ao Tiago Barros, por também aguentar meus pitis e por toda a ajuda durante o projeto;

E à todos aqueles que me ajudaram diretamente ou indiretamente nessa jornada suicida que é fazer um filme animado como projeto de graduação.



## **RESUMO**

O presente trabalho foi elaborado com o intuito de relatar o processo de design presente na confecção de um curta animado 2D quadro a quadro, desde o nascimento da sua ideia e história até os detalhes finais na pós produção e edição final de vídeo, afim de dar mais destaque a temas importantes como a representatividade social. O processo de design envolvido neste trabalho envolveu a reinvenção de metodologias já utilizadas na indústria da animação, assim como gerações de alternativas em diversas etapas, tais como na concepção dos personagens em si como nos efeitos inseridos no After Effects para a animação final. A ajuda voluntária de 14 artistas diferentes interessados nesse campo do entretenimento também foi essencial para que a qualidade do produto final tenha ultrapassado as expectativas. O produto apresentado, analisado à luz dos objetivos gerais e específicos esperados, cumpriu o seu propósito. Por fim, foi proposta uma reflexão em relação às limitações, desafios e superações vividas ao longo do projeto, além de desdobramentos futuros e avaliações do mesmo.

Palavras-Chave: Animação 2D, programação Visual, trabalho em equipe, representatividade social, animação quadro a quadro.

## **SUMÁRIO**

1. Introdução **08**
2. Método **10**
3. Representatividade **13**
4. Desenvolvimento cognitivo **16**
5. História da narrativa infantil **20**
6. História da animação **22**
7. Animação e narrativa **29**
  - 7.1 Chapéuzinho Vermelho **30**
  - 7.2 Branca de Neve **31**
  - 7.3 Lilo e Stitch **34**
  - 7.4 A viagem de Chihiro **37**
  - 7.5 Steven Universe **40**
  - 7.6 Over the Garden Wall **42**
8. Pré-Produção **46**
  - 8.1 Ideia **46**
  - 8.2 História **47**
  - 8.3 Model Sheet, Storyboard e Animatic **52**
  - 8.4 Gravação **63**
  - 8.5 Layout e Enquadramento **63**
9. Produção **75**
  - 9.1 Renderização dos layouts em paralelo **75**
  - 9.2 Animação **77**
10. Pós Produção **82**
11. Produto Final **83**
12. Conclusão **85**
13. Referências **87**

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1. Fluxograma simples da metodologia utilizada. **10**
- Figura 2. Esquema de Sandra Pesavento. **13**
- Figura 3. Câmera de múltiplos planos. **25**
- Figura 4. Quadro da animação da Disney. **32**
- Figura 5. Concepts iniciais de Lilo e Stitch. **34**
- Figura 6. Chihiro, em frente à casa de banho de Yubaba. **37**
- Figura 7. Chihiro e Sem-Face. **38**
- Figura 8. Desenhos iniciais do episódio Jailbreak. **39**
- Figura 9. Imagem do desenho Steven Universe. **41**
- Figura 10. Cenário de Over the Garden Wall. **42**
- Figura 11. O lenhador com a besta, no Unkown. **43**
- Figura 12. Primeira página do roteiro de Seiren. **47**
- Figura 13. Segunda página do roteiro de Seiren. **48**
- Figura 14. Terceira página do roteiro de Seiren. **49**
- Figura 15. Primeira e segunda página do manual para a música. **50**
- Figura 16. Terceira e quarta página do manual para a música. **51**
- Figura 17. Model Sheets dos personagens principais. **52**
- Figura 18. Sequência de imagens que detalham o StoryBoard de Seiren. **61**
- Figura 19. Captura de tela na tabela do Google Drive. **64**
- Figura 20. Captura de tela na página inicial do grupo no Facebook. **64**
- Figura 21. Primeira e segunda página do manual. **65**
- Figura 22. Terceira e quarta página do manual. **66**
- Figura 23. Paleta de cores principais do curta. **67**
- Figura 24. Paleta do pôr-do-sol do curta. **67**
- Figura 25. Paleta de cores nortuna do curta. **67**
- Figura 26. Exemplos de background finalizado com a paleta principal. **68**
- Figura 27. Exemplos de layouts com a paleta do pôr do sol. **69**
- Figura 28. Painel de estilo gráfico. **71**
- Figura 29. Painel de cenários. **72**
- Figura 30. Painel de estilo para a criação do marinheiro. **72**
- Figura 31. Painel de estilo gráfico para a criação da sereia. **73**
- Figura 32. Capturas de tela do modelo 3D das rochas, por João Capoulate. **74**
- Figura 33. Comparação entre as imagens iniciais e finais. **75**
- Figura 34. Captura de tela da TimeCharge. **77**
- Figura 35. Imagens em sequência de uma animação. **78**
- Figura 36. Captura de tela do After Effects. **81**

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, histórias foram contadas às crianças com o objetivo de ensinar-lhes uma lição: A não falar com estranhos, não andar por caminhos perigosos, sempre ouvir aos mais velhos etc. Seja pela oratória ou por meio de mídias contemporâneas, essas narrativas continuam existindo no nosso dia-a-dia e influenciando o comportamento das pessoas, apesar de terem sofrido alterações severas ao longo do caminho, principalmente quanto ao roteiro e valores ali descritos, deixando de ser somente para entretenimento.

E, mesmo com toda a carga teórica, simbólica e até mesmo política em que os personagens animados são submetidos nos dias de hoje, não é incomum pensarmos que desenhos são para crianças, ignorando o que se é passado por eles. Claro, elementos lúdicos e cores fortes são apelativos a elas e são a maneira mais eficiente de se comunicar dependendo da faixa etária. Mas, o que se tenta comunicar?

Hoje em dia, vemos que em desenhos como Steven Universo, por Rebecca Sugar, Gravity Falls, de Alex Hirsch, e A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki, há uma representatividade que não era explorada há, por exemplo, 10 anos. Essas informações podem ajudar a criança a ter um senso crítico mais consciente já que agora fazem parte do seu cotidiano, gerando uma discussão acerca de assuntos que podem ser considerados polêmicos; e claro, pode influenciar também como essa geração vai repassar esse conhecimento e educar futuras gerações.

Sendo assim, por que insistimos em subestimar tanto essa área sendo que ela tem tamanha influência no dia-a-dia das crianças? E como isso pode se tornar um transformador social a curto e longo prazo? O que mudou nesses últimos anos que interessou também a pessoas mais velhas? E, finalmente, qual o papel do design em tudo isso, mesmo que de maneira indireta?

“Seiren” busca reunir as respostas para essas perguntas e retratá-las de maneira gráfica, apelativa e direta ao espectador. A história se passa em meio ao oceano, onde uma sereia e um marinheiro se encontram ao acaso. O marinheiro, vítima de um naufrágio e desolado pelos poucos suprimentos que restam, se vê esperançoso novamente ao ouvir o canto de uma sereia, mesmo que estivesse longe.

Consolado e até empolgado, ele acha dentro de si uma força remanescente para remar em direção àquela voz. Ao se aproximar, com sua felicidade aumentando, imagina em silêncio o cúmulo da beleza que irá encontrar, para apenas se deparar com o oposto do que tinha em mente: a sereia era gorda.

A partir daí a história se desenvolve ao redor do relacionamento que eles constroem: de um lado, o marinheiro, que vê na sereia uma chance de postergar sua morte, aproveitando-se dela; e a sereia, cujas intenções ainda são nebulosas, apesar de sua personalidade meiga e delicada.

**Resumindo, o objetivo geral do meu projeto é criar uma história infantil em formato de curta animado com o tema representatividade como base.**

Quanto aos objetivos específicos, temos:

- Desvendar como questões sociais são transformadas em imagens lúdicas e didáticas;
- Estudar as alterações de personagens e suas características a fim de complementar a história;
- Explorar como a representatividade ocorre por meio dos desenhos animados;
- Discutir, por meio de uma linha do tempo, que histórias eram passadas há quatro décadas e como elas estão em tempos modernos;
- Utilizar todos os conhecimentos técnicos e teóricos adquiridos para criar o curta animado, a partir de uma perspectiva que busque representar determinado tipo físico num âmbito mais literal.

“Seiren” é importante não só por uma questão acadêmica, mas também para explorar uma representatividade que vemos pouco na mídia. Não só por um viés de design de personagem com determinadas características físicas, mas também por uma questão emocional, em que aquele(a) que não se encaixa nos padrões estéticos de beleza se encontra regularmente. Com ele, busco representar questões como baixa autoestima, amor próprio e autopreservação que ainda não são muito bem retratadas nas mídias contemporâneas e muito menos em desenhos para crianças.



## 2 MÉTODO

Quanto a questões mais técnicas e indo por um caminho que tem mais a ver com o design na prática, Seiren é importante principalmente porque teve ajuda de 16 artistas diferentes ao longo de sua trajetória. Tivemos que, de alguma forma, unificar o traço de todos eles e ser o mais claro possível na troca de informações. Não só isso, partimos do zero em toda a sua concepção e aprendemos muito com isso. Por ser um projeto pequeno, apenas uma pessoa foi responsável por coordenar todas as etapas de produção mesmo que essa não seja sua principal área de atuação. Gerenciar um grupo grande de pessoas tão competentes me fez crescer muito como pessoa e como designer. Estabelecer padrões e limites foi essencial para a unificação dos traços para o *background* e animação, mas também tivemos que achar um equilíbrio entre o que não podia ser mudado de forma alguma e a liberdade criativa individual de cada artista. Utilizamos metodologias já existentes nos processos de design e da produção de uma animação como base para a nossa própria metodologia, já que quase todo mundo é marinheiro de primeira viagem. Ou seja, além de confeccionarmos o produto, tive que deixar o material da forma mais didática possível e estar sempre ali para tirar as dúvidas dos integrantes da equipe.

A metodologia utilizada se dividiu em “três grandes etapas”: A primeira foi individual, em que o maior número de informações possível foi reunido para confeccionar o curta com um viés representativo que julgava-se necessário e entender como todas as peças se encaixavam nos desenhos contemporâneos, tornando-os tão atrativos para uma determinada faixa etária; A segunda envolveu a inserção de outras pessoas no projeto, que buscavam aprender. Eles ajudaram com a pré-produção e com a produção, etapas que serão mais detalhadas mais à frente do relatório, mas que, em tese, envolvem a concepção do curta em si; E, por fim, a terceira e última etapa, chamada de pós-produção. Nessa etapa eu me reuni com um grupo seletivo de pessoas e damos os toques finais para a animação ser coesa, adicionado efeitos sonoros e visuais, música e detalhes que suportem a história.

Não é incomum surgir as dúvidas acerca do processo de criar uma animação. Não existe uma fórmula mágica ou uma metodologia base que todas as empresas abracem; ainda mais porque nenhum filme vai ser igual ao outro. E isso sem falar na complexidade de cada estúdio dependendo do produto final: a metodologia que vamos utilizar para o projeto em questão não se assemelha nem um pouco com os que grandes empresas como Disney, Laika e Dreamworks usam, ainda mais porque a proposta não é essa.

O todo, como já explicado anteriormente, foi dividido em três grandes grupos de produção: a pré-produção, produção e pós-produção - ramificando-os ainda em al-

guns subgrupos que ajudarão a explicar como, o que e por que cada etapa acontece.

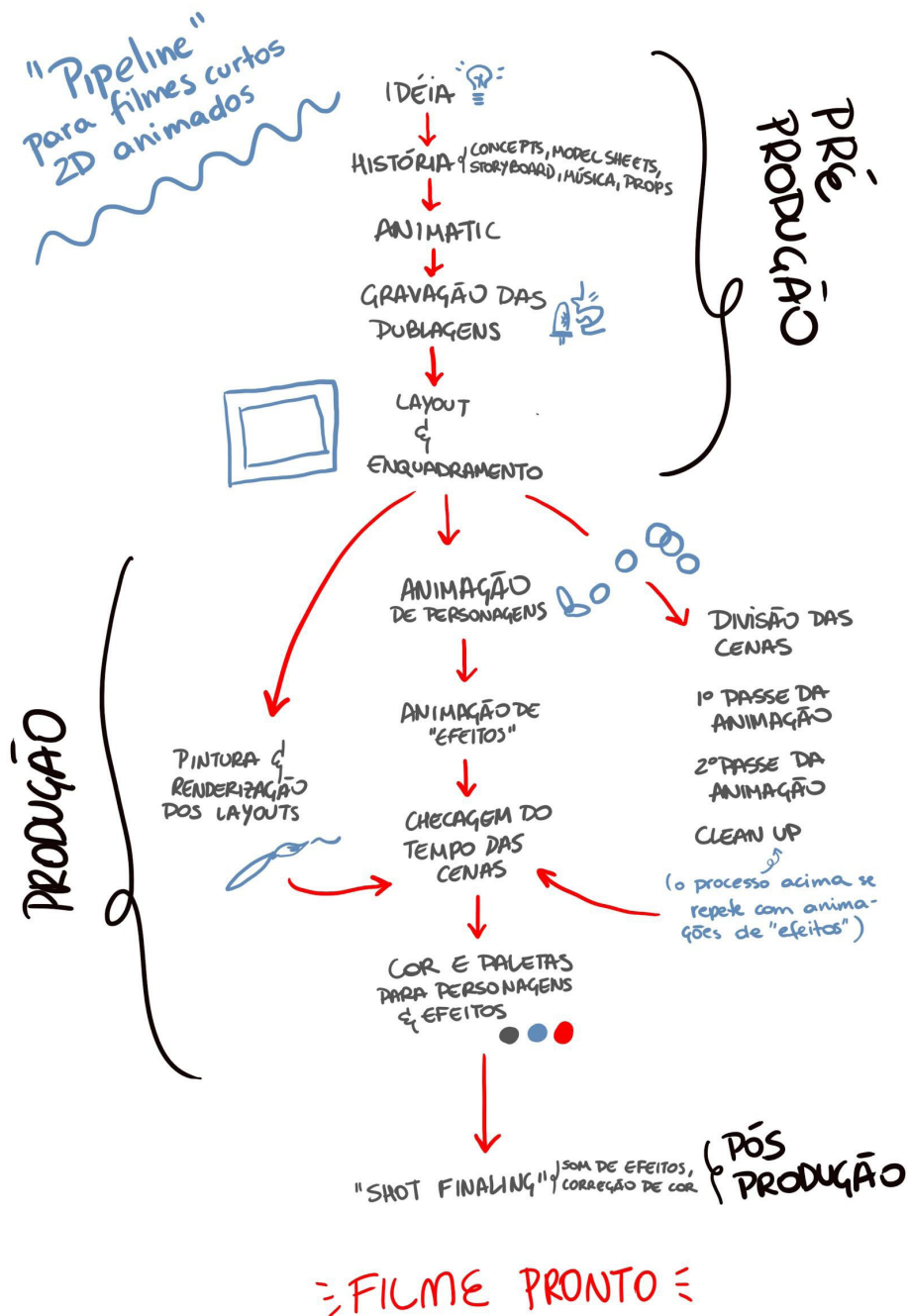


Figura 1 - Fluxograma simples da metodologia utilizada para a confecção de Seiren. A primeira parte da pré-produção, que envolve da ideia ao *animatic*, foi feita individualmente. O restante do projeto foi feito em equipe, até seus últimos segundos de produção.

A Figura 1.0 apresenta um pequeno e simples infográfico buscando facilitar a explicação a ser feita a seguir. *Pipeline* é a palavra utilizada na língua inglesa para me-

metodologia (foi a melhor tradução que eu achei), mas ela é um jargão das animações. Acredito que não há tradução literal dessa palavra para o português.

A pré-produção é todo o processo de criação. É nessa etapa que são identificadas as referências, cria-se os personagens e tem-se uma visão final do produto mais polida o possível.

Tendo esses conceitos bem definidos e com o *animatic* pronto, passa-se para a produção. Essa fase consiste em, basicamente, *renderizar os layouts* e fazer as animações de personagens e efeitos especiais.

Os “passes de animação” são etapas provatórias. Elas consistem basicamente em mostrar o andamento da sua cena em pequenas entregas até a data final. É muito comum no primeiro passe haver linhas de ação ao invés do personagem completo - como se espera na última etapa - apenas para expressar o movimento pretendido pelo animador e receber a aprovação do que é adequado para a cena. Conforme os passes “vão passando” eles vão ficando mais e mais detalhados. O mesmo ocorre com as animações de efeitos especiais (água, fogo, vento, roupas etc). Ao fim dessa etapa, o *clean-up* é realizado; ou seja, a arte-finalização. Basicamente, passar a limpo o desenho e adicionar as cores básicas.

Ao final de tudo, é na pós-produção que a luz e sombra são implantadas, assim como a correção de cores, sons dos efeitos especiais, vozes dos personagens com a trilha sonora. Os créditos também são feitos nessa etapa, assim como a animação do título, se necessário.

Em tópicos e resumidamente, a metodologia utilizada foi:

1. Leitura acerca do método revelado pelas companhias, além de discussões com profissionais que trabalham ou já trabalharam na área;
2. Analisar como os personagens se comportam e como sua forma física influencia no decorrer da história e como a história fluía, antigamente, e qual era a lição de moral ali escondida.
3. Com todas as informações reunidas, começar a gerar ideias para a história original e, assim, começar a pré-produção do curta.
4. Reunir um grupo de pessoas que esteja disposto a me ajudar em Seiren e auxiliá-los a seguir pelo caminho que eu havia idealizado, anteriormente.
5. Recolher o material gerado pela equipe e torná-lo coeso com a unificação do traço, em paralelo a pós-produção de cenas que já estiverem prontas.

Todas essas etapas serão detalhadas e explicadas mais à frente do relatório, retratando com detalhes como foi a experiência e quais foram os materiais gerados para auxiliar a equipe na criação do curta.

### 3 REPRESENTATIVIDADE

Hoje em dia o respeito às diferenças é incentivado por meio de mensagens sutis, lúdicas e divertidas, fazendo com que o conceito de representatividade social seja repassado com eficiência sem menosprezar sua importância no contexto real e do desenho. Porém, essa preocupação não era pensada com tanta frequência a dez anos atrás.

Entretanto, esse assunto é de extrema importância já que a identificação do leitor com uma história pode mudar a sua vida e oferecer conforto e apoio, principalmente quando se é um leitor jovem. Pode também oferecer soluções alternativas à problemas decorrentes nos anos iniciais da vida, sem desmerecê-los e dando-lhes o destaque merecido. Em *Steven Universo*, por exemplo, esse tipo de abordagem acontece muito por meio de músicas cantadas de um personagem para o outro. Em *“Mindful Education”*, episódio 4 da quarta temporada, uma das personagens principais reconforta uma criança ao ensinar-lhe sobre como lidar com a ansiedade e perdão.

Por ser a base do meu projeto, nada mais justo do que começar a pesquisa com a origem da palavra. *Representare* vem do latim, que significa fazer presente alguém ou alguma coisa ausente, inclusive uma ideia, por intermédio de um objeto, mídia ou pessoa. Escolhi focar nas representações sociais elaboradas pelos diversos atores sociais, individuais ou coletivos, e não no conceito de representação, por si só.

A palavra representação, quando citada só, remete mais à conceitos históricos ou políticos do que daquilo que o projeto busca apresentar em seu cerne. No entanto, após revisão de literaturas e uma pesquisa mais direta, percebi que o termo “representatividade social” se encaixa muito melhor no que estou procurando.

As representações sociais constituem um sistema de valores e práticas ligado a um conjunto de relações sociais cuja influência é grande quando indivíduos tentam se encontrar no mundo social. Um exemplo palpável, que não envolva animações ou peças de entretenimento, são os movimentos sociais como o feminismo e suas vertentes. As representações sociais também mudam conforme os anos vão passando, tendo em vista que os valores e práticas de uma sociedade tendem a se modificar.

Roger Chartier (1991), historiador francês e grande influência em estudos quando se fala nesse conceito, diz que a representação é o produto de um resultado de uma prática. A literatura, por exemplo, é representação porque é o produto de uma prática simbólica que se transforma em outras representações. A arte é a representação de algo simbólico da individualidade do autor.

Para LeGoff (Cf. Pasavento, 1995, p. 15), a representação é a tradução mental de uma realidade exterior percebida pelo indivíduo e liga-se ao processo de abstração. O imaginário faz parte de um campo de representação e, como expressão do pensamento, se manifesta por imagens e discursos que pretendem dar uma definição

mais concreta e lógica da realidade.

Já segundo Bordieu (Cf. Pasavento, 1995), sociólogo francês, as representações mentais envolvem atos de apreciação e reconhecimento, que constituem em um campo onde os agentes sociais investem em seus interesses e sua bagagem cultural.

Sandra J. Pasavento (1995), historiadora brasileira e professora da UFRGS, sintetizou os conceitos criados por Castoriadis, LeGoff e Durand, e prega que a sociedade constrói sua ordem simbólica que, por um lado não é o que se convencionou chamar de real (mas sim sua representação), mas que por outro lado é também uma outra forma de existência da realidade.



*Figura 2 - Esquema de Sandra Pasavento, 1995, para explicar seu ponto de vista sobre representações em cima do estudo de Bordieu, Le Goff e Chartier. Fonte da imagem: Google Imagens.*

Por fim, Serge Moscovici, em 1961, criou as teorias das representações sociais. Ele busca, por meio desse, explicar os fenômenos do homem a partir de uma perspectiva coletiva, sem perder de vista a individualidade. Portanto, está principalmente relacionada com o estudo de simbologias sociais, tanto no nível macro como microanálise; ou seja, com o estudo de trocas simbólicas infinitamente desenvolvidas em nossos ambientes sociais e nas nossas relações interpessoais - e, de como esses símbolos influenciam a construção do conhecimento compartilhado, da cultura.

Nela, Moscovici também relata que as representações surgem a partir de experiências cotidianas somadas à reapropriações históricas. **O conteúdo gerado em um novo contexto do dia-a-dia necessita de um conteúdo histórico independente do período cronológico para que haja uma familiarização e uma melhor aceitação de algo novo.**

A criação e transformação da informação levam a uma transformação de nossos valores que irão influenciar os relacionamentos humanos, na forma como o ser humano se percebe no mundo e com o outro - o que era “certo” para a geração anterior para a geração atual não é.

Em suma, a representatividade possui inúmeras interpretações apesar de seu conceito não alterar muito. Acredito que no final das contas, nenhum dos pensadores está errado, mas nenhum me contemplou integralmente. Prefiro uma abordagem híbrida nesse sentido: **a representatividade é uma ferramenta de transformação do real, o que acaba atribuindo sentido ao mundo (Chartier), mas há também**



**muito do processo abstrato e imaginário envolvido (LeGoff) onde, querendo ou não, há a construção coletiva do conhecimento e da cultura (Bordieu). Para que algo novo se torne familiar e não cause estranhamento à grande massa, Moscovici sugere que a associação a contextos históricos e que a transformação dessa informação nos guia para nosso futuro e em como iremos nos comportar socialmente.** Por isso, é importante conscientizar as pessoas acerca dos problemas sociais enfrentados por parte da população e como o respeito é essencial em uma boa convivência. Em pouco tempo, tudo será uma bola de neve positiva.

Já num contexto que envolve a animação em si, pelo que tive contato, pude perceber que não só assuntos relacionados à orientação sexual, gênero, igualdade, racismo etc são abordados. Esses sejam somente assuntos que são facilmente percebidos por qualquer figura adulta e observados pela criança de maneira direta, sem nenhum tipo de raciocínio crítico envolvido. O que me chamou bastante atenção foram assuntos mais subjetivos, complexos e difíceis de explicar. A depressão, perda, conflito de emoções, superação, ciúmes e inveja são alguns dos vários sentimentos que também são abordados de maneira lúdica e que muitas vezes são considerados inapropriados para as crianças, sem levar em consideração o turbilhão de emoções que ela passa todos os dias.

Privar a criança dos sentimentos negativos e transformar o inverso dessa prática em tabu só serve para confundir a criança e deixá-la mais apreensiva já que ela não vê ali a representatividade social necessária para ajudá-la a superar seus próprios conflitos internos. Evitar mostrar “o lado feio” do ser humano à ela buscando protegê-la não só afeta diretamente sua percepção do mundo, como também a faz ser ainda mais rígida consigo, como se seus sentimentos fossem de alguma forma errados e, ao invés de enfrentá-los e superá-los, tende a escondê-los.

É comum também percebemos uma representatividade social mesmo que não hajam características físicas óbvias entre personagem e locutor. Talvez a personalidade ou a forma de solucionar o problema encontrados pela aquela personagem tenha mais peso na vida da criança do que seu gênero ou idade. Não desmerecendo, claro, as representatividades físicas. Elas são extremamente importantes, também. Por experiência própria, tendo a estar mais próxima de personagens femininas com características físicas mais marcantes e fortes à primeira vista.

Basicamente nós crescemos por termos entendido e resolvido problemas pessoais por nossa conta, e não por eles nos terem sido explicados por outros. E isso é ainda mais delicado quando se fala em crianças.

Essa representatividade social é extremamente importante porque a criança se sente compreendida e apreciada bem no âmago de interior ou exterior, nos seus sentimentos, esperanças e angústias, sem que tudo isso tenha que ser extraído e investigado sob a luz de uma racionalidade que ainda não é compreendida por ela.

## 4 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O público-alvo do projeto são crianças a partir de 10 anos, sem um limite de idade máximo delimitado. O produto final busca agradar tanto adultos quanto crianças e, para que isso ocorra, é fundamental não só conhecer como curtas animados são tecnicamente produzidos. É necessário entender também como a percepção da criança vai captar aquelas informações e como ela vai destrinchar todos os códigos simbólicos ali representados de maneira lúdica. Meus estudos giraram em torno de três psicólogos influentes na pediatria e que possuem vastos estudos acerca desse assunto. São eles: Henri Wallon, Jean Piaget e Lev Vigotski.

Mais adiante neste relato, serão explicados com detalhes como os desenhos contemporâneos usam dessa ferramenta a seu favor, deixando o desenho mais apelativo tanto para crianças quanto para adultos.

Há três grandes nomes na psicologia infantil que são referência quando se quer estudar o desenvolvimento cognitivo da criança e como as informações captadas em seus primeiros anos irão influenciar seu comportamento em anos futuros. São eles: Henri Wallon, Jean Piaget e Lev Vigotski.

Seguindo a ordem, vamos começar por Henri Wallon (1995). Ele é defensor de que o desenvolvimento humano se dá a partir do desenvolvimento psíquico nos primeiros anos e por isso critica firmemente o ensino fundamental tradicional, em que não se é estimulado o raciocínio crítico ou a criatividade na criança. Para Henri, o professor deve criar um clima de igualdade de expressão e evitar tratamentos desiguais, incentivando a coletividade e cooperação. Além disso, Wallon também acreditava que o indivíduo e meio se modificam de maneira recíproca e que não faz sentido separar o aspecto afetivo da inteligência. Pelo seu profundo interesse no assunto, Wallon criou estágios no desenvolvimento da criança que ajudam a compreender a subjetividade na mente infantil e declara, ainda, que esse desenvolvimento não se dá de maneira linear ou “pura”. Ela é descontínua, repleta de contradições e conflitos, processos e reviravoltas. O mesmo pensamento é compartilhado por Bruno Bettelheim (1976) em seu livro “Psicanálise nos Contos de Fadas”, em que o autor defende a importância dos contos de fadas no dia-a-dia da criança exatamente por eles não serem literais e sim repletos de interpretações. A criança retira dali a lição que ela precisa naquele instante de sua vida a partir dos próprios sentimentos.

Foi a partir principalmente dos estudos de Wallon que eu pude definir com mais certeza a faixa etária do meu público. E dentre os estágios desenvolvidos por ele, focaremos apenas naqueles que se encaixam dentro do público-alvo. Ou seja, crianças a partir dos 10 anos de idade.

O primeiro deles é o pensamento categorial, que ocorre em crianças de 6 a 11 anos de idade. Essa etapa é marcada pela diferenciação do eu-interior do mundo

exterior. Ou seja, a criança percebe o que é dela e o que é do outro. A realidade é dividida em categorias, onde se sabe o conceito mais abstrato e subjetivo do que é casa, por exemplo, ou do que é o parquinho e a hora de brincar. Uma característica muito importante nessa etapa é que a criança começa a prestar atenção e memorizar conceitos de forma voluntária. Ela escolhe absorver ou não aquela informação num nível consciente. Da mesma forma, o pensamento abstrato começa a se desenvolver e por isso é tão essencial que nessa fase a criança esteja imersa em aspectos culturais. É nessa etapa que a criança começa a enraizar conceitos do seu dia-a-dia no seu subconsciente.

O segundo é a crise pubertária e a adolescência, fase da pré-adolescência. Ela é marcada por sentimentos confusos e às vezes agressivos. É a etapa em que a “tranquilidade” afetiva do estágio categorial é rompida, impondo a necessidade de uma nova definição de personalidade, desestruturados devido às modificações corporais da ação hormonal. É comum também a busca pela autoafirmação além do desenvolvimento da sexualidade. Nessa fase, busca-se uma oposição da figura autoritária do adulto na tentativa de se diferenciar dele.

Os estágios do desenvolvimento de Henri não se terminam na adolescência, já que a aprendizagem nunca se encerra. Ele também afirma que, à medida que a afetividade se desenvolve, ela interfere na inteligência do indivíduo - e vice-versa. A criança não é o resultado linear do meio em que se vive, já que habita também em meios não concretos (os valores). Por isso a diversificação é tão importante para o desenvolvimento da criança e para que ela possa respeitar genuinamente o que não faz parte do dia-a-dia dela, baseando-se num pensamento crítico já desenvolvido.

Já Jean Piaget (1959) foi um dos principais pensadores do Séc. XX. Ele acredita que as crianças só podiam aprender o que estavam preparadas a assimilar e que aos professores cabia aperfeiçoar o processo de descoberta dos alunos. Ele também retém críticas fortes ao sistema de educação tradicional e ensina que o conhecimento tem origem na interação “sujeito-objeto”; ou seja, o conhecimento não nasce do sujeito e nem do objeto, mas sim da interação entre eles. Esse conceito foi essencial para entender o porque de crianças assimilarem melhor os valores quando eles são expressos de maneira lúdica por meio de imagens na tela.

Ele explica como o conhecimento é adquirido e montado em nossa *psique*, desde a primeira infância até a maturação humana. Através dessa teoria, diversas propostas de educação diferenciadas para as crianças em cada uma das fases foram criadas, todas com a pretensão de melhorar a educação através de características específicas de cada uma dessas fases observadas por Piaget.

O saber, segundo Piaget, é desenvolvido por meio de quatro partes. Dentre elas, além da interação sujeito-objeto, há a transmissão social. Ou seja, é preciso que a criança interaja com outras pessoas para gerar conhecimento para si.

No entanto, a aquisição de conhecimento só ocorre mediante a consolidação das estruturas do pensamento. Os estágios do desenvolvimento, segundo Piaget, são 4. Mas assim como fiz anteriormente com Wallace neste relatório, apenas aqueles que são influentes para o projeto serão descritos com mais detalhes. Ambos os estudos são bastantes parecidos nessa fase, divergindo suavemente apenas na idade.

O primeiro deles é o operatório completo, em crianças de 7 a 12 anos. O conceito de numerais e classes começam a se formar e adquire-se uma lógica mais consistente de solucionar problemas concretos, como problemas de matemática.

O segundo é o operatório formal, que se dá a partir dos 12 anos em diante. O adolescente começa a raciocinar de forma lógica, hipotética e dedutiva. Nessa fase, ele descreve que deduções lógicas são desenvolvidas mesmo sem o apoio de objetos concretos. O pensamento também vai para um campo mais subjetivo: começa-se a refletir sobre o futuro e sobre possibilidades além do real presente. A partir disso, sistemas são criados, assim como pensar sobre o próprio pensamento.

Piaget é autor de vários livros e artigos, sendo internacionalmente conhecido pela sua contribuição na filosofia e na pedagogia.

Por fim, mas não menos importante, Lev Vigotski. Ele foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida. Para ele, o homem e o objeto não se relacionam de maneira direta, sendo essa interação necessariamente mediada por meio de sistemas simbólicos. Nesse sentido, o papel do professor é ainda mais importante do que aquele imposto por Piaget e também adiciona mais um fator na teoria de Piaget do “sujeito-objeto”. Ele também defende, como Wallon, que a afetividade não se separa da inteligência no processo de aprendizagem. O sujeito, para Vigotski, não é passivo: sempre passa por um processo de transformação e síntese.

Para ele, tanto a linguagem simbólica quanto os instrumentos de trabalho têm um papel similar e essencial, já que ambos são construções da mente humana que estabelecem a comunicação e a relação do homem com a realidade. Vigotski chamava os signos de instrumentos simbólicos, com especial atenção à linguagem. Ele acreditava que a língua é um sistema simbólico fundamental em qualquer grupo humano e é uma das principais características adquiridas pela humanidade no decorrer da evolução como espécie e história social.

Vigotski (1998) dá ênfase em seus estudos à dimensão social e interpessoal da pessoa, especialmente quando a linguagem é usada como uma ferramenta tão eficaz e poderosa do nosso dia a dia. Quando aprendemos a linguagem regional do nosso meio sociocultural, o desenvolvimento psicológico é radicalmente modificado. A inteligência prática tem uma origem anterior à capacidade de se comunicar no desenvolvimento infantil e em seu livro “A formação social da mente” (p.11 ed. 2008) observa-se que apesar da possibilidade destes sistemas operarem independentemente

na criança pequena, possuem uma unidade dialética no adulto e se constituem como uma verdadeira essência do comportamento humano complexo.

Um dos conceitos mais importantes desenvolvidos por Vigotski e que vale a pena ser mencionado no presente projeto é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que se relaciona com a diferença entre o que a criança consegue realizar sozinha e aquilo que é capaz de aprender e fazer com a ajuda de uma pessoa mais experiente (adulto, criança mais velha ou com maior facilidade de aprendizado, etc.). A Zona de Desenvolvimento Proximal é, portanto, tudo o que a criança pode adquirir em termos intelectuais quando lhe é dado o suporte educacional devido.

Ele também contribuiu na relação que se estabelece entre pensamento e linguagem. Em seu livro “Pensamento e Linguagem” (1962), destaca-se a formação de conceitos e a compreensão de sistemas mentais enquanto sistemas conscientes e funcionais.

Vigotski, particularmente, sintetizou Piaget e Wallon de uma forma mais interessante e intuitiva. Os estágios de desenvolvimento de Piaget e Wallon também se assemelham bastante, ao ponto de pouco mais do que apenas as nomenclaturas serem diferentes. Todos os três dão ao professor um papel de bastante importância para que o desenvolvimento cognitivo da criança seja desenvolvido de maneira saudável. Acredito que com essa pesquisa pude entender melhor o que ocorre de maneira subjetiva na criança e ele pode me ajudar a definir o público alvo que pretendo trabalhar.



## 5 HISTÓRIA DA NARRATIVA INFANTIL

Desvendar o percurso histórico daquilo a que chamamos hoje de “histórias infantis” nos obriga a considerar que nem sempre as histórias foram criadas para crianças e nem sempre as crianças foram consideradas como um público diferenciado, com características próprias; e, portanto, na origem da narrativa infantil está algo significativamente diferente do que conhecemos hoje. A origem da literatura e histórias para crianças remonta à transmissão oral dos mitos, lendas, fábulas e contos maravilhosos, normalmente contados por um membro mais velho da família e transmitidos de geração em geração, ao longo dos séculos, para lhes ensinar uma lição. Reunindo adultos e crianças num público indiferenciado, estas histórias contribuíram para a criação de um imaginário comum e de uma tradição oral.

Segundo Garcia Barreto (1998), “séculos antes de Cristo foram chegando do Oriente ecos de fabulários indianos, como por exemplo: Calila e Dimna, uma das mais antigas fábulas, passando para o Oriente Médio onde os árabes criaram uma versão mais detalhada, enriquecida pela sua própria tradição e pela tradição dos povos que as foram transmitindo”. Um dos primeiros terá sido o grego Esopo, que no século VI a.C. criou as histórias transmitidas pela via oral e personificou animais, sendo-lhe hoje atribuída a paternidade da fábula como gênero literário. O predomínio da transmissão oral, mesmo depois do registo escrito de algumas destas histórias – que, recordemos, não eram pensadas para crianças –, era justificado pela enorme taxa de analfabetismo e pela inacessibilidade do livro, que tinha custos de produção demasiado elevados para a grande maioria da população, estando limitado às escolas e bibliotecas da monarquia.

Como nos séculos XVI e XVII apenas uma pequena parte da população era alfabetizada e possuía acesso aos livros, os primeiros impressos concebidos especificamente para crianças tinham intenções didáticas e consistiam em abecedários, *horn-books*, *battledores* ou *catones* sendo sua pretensão ensinar a criança a ler. Frequentemente incluíam máximas morais e lições de cortesia que, paralelamente ao ensino da leitura, instruíam a religião cristã e as “boas maneiras” de cada época.

O aparecimento de textos ficcionados, especialmente criados para crianças, só foi possível depois do reconhecimento social da existência de um público infantil, diferenciado, com características e necessidades próprias. Antes disto, como vimos, a criança era entendida como um pré-adulto, educada no seio da família, sob a orientação rigorosa de uma estrutura familiar patriarcal.

Nos séculos seguintes, os estudos sobre psicologia infantil vieram confirmar a criança como um ser diferente do adulto, pelo que devia distanciar-se dos mais velhos e receber uma educação especial. Esse assunto já foi abordado no capítulo anterior, com três psicólogos influentes no estudo da pediatria contemporânea. O enfraqueci-

mento do pendor moralizador, no século XIX, permitiu o desenvolvimento de uma literatura criativa e inspiradora, com intenções exclusivamente lúdicas. Foi nessa época que grandes obras infantis foram confeccionadas e entre elas estão Pinóquio e Alice no País das Maravilhas. Várias obras dessa época foram adaptadas para desenhos animados e até hoje ultrapassam a barreira do tempo.

Nos dias de hoje, o que se considera adequado para o público infantil segue um sentido oposto de ser simplesmente pedagógico e doutrinador. A história deve ser educativa, mas em um sentido amplo, libertador e jamais “catequizador”, como iniciou sua existência como gênero literário. As histórias infantis constituem mais um meio de contato com o mundo e uma forma de conscientização da criança para aquilo que a rodeia e a influencia, pois além de apresentar a ela conceitos que desconhecia, faz com que a criança se aproxime do seu mundo e do significante ao ser capaz de descobrir e conhecer seu significado através de palavras e signos.

A evolução da literatura e histórias infantis é somente são diretamente influenciada pela cultura de sua época, como também é um aspecto importante para a formação da cultura futura. Baseando-se nisso, é possível propor que a cultura de uma sociedade pode ser modificada, mesmo que a passos lentos, por meio de mensagens subliminares e lúdicas traduzidas em desenhos animados; tendo em vista que elas serão absorvidas e inconscientemente aplicadas no dia a dia.

É de certa forma irresponsável inferir que o entretenimento que a criança utiliza para passar o tempo não tenha influência em sua educação moral. A animação, assim como a narrativa de forma geral, são ferramentas importantíssimas para uma educação que inclua a representatividade social e o respeito.

## 6 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Mas como que e por que essas narrativas infantis, antes contadas oralmente, se transformaram no que hoje entendemos como animação? Abordaremos aqui a história da animação da maneira mais resumida possível, não dando atenção somente aos estúdios Disney, apesar de esse ter sido e ser até hoje uma das principais referências quanto a qualidade de curtas ou longas animados - principalmente quando o assunto é técnica. Desde sua origem na China até a contemporaneidade, exploraremos os principais marcos de cada época que ajudaram o cinema de animação a crescer e se tornar essa indústria de sonhos que é hoje. Não foi levado em consideração, no entanto, o surgimento dos canais televisivos como Cartoon Network e Nickelodeon.

A origem da técnica animada como recurso para entretenimento surgiu no teatro de sombras chinesas, em que as imagens produzidas pelos bonecos podem ter diversas cores e muitos outros detalhes (ciclos de caminhada, expressões corporais e faciais, interação com outros objetos) através tanto da movimentação do objeto quanto da fonte de luz. Sua origem, entretanto, vem de uma lenda chinesa antiga e não há registro de quando o teatro de sombras de fato surgiu. Diz a lenda que, no ano de 121, o imperador Wu Ti, da dinastia Han, teria se desesperado com a morte de sua bailarina favorita e ordenou ao mago de sua corte que a trouxesse de volta do “reino das sombras” ou ele seria decapitado. Com imaginação, uma pele de peixe transparente (que foi usada para confeccionar a silhueta da bailarina) e uma cortina branca contra a luz do sol, o mago fez surgir, ao som de uma flauta, a sombra da bailarina movimentando-se com leveza e graciosidade.

É comum associarmos a animação com técnicas criativas e desde então seu desenvolvimento só tem dado saltos exponenciais. Seu modelo tradicional, ou produção totalmente manual, foi integrando a tecnologia digital e incorporado pelos formatos 2D (duas dimensões), comumente utilizado hoje em dia para programas televisivos, 3D (três dimensões) e *stop-motion*, para animações cinematográficas já que o nível de detalhamento dessas duas últimas técnicas pode ser mais explorado e mais condizente com a realidade, gerando imagens altamente complexas e apelativas.

O gênero de animação pode e é definido de diversas formas por vários autores diferentes ao longo dos anos. Para Disney, por exemplo, a animação é a ilusão da vida; assim como Lucena Júnior, ao recorrer à origem da palavra animação, identifica sua gênese latina *animare*, que significa *dar vida*. Conforme o exposto por Meckee (2006), sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. Guillén (DATA) afirma que o desenho de animação se revela apenas como uma das possíveis técnicas do gênero, estendendo-se às películas com figuras recortadas, às sombras chine-

sas, às marionetes, ao cinema de bonecos, bem como aos efeitos especiais daquelas películas interpretadas por atores. O simples fato de gerar vida a partir de um objeto inanimado por meio de uma sucessão de imagens contínuas é aquilo que chamamos de animação.

A trajetória do cinema de animação revela uma história que abrange importantes progressos técnicos. Se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto. O gênero animação ainda tem Walt Disney como referência, mesmo após décadas de sua morte (1966). O estilo Disney continua a inspirar a animação mundial, consolidando suas obras como marcos referenciais e filmes clássicos. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, que refletem a época que são produzidas, principalmente por uma ótica feminina (o que eu quero dizer aqui é que a maioria dos personagens principais em filmes clássicos são mulheres, não que os filmes são produzidos por mulheres).

Colocando em uma linha do tempo com os principais acontecimentos, o desenvolvimento da animação começa a partir de 1645, ano em que Athanasius Kircher expôs ao público a lanterna mágica. Esta invenção consiste em uma caixa portadora de uma fonte de luz e de um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro. Posteriormente, no século XVIII, Pieter Van Musschenbroek dava continuidade aos estudos de Kircher, conseguindo produzir a ilusão de movimento, em 1736, ano da primeira exibição animada. Estudos incessantes de ilusão de ótica continuavam a se desenvolver, permitindo inovações e aprimoramentos na medida do possível. Peter Mark Roget definiu que o olho humano percebia imagens sequenciais como um único movimento, vindo a publicar, em 1826, um artigo detalhando suas conclusões. É daí que se tirou o número de quadros/desenhos por segundo para caracterizar um movimento fluido e contínuo. Segundo Peter, eram necessários 24 frames em um único segundo para que o olho humano captasse o movimento. Hoje em dia, esses frames foram reduzidos pela metade e hoje em dia é mais comum termos 1 segundo com 12 desenhos que são expostos por dois frames consecutivos.

Outros aparelhos tais como o taumatroscópio (1825), fenaquistoscópio (1828 - 1832), estroboscópio (ano incerto), zootroscópio (1834) e praxinoscópio (1877) foram inventados baseando-se nos estudos de Roget (com exceção do taumatroscópio). O taumatroscópio consistia num disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e verso e permitia, quando girados, a fusão das imagens possibilitando a ilusão de movimento. Todos esses objetos que seguiram foram aprimoramentos de técnicas para a animação, sempre muito experimentais. A partir de 1868 foi criado o *flipbook*, livro mágico, que teve grande repercussão, tendo sido considerado pelos

primeiros animadores como um instrumento inspirador de sequências narrativas.

A animação revela-se mais antiga que o próprio cinema, criado pelos irmãos Lumière em 1895, ano de que data sua primeira apresentação, com o cinematógrafo. Este amplo aparato de invenções, envoltas por estudos e experimentações, contribuiu para a sustentação da continuidade da animação. A tudo isso foram sendo acrescentadas novas descobertas, que atingiram o cume com os Lumière, através do cinematógrafo, que servia tanto para filmar quanto para projetar.

Dados históricos revelam que Emile Cohl, influenciado pelas histórias em quadrinhos, produziu em 1908, para a Gaumont, a animação “Fantasmagorie”, alcançando o mercado internacional. Esta produção foi a precursora dentre os desenhos animados que se valeram integralmente da técnica frame a frame, apresentando movimentos dotados de fluidez.

O início do século XX demarcou o nascimento das salas de cinema, em cujas telas o Gato Félix, Betty Boop e Mickey, através de seus criadores, ganhavam visibilidade. A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu ápice entre 1910 e 1940. A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam os artistas a desenvolverem incessantemente novas técnicas.

A rotosopia e o acetato, caracterizado pelo desenho sobre o celulóide transparente, emergiam como novos recursos ao formato, oferecendo novas possibilidades à animação tradicional. O acetato, apresentado por Earl Hurd, abria a possibilidade de independizar o personagem de seu cenário, para o qual poderia destinar maior atenção plástica, o que possibilitava que a fotografia passava a ser utilizada como cenário, por exemplo. A rotosopia foi criada em 1915, por Max e Dave Fleischer, idealizadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko. Estas invenções, mais uma vez, buscavam aprimorar os movimentos, recobrando-lhes de realismo e oportunizando novas possibilidades à animação, ampliando seu mercado.

Em 1921 a animação elástica emergia como novo procedimento estético. Os personagens eram capazes de esticar e encolher, adaptando-se a inúmeras formas, sempre atendendo à imaginação do artista.

Simultaneamente, Walt Disney começava a ganhar destaque, tornando-se um fenômeno mundial e determinando o caminho para o qual a animação iria estabelecer importantes conceitos para o gênero – imaginação e fantasia - ainda hoje observados. Independente da técnica de animação, tradicional ou digital, os paradigmas de Disney preservam-se como importantes referenciais das produções atuais. Seu projeto de perfeição e expressividade requeriam dedicação e curiosidade para com descobertas, cuidados exigidos de sua equipe de animadores.

O personagem “Oswald – The lucky rabbit”, comercializado pela Universal Studios, foi o personagem precursor das animações de Disney. Tendo perdido os direitos sobre o personagem Oswald para a Universal Studios, Walt Disney retomou seu anti-



go projeto com o personagem Mickey Mouse, criado por Ub Iwerks (THOMAS, 1969). Mickey, no entanto, não teve a mesma aceitação pública que o coelho “Oswald - The lucky rabbit” e assim sendo, Disney precisou enfrentar a negação daqueles a quem ofereceu a produção.

Em 1928, a animação “Mickey, o navegador” (a vinheta dos estúdios de animação Disney, atualmente), alcançou notoriedade, ficando reconhecida como a precursora da animação sonora, tamanha a perfeição entre imagem e som. Incansável, Walt Disney ocupava-se com novos estudos, sempre com a intenção de aperfeiçoar sua meta, envolver com vida aquilo que produzia, aplicando novas técnicas de sincronização sonora na sua série “Silly symphonies”.

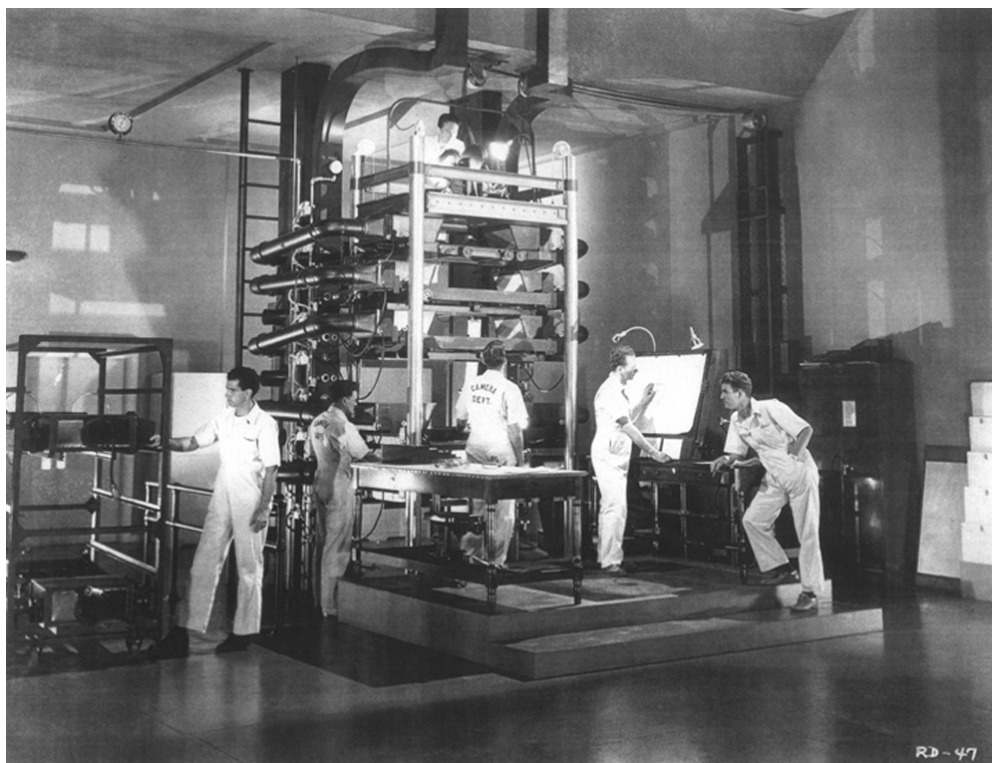
A partir de “Três porquinhos”, os animadores do estúdio começaram a valer-se da ferramenta storyboard, caracterizada por uma série de desenhos que tornavam visíveis as seqüências fílmicas. Através deste recurso, ainda hoje extremamente essencial, as seqüências das ações-chave do filme e suas legendas eram fixadas a um quadro, permitindo uma antecipação do resultado final ao animador.

E, finalmente, a câmara de múltiplos planos foi outra invenção que rapidamente veio viabilizar o aprimoramento das imagens. Atento a tonalidades, perspectivas e noções de profundidade, Disney ia gradualmente oferecendo maior realismo a seus personagens e à totalidade das cenas. Em 1937, com as possibilidades da câmara multiplano, conseguiu efeitos tridimensionais, representados em “O velho moinho”, vencedor do Oscar – pelo filme e pela inovação técnica – e, posteriormente, em “Branca de Neve e os sete anões” onde explorou todas as possibilidades desta nova ferramenta.

A técnica de animação com a câmara multiplano é bastante trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na seqüência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Tais lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmara capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade. A sensação de profundidade e de tridimensionalidade obtidas comparavam-se àquela conquistada através de filmes com imagens reais.

“Branca de Neve e os sete anões” ficou consolidada como uma referência para além da arte, através de seus conceitos de animação e estética, capazes de ultrapassar gerações. Em “Fantasia” (1940), Disney trouxe ao público Mickey como “Aprendiz de feiticeiro”. Esta cinematografia combinava, pela primeira vez, música erudita com desenhos animados, numa sinfonia de cores, formas e sons. Em 1941, com “Dumbo”, valeu-se de alguns princípios surrealistas. Marcado por absurdos ilógicos, aplicou uma combinação estética capaz de comunicar diferentes estilos. Em 1950, trouxe a público “Cinderela”, seguido de “Alice no país das maravilhas” (1951) e “Peter Pan” (1953),

todos adaptações de contos e histórias. Produziu, ainda, “A Dama e o Vagabundo” (1955), primeiro filme a fazer uso do cinemascope, fato que o obrigou a construir uma miniatura detalhada de todos os cenários do filme.



*Figura 3 - Câmera de múltiplos planos, invenção de Walt Disney, em 1937. A multicâmera funciona de forma trabalhosa, afim de dar mais profundidade à cena e mais realismo ao ambiente, sem perder o charme do desenho 2D. Basicamente, cinco lâminas de acetato suportavam a animação daquele momento e efeitos de cenário como o paralaxe são adicionados. A câmera no topo consegue capturar as cinco camadas e mais tarde todas essas fotos são postas sequencialmente para criar o longa ou curta animado. Fonte da imagem: Google Imagens*

Como pode ser observado, cada produção Disney é circunscrita por uma história de desafio, mas, acima de tudo, pela crença na superação e no sucesso. Em “A bela adormecida” (1959) não foi diferente; na época, novamente, foi caracterizada por ser um dos projetos mais ambiciosos de Disney, envolvendo seis anos de muita dedicação e trabalho. A inovação estava no fato de ser o primeiro desenho de animação realizado em setenta milímetros, da mesma maneira que as superproduções com atores. Caracterizou-se por ser a última película desenhada inteiramente à mão. O primeiro filme a usar fotocopiadora foi “101 Dálmatas” (1961). Marcado por relatos mais modernos, refletiu um misto entre humor e tensão. “Mogli, o menino lobo” (1967) consagrou-se como a última grande produção agraciada pela participação de Walt

Disney (1901-1966).

Finalmente, com “Aristogatos” (1970), os Estúdios Disney encerraram uma importante etapa do cinema de animação. A popularização da televisão trouxe novas exigências para os estúdios. A televisão exigia uma maior velocidade na produção de uma animação e outra, sem dar muita margem à criatividade. Por isso, os animadores tiveram que inventar novas soluções que solucionassem os problemas da animação, sem deixar de ser apelativo. A simplificação do traço e das cores é um exemplo disso.

Mesmo que em menor proporção, Disney continuou investindo no cinema de animação. Guillén (1997) apresenta, em sua obra, a cronologia das animações dos Estúdios Disney, destacando o ano de 1989 como aquele que marcou a retomada do gênero de animação pelos estúdios. Tal êxito foi conquistado com o longa-metragem “A pequena sereia”, tendo seu ápice com “A bela e a fera” (1991), que consolida o momento, também conhecido como a Era de Ouro da Disney. Esta cinematografia deu um importante passo na direção da animação 3D, além de ser primeira animação a ser indicada ao Oscar na categoria de Melhor Filme. Esta película combinou a técnica clássica das animações Disney com as mais modernas conquistas da tecnologia digital existentes na época.

Na sequência, grandes sucessos foram lançados, mas “O Rei Leão” (1994), envolto por um conteúdo denso, elevou a beleza estética e a emoção. Mais uma vez, as técnicas tradicionais combinavam-se com aquelas advindas da tecnologia digital. A repercussão positiva desta produção fomentou um importante campo de investimentos, suscitando o surgimento de novas produções, marcadas pela precisão técnica e inserção massiva da tecnologia digital.

Envolvidos por temas clássicos e por propostas de vanguarda, os Estúdios Disney continuaram se preocupando com inovações e originalidade técnicas, sem que, com isso, descuidassem de seus conceitos artísticos. “Toy Story” (1995), uniu a precisão técnica aos paradigmas estéticos Disney com a tecnologia de animação desenvolvida pela Pixar, na época vinculada à Lucas Film. Esta produção representou um marco na animação mundial, sendo a primeira produção do gênero totalmente digitalizada.

Outros grandes estúdios, apesar de não terem marcado o cinema de animação como a Disney, recebem destaques hoje em dia pela qualidade das animações e cuidado com o roteiro. A DreamWorks, Warner Animation, Estúdio Ghibli, BlueSky Studios e Illumination são só alguns exemplos de estúdios de sucesso e em ascensão na era contemporânea.

São inquestionáveis as possibilidades cinematográficas possibilitadas pelas tecnologias atuais. Hoje em dia não faltam estudos e soluções criativas para minimizar o custo humano e monetário para as grandes produções cinematográficas sem pôr em risco o entretenimento do público. Com o surgimento da Realidade Virtual,

abre-se um novo caminho na animação mundial, o que já está sendo explorado pela Google Spotlight Stories.

Cabe a nós esperar e se deliciar com as novas descobertas, ainda mais quando não só a tecnologia é excelente, como a história contempla as lutas, alegrias e virtudes de uma época.

Atualmente o conceito de representatividade social se vê mais presente e ela se torna cada vez mais uma ferramenta ativa para a transformação social de uma sociedade mesmo que ainda seja muitas vezes subestimada.

## 7 ANIMAÇÃO E NARRATIVA

Entender a conexão entre a melhor maneira de transmitir a narrativa e qual a melhor representação gráfica para tal é essencial para uma animação de boa qualidade. Além disso, conhecer como e quando esses dois tópicos se tornaram importantes para a geração de um produto cujo principal público-alvo são crianças é importante para refinar a minha própria história. A seguir, iremos discutir contos específicos considerados importantes de cada geração a partir dos anos 30 e comprando-os por meio de uma ótica contemporânea: Quais foram seus valores e como isso se relacionava com a época em que foi produzido; de que forma os gêneros eram representados e o papel de cada personagem na construção da narrativa como um todo; quais eram as principais características de personagens mais relevantes. E, principalmente, por que aquela história é importante dentro de um contexto social e qual o papel dela no meio que foi criada.

Pensei em diversas formas de analisar os contos em busca de deixá-los mais compreensíveis e diretos. Na forma de texto corrido talvez eu me enrole a passar o que realmente é importante e me confunda na hora de relacionar determinado conto a outro e, assim sendo, escolhi no formato de sub-tópicos, caracterizando cada história e detalhando-a da forma que é mais conveniente para uma compreensão geral do que se esperava transmitir com ela. Os contos escolhidos foram:

- Chapeuzinho Vermelho, dos irmãos Grimm
- Branca de neve, dos estúdios Disney
- Lilo e Stitch, dos estúdios Disney
- A viagem de chihiro (千と千尋の神隠し), do Studio Ghibli
- Steven Universe, do Cartoon Network
- Over the Garden Wall, do Cartoon Network

Os contos escolhidos não foram aleatórios e nem a ordem dos títulos. Começaremos com Chapéuzinho Vermelho que até os dias de hoje não houve nenhum filme ou animação “clássico”, apesar de várias adaptações terem sido feitas ao longo dos anos. Então, os anos 30 começam de fato com Branca de Neve que além de ter sido o primeiro longa metragem de animação, e observando por uma linguagem contemporânea, possui muitos aspectos sexistas, abusivos e machistas, tais como a função feminina ser representada apenas para satisfazer os desejos masculinos, comuns à época em que foi lançado. A ordem segue cronologicamente, com as obras se transformando gradativamente quanto aos seus valores, representatividade e história. Ao fim, Over the Garden Wall é uma série de 11 episódios produzida pela Cartoon Network que abrange temas como morte, medo, perda, cooperação, amizade e a

transição turbulenta que a criança passa no período da puberdade. Tudo isso de uma maneira lúdica na maior parte das vezes, de forma que deixe pessoas de todas as idades envolvidas.

Com eles, espero abranger o decorrer dos anos. Claro, há várias outras animações interessantes e envolventes, que as vezes estavam a frente de seu tempo, então o que está expresso aqui obviamente não é um martelo de júri e nem um ponto final. Por se tratar de um assunto muito subjetivo, várias interpretações são inevitáveis; não é incomum, por exemplo, o público entender algo da animação aspectos que não estavam na mente do criador ou do estúdio. Ou vice-versa.

### 7.1 Chapeuzinho Vermelho

Uma menina inocente é engolida por um lobo é uma imagem que se tornou icônica pelas várias interpretações que podem surgir a partir do contexto em que se foi inserido. “Chapeuzinho Vermelho”, como a maioria dos contos de fadas, existem em muitas versões diferentes sendo a mais popular entre elas aquela escrita pelos irmãos Grimm, na qual Chapeuzinho e a avó renascem e o lobo recebe um castigo bem merecido.

Mas a história literária desse conto começa com Perrault e ela começa do mesmo modo que todas as outras versões bem conhecidas, narrando que a avó havia feito para a neta seu famoso chapeuzinho. Um dia, a mãe mandou Chapeuzinho levar guloseimas para a sua avó, que estava doente em uma cabana distante. O caminho da menina passava por uma floresta, onde se deparou com o lobo. Este não se atreveu a devorá-la porque até então haviam lenhadores na floresta mas perguntou onde exatamente morava sua avó e partiu em grande velocidade, enquanto chapéuzinho se retardava pelo caminho. O Lobo, ao chegar na casa indicada por Chapéuzinho, rapidamente devora a avó da menina e veste as roupas dela na esperança de enganar Chapéuzinho quando chegasse, devorando-a também. Tudo termina bem graças à um caçador que estava nas redondezas. Ele mata o Lobo e tira de sua barriga a avó da menina.

Mas o relato original de Perrault continua com um pequeno poema expondo a moral a ser extraída da história: **que boas meninas não deviam dar ouvidos a qualquer tipo de pessoa**. Quanto aos lobos, estes vêm em muitas variações e formas, incluindo lobos gentis (que também foi amplamente explorado em Frozen: Uma Aventura Congelante, com o personagem Hans ao seduzir a princesa Anna). Esse “tipo” de lobo, segundo o autor, é o mais perigoso deles exatamente por vestir uma pele de cordeiro para se aproximar da vítima. Segundo Bruno Bettelheim, esse conto, quando escrito dessa maneira, perde muito de seu atrativo por ser tão óbvio que o lobo não é um animal voraz mas sim uma metáfora, o que limita muito a imaginação do ouvinte.



Tais simplificações, juntamente com uma lição de moral expressa diretamente transformam esse potencial conto de fadas numa história sem graça que explica tudo por completo. Para Bruno, o valor do conto de fadas para a criança é destruído se alguém lhe detalha seu significado.

E Perrault, por outro lado, faz pior - ridiculariza-o. Ele não só retrata todo o contexto do conto com uma explicação literal, mas também culpabiliza a vítima pelo que ocorre com ela e com sua avó.

Enquanto no que na versão de Perrault a ênfase recai sobre a sedução sexual, na história dos irmãos Grimm é o oposto. Nela, nenhuma sexualidade é direta ou indiretamente mencionada; ela pode estar sutilmente implícita, mas o ouvinte tem de prover da ideia para facilitar sua compreensão da história. Para a mente da criança, as implicações sexuais permanecem pré-conscientes (isso antes dos 12 anos, quando a criança ainda não tem compreensão total do mundo que a cerca. Segundo Wallon, como já descrito anteriormente, a criança só possui uma consciência sexual a partir da pré-adolescência). Conscientemente, por exemplo, uma criança sabe que não há nada de errado em colher flores; o errado é desobedecer à mãe e que foi essa ação que implicou as consequências seguintes. **A história sugere, resumidamente, que a criança não sabe o quão perigoso pode ser ceder àquilo que considera ser seus desejos inconscientes, portanto ela precisa ser instruída sobre esse perigo.** Ou melhor, como adverte a história, cedo ou tarde a vida a ensinará a respeito dele, por bem ou por mal.

A maneira de se escrever e o desenvolver da história são muito diferentes do que vemos hoje em dia, não só pela maneira como ela é contada mas também quanto à sua estrutura base. Chapéuzinho Vermelho, por exemplo, ensina uma lição usando o medo como principal ferramenta para prever que a criança aja de maneira “inadequada” aos olhos dos pais. Em desenhos e fábulas contemporâneas, opta-se por ensinar o porquê determinada ação é errada, mas também que é normal ter curiosidade; e que, apesar de se enfrentar qualquer consequência que venha depois, há sempre uma luz no fim do túnel (Steven Universo faz isso com maestria, assim como os filmes do Estúdio Ghibli). A criança, dessa forma, não reprime seu desejo, mas o entende. E, como resultado desse aprendizado, ela amadurece de uma forma mais consciente. Em outras palavras, desenhos contemporâneos tendem a instigar mais o senso crítico e inteligência emocional da audiência, ao invés de ensinar em preto e branco o que é certo ou errado.

## 7.2 Branca de Neve

Branca de Neve é um dos contos de fadas mais conhecidos e o primeiro longa animado adaptado da Walt Disney. Ela tem sido narrada, há séculos, sob várias for-



mas, assim como Chapeuzinho Vermelho, em todos os países e línguas. Neste relatório iremos explorar mais a fundo a adaptação da Disney, que é a mais disseminada pela sua qualidade técnica e forte influência por ser um espelho de sua época.

A história se desenvolve ao redor de uma bela jovem chamada Branca de Neve que é amaldiçoada pela sua madrasta por ser mais bonita e gentil que a mesma. Ela foge para a floresta e lá encontra uma casinha onde moram 7 anões, que a refugiam.

Em alguns contos de fadas, seguindo a jornada do herói de Joseph Campbell (1949), o herói tem de procurar, viajar e sofrer ao longo de anos de uma existência muitas vezes solitária antes de estar preparado para encontrar, resgatar e se unir a uma pessoa ou à uma recompensa, numa relação que dá significado permanente à vida dele. Em Branca de Neve, são os anos que ela passa com os anões os que representam seu período de crescimento. Antes, apesar dos maus-tratos recorrentes da madrasta, Branca tinha a quem recorrer: seu pai. Por sua influência real, ele conseguia reduzir ou extinguir qualquer coisa que julgasse fazer mal a sua filha. A madrasta o respeitava por temê-lo, mas a partir do momento que sua morte é confirmada, Branca se vê numa situação de vida ou morte.

Poucos contos de fadas ajudam o ouvinte a distinguir tão nitidamente entre as principais fases da infância quanto Branca de Neve o faz. Os primeiros anos de dependência absoluta quase não são mencionados, o que é verdadeiro da maioria dos contos. A história lida essencialmente com os conflitos entre mãe e filha; na infância e na adolescência, colocando maior ênfase naquilo que constitui uma “boa infância”.

Tal como em “Chapeuzinho Vermelho”, aparece uma figura masculina que pode ser vista como uma representação inconsciente do pai, também descrito como um caçador. Ele recebe ordens de matar Branca de Neve, mas, em vez disso, salva-lhe a vida.

E por que aos homens que resgatam é dado com tanta frequência o papel de caçadores nos contos de fadas? Naquele tempo, os príncipes e princesas eram tão raros quanto hoje, e mesmo assim são abundantes nos contos de fada. Mas, quando e onde essas histórias se originaram, a caça era um privilégio aristocrático, o que fornece uma boa razão para ver-se o caçador como uma personagem tão dignificada quanto um pai. E, no inconsciente, o caçador é visto como um símbolo de proteção contra animais ferozes.

Em Branca de Neve também está implícito o papel da mulher e do homem na época em que o filme foi concebido: uma visão utópica de qualquer ser-humano. Branca de Neve é gentil, bonita, proativa e compreensiva mesmo em situações que poderiam lhe custar a vida. Ela ajuda com tarefas domésticas sem reclamar e sem nunca descuidar de sua aparência física. Além disso, ainda arranja tempo para cuidar e dar atenção à todos os sete anões. Estes, por sua vez, são responsáveis pelo trabalho braçal fora de casa e de prover para a casa. Branca, na adaptação da Disney,

apesar de ser a personagem principal, não tem muita influência em decisões que desenrolam o filme. Com sua personalidade passiva, ela apenas vê sua vida passar em frente a si. Esse tipo de atitude é ainda mais óbvia quando o príncipe a salva com um beijo de amor verdadeiro.

Assim como em todos os contos infantis, uma transição da vida adulta é marcada em Branca de Neve. Segundo Campbell, essa fase é a de “Estrada de Volta”, em que o herói se vê com uma grande mudança prestes a acontecer. Ao comer a maçã, a criança em Branca de Neve morre, e é colocada num caixão transparente feito de vidro. No conto original, ela é visitada por três pássaros, além dos anões: primeiro uma coruja, que simboliza a sabedoria; depois um corvo, que provavelmente é a consciência madura, tal como o corvo do deus Odin e por fim uma pomba, tradicionalmente representada pelo amor. Isso sugere que esse período inconsciente é seu período final de preparação para a maturidade e que logo ela estará pronta para a ressurreição.

A história de Branca de Neve ensina que o fato de alguém atingir a maturidade física não o torna de modo algum preparado intelectualmente e emocionalmente para a condição adulta, representada pelo casamento. Crescimento e tempo consideráveis são necessários antes que forme a nova e mais madura personalidade. Muitos heróis de contos de fadas, num ponto crucial de seu desenvolvimento, caem num sono profundo ou renascem. Cada redespertar simboliza a conquista de um estado mais adiantado de maturidade e compreensão. O longo período de inatividade antes de redespertar leva o ouvinte a se dar conta - sem verbalizá-la conscientemente - de que esse renascimento requer um tempo de descanso e concentração e esse é uma das estratégias mais adotadas nos contos de fadas.

Porém, o fato de ela ter sido despertada desse descanso por um homem indica a dependência afetiva e intelectual que a mulher deveria ter para com o parceiro. Ela só está à salvo graças à ele; ela deve à ele a sua vida, sem mesmo conhecê-lo direito. E, de livre e espontânea vontade ela se casa com o príncipe, aceitando mais uma vez o que a vida lhe impôs sem pestanejar. Branca infelizmente é a personificação do “sexo frágil”, influenciando muitas garotas de sua época a fazer o mesmo buscando aprovação social.



*Figura 4 - Quadro da animação da Disney. Fonte: Walt Disney Archives.*

Atualmente, apesar de ser um clássico, muitos desenhos contemporâneos estão buscando ali referências mais técnicas do que de roteiro, já que graças à globalização as pessoas estão começando a criar consciência e de criticar o que elas veem no dia-a-dia, em vez de simplesmente aceitar por medo de não serem aceitas.

### 7.3 Lilo e Stitch

Lilo e Stitch é uma história de uma garota e de o que ela pensa ser um cachorro. Foi escrito e dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois em 2002, com uma história tocante, profunda e inspiradora.

O filme narra a história de uma garota havaiana extremamente excêntrica que perdeu ambos os pais em um acidente de carro e mora com a irmã mais velha. Por ser muito nova, ela tem muita dificuldade em lidar com os próprios sentimentos e muitas vezes ela os exterioriza de maneira inadequada, que machuca os outros fisicamente ou psicologicamente. Lilo pode ser a representação de uma criança autista pelo seu comportamento e introversão, mas essa teoria nunca foi de fato comprovada pelos autores do filme.

Buscando ajudá-la a se recuperar do trauma, Nani, a irmã mais velha de Lilo, resolve comprar um cachorrinho para lhe fazer companhia. Esse cachorrinho acaba sendo Stitch, um extraterrestre violento que foi criado originalmente para o caos e a destruição. Inicialmente, ele a usa para evitar ser capturado pela federação intergaláctica já que é um fugitivo, mas, conforme o filme se desenvolve, ambos os personagens desenvolvem uma relação próxima em torno do conceito de Ohana, que na cultura havaiana significa família estendida, em contrapartida do conceito de “família tradicional”, que muitas vezes foi retratado no passado por filmes das Disney. Esse mesmo laço mais tarde o convence a deixar de lado sua natureza violenta e tudo aquilo que esperavam dele para continuar convivendo e protegendo sua nova família. DeBlois, co-escritor de Mulan e co-diretor de Lilo e Stitch, deixa claro enquanto visitava Kaua'i, ilha havaiana em que se desenvolve a narrativa do filme:

*No matter where we went, our tour guide seemed to know somebody. He was really the one who explained to us the Hawaiian concept of 'ohana, a sense of family that extends far beyond your immediate relatives. That idea so influenced the story that it became the foundation theme, the thing that causes Stitch to evolve despite what he was created to do, which is destroy.*

É importante frisar que nenhum outro desenho havia escolhido ilhas havaianas para ser o cenário de sua história. Originalmente, o filme iria se desenrolar em Kansas mas Sander decidiu mudar esse cenário para que a história seja passada de forma

mais clara. Nas palavras dele:

*Animation has been set so much in ancient, medieval Europe — so many fairy tales find their roots there, that to place it in Hawai'i was kind of a big leap. But that choice went to color the entire movie, and rewrite the story for us.*

Ambos os personagens aprendem um com o outro de forma construtiva e saudável e é interessante ressaltar que no filme não há um “vilão” propriamente dito. Tanto a federação intergaláctica quanto Stitch amadurecem ao longo do filme e as razões que regiam suas ações no passado foram feitas a partir de um ponto de vista já pré-definido por eles. Ao expandirem seus horizontes, eles aprendem outro conceito de extrema importância: a empatia.

Lilo e Stitch também foi pioneiro quanto ao conceito de homem e mulher como amigos, e não necessariamente como um casal. A irmã mais velha de Lilo, Nani, é próxima de um rapaz chamado David que a ajuda de todas as formas possíveis. Juntos, eles formam uma figura parental para Lilo, mas eles não estão num relacionamento. É possível notar que David é interessado em Nani, mas esse sentimento não é recíproco e, ao invés de deixar o ego falar mais alto, ele não a pressiona de nenhuma forma. David ajuda a cuidar de Lilo não só porque ama Nani, mas também porque sente um carinho paternal grande por Lilo e quer o melhor para as duas. Essa relação ressalta e deixa mais evidente o conceito de família estendida.

Lilo e Stitch foi o primeiro longa metragem da Disney que se preocupou com conceitos e virtudes diferentes daqueles que já foram propostos pelo mesmo estúdio, tornando-o diferenciado e aclamado até os dias de hoje. A representatividade em Lilo, Nani, Stitch e Davi expressa amor, coragem e feminismo, sem parecer forçado.



*Figura 5 - Concepts iniciais de Lilo e Stitch, em aquarela, pelo diretor Chris Sanders.*

#### 7.4 A viagem de Chihiro

A viagem de Chihiro foi escrita e dirigida por Hayao Miyazaki, após conhecer e se inspirar pelo comportamento apático de uma garotinha de 10 anos, filha de um amigo próximo ao produtor do estúdio Ghibli, Seiji Okuda. Ele acabou se tornando o filme mais bem sucedido da história do Japão e foi o primeiro e único filme japonês a ganhar o Oscar de Melhor Longa Animado. Pelo New York Times, foi eleito o “Melhor Filme do Séc XXI”, em 2017.

A história transcorre ao redor de Chihiro, uma garotinha de 10 anos que se muda de sua cidade natal para uma do interior. Após seu pai pegar a entrada errada numa rodovia, eles sobem uma montanha e acabam parando em frente a uma estátua e à um túnel. Apesar da insistência de Chihiro em ir embora, seus pais cedem à curiosidade e resolvem descobrir o que há do outro lado.

Casas de banho gigantes, espíritos ancestrais, personagens peculiares, bruxas e dragões são apenas alguns dos vários imprevistos que Chihiro tem que enfrentar para salvar ambos os pais de um futuro horrível e próximo.

A inspiração para o filme veio em um verão em que Miyazaki se reuniu com seus amigos e família em uma cabine na montanhas. Após ter dirigido dois filmes para um público-alvo extenso, ele decidiu conceber seu próximo longa em homenagem àqueles mais próximos a si. A faixa etária das meninas, filhas de amigos, era em média 10 anos e essa foi a linha de partida para que Miyazaki começasse a criar Chihiro. Ele leu mangás shoujo que elas liam, como *Nakayoshi* e *Ribon*, mas ele percebeu que a âncora dessas histórias era apenas romance. **Enquanto convivia com as garotas, ele sentiu que não era isso que elas “sentiam em seus corações” e decidiu então produzir um filme em que a heroína seria mais real e que mais garotas iriam se identificar.**

Apesar desse ter sido o segundo filme do estúdio a utilizar animação digital, as escolhas que a equipe fez foi que, ao invés da tecnologia ser o centro do filme, ela seria apenas uma ferramenta para dar ênfase à animação tradicional, muito diferente da visão ocidental.

Miyazaki também tomou muito cuidado em com o design de personagem, principalmente com o de Chihiro. Ele não queria que ela fosse propriamente bonita. Com sua força de vontade, coragem, inteligência e com a ajuda dos amigos que ela faria no caminho, ela alcançaria seu objetivo, amadurecendo e tornando-se consciente que suas escolhas poderiam afetar o rumo de sua vida para sempre. Ao final do filme, Miyazaki quis que a audiência a achasse mais charmosa do que *apenas* bonita.

O filme foi comparado à Alice no País das Maravilhas por sua temática fantástica, incluindo o distúrbio em lógica e estabilidade presente no universo de Chihiro. A comida também tem um papel importante não só de transformação física, mas tam-

bém quanto à subjetividade.

A âncora do filme está em Chihiro entrando no mundo espiritual e ali descobrindo uma aventura. A partir do momento em que ela entra nesse novo universo, é demarcado que Chihiro não é mais uma criança, somente, mas sim que ela está em algum lugar entre ser uma criança e uma adulta. Ela também se destaca no mundo sobrenatural por não se encaixar socialmente e os ideogramas kamikakushi presentes do título original do filme (神隠し, “escondida pelos deuses”) apenas reforçam essa ideia, ainda mais quando aliada ao folclore japonês.

*Kamikakushi is a verdict of ‘social death’ in this world, and coming back to this world from Kamikakushi meant ‘social resurrection. (Reider, Noriko T. “Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols”. 11 de fevereiro de 2009)*

Yubaba, a bruxa responsável pela casa de banho, possui muitas semelhanças com o The Coachman, de Pinóquio, num sentido que ela transforma humanos em porcos da mesma forma que ele o faz na Ilha do Prazer, transformando garotos em burros. Para conseguir o emprego na casa de banho, Yubaba rouba o verdadeiro nome de Chihiro, o que simbolicamente mata a criança para que o adulto assuma. Ela então passa por um rito de passagem de acordo com a “Jornada do Herói”. Para recuperar seu passado e nome, ela deve criar uma nova identidade.

Além de amadurecer, a intenção de Yubaba em capturar o nome de Chihiro e transformá-lo em “Sen” (uma leitura alternativa de “chi”, o primeiro ideograma em Chihiro), cuja tradução direta é “1 mil”, é uma crítica direta do diretor ao sistema capitalista e limitado em valores na era contemporânea. Não só por uma questão financeira que o número mil remete, mas também quanto a perda da individualidade de uma pessoa, tornando-se apenas mais uma entre 999 outras.

Yubaba também é a personificação dessa crítica. Ela explora seus empregados, veste roupas ocidentais e vive em meio à móveis europeus pomposos, em contraste com o minimalismo japonês que aqueles que estão abaixo dela vivem. Ela é a influência do capitalismo ocidental no Japão na era Meiji e que perpetua até os dias atuais. A crítica também está personificada nos pais de Chihiro: ambos vestem roupas polo ocidentais e se acharam no direito de consumir comida de um restaurante sem pedir autorização, pelo simples fato de terem “cartões de crédito e dinheiro”. Essa atitude os transformou no que Miyazaki vê ao encarar pessoas desse tipo: porcos.

A viagem de Chihiro contém também uma preocupação com meio ambiente e como conflitos de maneira geral podem causar à natureza. Na verdade, esse é um tema presente em todos os filmes de Hayao Miyazaki: a conscientização do homem para com a natureza. Há duas cenas que retratam essa preocupação de maneira



explícita. A primeira é quando Chihiro precisa lidar com o “espírito fedorento”. Esse espírito na verdade era um ancestral e poderoso espírito do rio, mas que foi corrompido por lixo. Ele apenas se tornou puro novamente quando Chihiro arrancou dele uma montanha de lixo, incluindo peças de carro, lixo doméstico e uma bicicleta. Isso é uma alusão clara à poluição que o ser humano causa à natureza e como as pessoas jogam fora materiais sem se importar onde esse lixo vai parar ou qual vai ser a consequência dele no ambiente.



*Figura 6 - Chihiro, em frente à casa de banho de Yubaba pela primeira vez. Outra referência pouco comentada que o filme aborda é da prostituição infantil que era cada vez mais crescente no Japão graças à ocidentalização pós-segunda guerra. O símbolo “ゆ” (“yu”) presente na entrada da casa é utilizado no Japão em entradas de casas de banho como 温泉 (onsen). Em um sentido literal, “ゆ” é traduzido como “água quente”. Durante o Período Edo no Japão, essas casas de banho se tornaram populares entre homens pois mulheres que trabalhavam nessas casas de banho públicas começaram a se prostituir. Casas de banho com esse tipo de serviço eram chamadas de “Yuna Baro”, enquanto as mulheres que o prestavam eram as “Yuna”.*



*A mulher que ajuda Chihiro dentro da casa de banho também se chama Yuna, que é traduzido literalmente como “mulher da água quente”. As cafetinas da casa de banho no período Edo eram chamadas de Yubaba, nome da bruxa que também manda na casa de banho no filme. O Sem-Face, personagem que exploraremos mais à frente, oferece dinheiro à Chihiro: Ele “a quer”. Fonte da Imagem: A Viagem de Chihiro.*

A segunda alusão é o próprio Haku, personagem que ajuda Chihiro de perto durante todo o filme. Haku não se lembra de seu nome e também perdeu seu passado e por isso que ele está preso na casa de banho. Eventualmente, Chihiro se lembra que ele costumava ser o espírito do rio Kohaku, que foi destruído e substituído por apartamentos, causando a perda da identidade de Haku. O desflorestamento e desertificação que o humano causa em busca de crescimento econômico quebra a balança do ecossistema e expulsa animais para outras áreas de maior risco.

A casa de banho não deve ser encarada necessariamente como um ambiente de ambiguidade e escuridão. Muitos empregados são rudes com Chihiro pelo simples fato de ela ser humana e a corrupção é bastante presente; é um lugar com excesso e avareza. Em contraste com a existência simples de Chihiro, há um ambiente de constante caos ao seu redor.

Outro personagem bem presente na vida de Chihiro é o Sem-Face, que reflete o que vê. Ele se torna um monstro sem controle na casa de banho devido ao ambiente hostil, mas uma vez que se distancia dela, torna-se tímido e bondoso novamente. Chihiro, então, é a representação da garota moderna no Japão pós segunda guerra, em que os papéis e ideologias sofreram modificações. Assim como Chihiro e Haku buscam recuperar seu passado, Miyazaki comenta que se sente saudosos pelo Japão antigo.



*Figura 7 - Chihiro e Sem-Face. Fonte da Imagem: A Viagem de Chihiro.*

A viagem de Chihiro completa 16 anos em 2017 e possui temas bastante atuais. Com personagens fortes e independentes, ele reflete valores que estão sendo discu-

tidos nos dias atuais e qual o papel deles no dia-a-dia das pessoas.

### 7.5 Steven Universe

Steven Universe é um desenho animado criado por Rebecca Sugar, em 21 de maio de 2013, para o Cartoon Network. Ele narra a história de um garoto em crescimento, na companhia de três mulheres alienígenas. Juntos, eles são as “Crystal Gems”, super-heróis que prometeram proteger a Terra de ameaças de sua terra natal, Homeworld. E que regularmente saem pra comer pizza e resolvem pequenos mas significativos problemas do dia-a-dia.

O personagem principal, Steven, é baseado no próprio irmão da autora, Steven Sugar; e o interessante é que Garnet, Ametista e Pérola (as três mulheres que cuidam de Steven) na verdade são personificações de diferentes facetas que Rebecca teve ao longo de sua vida cuidado de seu irmão mais novo. Segundo Rebecca: “[*They are*] *some version of me... neurotic, lazy, decisive.*” Pérola é perfeccionista, porém suave; Ametista é rústica e muitas vezes grosseira e Garnet, por fim, possui um ar de mistério amigável e aconchegante.

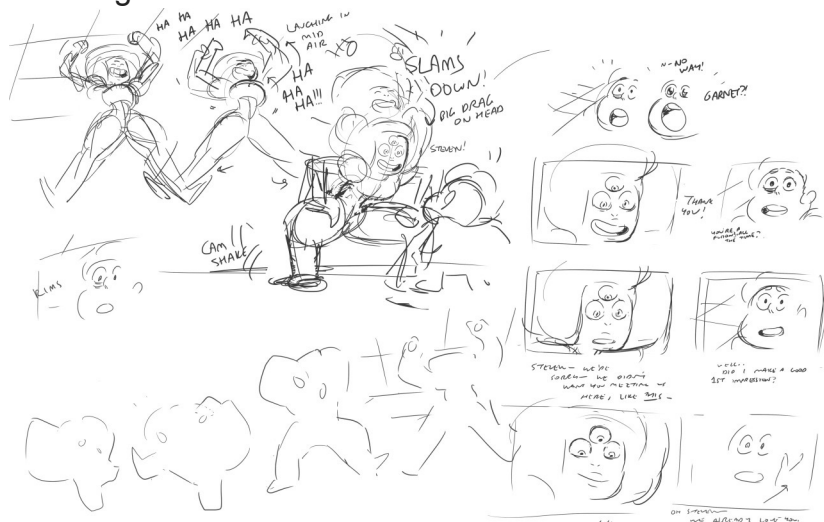


Figura 8 - Desenhos iniciais do episódio Jailbreak, por Rebecca Sugar.

Em uma entrevista ao *The New York Times*, ela comenta que enquanto estava desenvolvendo uma história consistente para o personagem principal, seu maior desejo era basear tudo isso em uma perspectiva de uma criança crescendo e amadurecendo com os próprios erros - Hayao Miyazaki, do Studio Ghibli, também constrói suas animações com esse mesmo tipo de ponto de vista. Em suas palavras: “*where you’re so comfortable in your life because you get all the attention, but you also want to rise up and not be the little brother.*”

Beach City, onde a história é desenvolvida, também tem fortes semelhanças

à lugares que a autora visitou quando criança e vários personagens secundários na série foram baseados em pessoas reais nos dias de universidade de Rebecca (Como Lars e Sadie, por exemplo).

Esses detalhes tornam o universo do desenho mais real e mais simples de ser desenvolvido, já que o todo tem uma referência inegável com a realidade e com experiências vividas por aqueles que a escrevem e criam ao invés de ser uma imagem idealizada de como uma criança “boa” deveria se portar diante a problemas. A criança, ou até mesmo adulto, inconscientemente, percebe essa semelhança e consistência, sendo esse é um dos aspectos mais importantes para fazer a audiência se interessar e se envolver com aquele mundo “fictício”. Quando o espectador se identifica com algum personagem ou contexto, você sabe que tem a atenção dele; essa é a porta de entrada para injetar toda e qualquer lição que os criadores julguem válido, sabendo que esse mesmo ensinamento será absorvido de maneira inconsciente. Claro que, como já descrito aqui anteriormente, isso não será feito de maneira literal. Nas palavras da autora, esse efeito é chamado de “escapismo reverso”. Em outras palavras, a noção de que personagens fictícios se interessam pela vida do dia-a-dia e que demonstram vontade em participar dela. Já Steven Sugar escolhe outros termos para descrever o que o show faz: *“a love affair between fantasy and reality”*.

No caso de Steven Universe, Rebecca e sua equipe escolheram dar voz à grupos de pessoas que muitas vezes não se vêem representados na mídia ou em desenhos animados. As personagens femininas, por exemplo, apesar de virem em todas as formas e personalidades, são fortes e decididas à sua própria maneira, numa narrativa que não impõe nada a elas e que não parece forçante de nenhuma forma. Isso não quer dizer que elas nunca se enganem ou sentem medo, mas elas necessariamente aprendem com os próprios erros e buscam sempre ser uma pessoa melhor.

O fato de que a maioria dos personagens são femininos também é intencional. Segundo Sugar, sua intenção foi de brincar com os estereótipos de gênero muito comuns em desenhos infantis, já que ela considera um absurdo que shows para meninos sejam fundamentalmente diferentes de shows para meninas. Em termos de roteiro, Steven Universe caminha para um fim inevitável, apesar da história em si continuar mutável, em parte, pois as próprias intenções de Rebecca mudaram desde que ela começou a trabalhar em Steven Universe.

Muitas são as influências que ajudaram a criar o mundo de Steven Universe, sendo as principais Future Boy Conan, Revolutionary Girl Utena e The Simpsons. Steven Universe é uma das séries mais aclamadas atualmente, sendo descrita como “breathtaking beauty” (Adamsn, Erik. 4 de novembro de 2015. “A cartoon with an Adventure Time pedigree breaks down barriers”) e “intriguing, immersive environments” (Sava, Oliver. 11 de novembro de 2013).

Steven Universe também lida com uma vasta abrangência de temas, incluín-

do não só a inocência e amadurecimento da infância, como também a reprodução de núcleos familiares diferentes do “tradicional”, representatividade de sentimentos considerados “difíceis de se lidar” (como tristeza, depressão e ansiedade), orientação sexual etc.

Por seu avanço na cultura pop quanto à representatividade e uma produção de tirar o fôlego, *Steven Universe* é o primeiro desenho de seu tipo a ir ao ar por um canal de influência internacional, além de ser pioneiro em diversos aspectos e temas, tornando-o único e especial.



*Figura 9 - Imagem do desenho Steven Universe. Fonte: Cartoon Network.*

## 7.6 Over the Garden Wall

OTGW (sigla para *Over the Garden Wall*) é uma minissérie de 10 episódios criada por Patrick McHale para o Cartoon Network. A série acompanha a trajetória de dois meio-irmãos, Wirt e Greg, que se perderam em uma estranha floresta chamada “The Unknown”. Para voltar pra casa, os dois devem viajar ao longo da floresta misteriosa com a ajuda ocasional do Lenhador e de Beatrice, um passarinho azul que precisa achar uma bruxa que a libertará da maldição que sua família está submetida. O mistério da série reside não só em como eles foram parar nessa floresta, mas também quem é o verdadeiro inimigo e como eles podem achar o caminho de volta para a casa.

A série tem um aspecto mais sombrio, misterioso e hostil do que a maioria dos desenhos contemporâneos para crianças. Em suas próprias palavras, McHale descreve alguns episódios da série como “an experience for the audience”, pela carga emocional e aspectos assustadores. Porém, na mesma entrevista, em contra-balança a esses momentos, ele conta que a maioria dos episódios possui um aspecto “light

and funny”. A série também lida de maneira sutil com assuntos pesados, como a morte, ansiedade e falta de coragem para lidar com os medos mais profundos de uma criança.

McHale passou de FlapJack para Adventure Time antes de começar a produção de OTGW em Março de 2014. Ele teve a idéia para a série enquanto trabalhava como artista *storyboard* em FlapJack e tentou adaptá-la, mas sem sucesso, em um especial de Halloween. Foi graças ao seu trabalho em Adventure Time como diretor criativo que o CN resolveu dar uma chance à ele em criar o próprio episódio piloto para uma nova série. Com inspirações diretas em literatura infantil do séc XIX e em música *folk* americana do início do séc. XX, McHale deu luz a uma das séries mais complexas, intrigantes e bonitas da história do Cartoon Network.



*Figura 10 - Em Over the Garden Wall, os cenários são mais sombrios em contraste com a personalidade ingênua dos personagens principais. Fonte: Cartoon Network.*

Nos dois últimos episódios, por exemplo, descobrimos que Wirt e Greg são dois meninos da era moderna, que ficam inconscientes após terem se acidentado na noite de Halloween. Eles então acordam na floresta misteriosa, que a partir daí pode ser interpretada como o limbo. Os personagens secundários então seriam almas perdidas e com problemas, que não podiam descansar em paz. Wirt e Greg os ajudam durante a série e no final do último episódio os personagens parecem mais leves e aliviados. O maior vilão da série é uma criatura ancestral chamada “The Beast”, que guia almas perdidas para a escuridão até que elas percam toda a esperança e vontade de existir, tornando-se o alimento da besta.





*Figura 11 - O lenhador com a besta, no Unkown. Fonte: Cartoon Network.*

Há uma história controversa e profunda em OTGW. A série não é necessariamente assustadora, mas em todos os episódios sente-se um perigo no ar, que se aproxima aos poucos conforme os episódios vão se desenvolvendo. No primeiro episódio, quando você já está convencido que o Lenhador machucaria as duas crianças, ele na verdade os ajuda. Apesar de não estar implícito naquele momento os motivos que levariam o personagem à fazer aquilo, o espectador também desconfia (“mas deixa passar”) do estranho líquido negro que ele usa para alimentar a chama de sua lamparina. A mesma coisa acontece logo no segundo episódio, em que uma raça de homens e mulheres abóbora ameaçam e acalentam os personagens diversas vezes ao longo do episódio e, no final, o líder deles revela-se como sendo a personificação da morte. Mas, de novo, isso não é feito de maneira literal e nem impositiva. Em OTGW, é preciso prestar mais atenção nas entrelinhas no que no roteiro principal para acompanhar o desenrolar dela e é isso que torna a série tão instigante.

Diferente de Steven Universe, OTGW procura uma representatividade no subconsciente da criança, ajudando-a a lidar com seus medos e angústias, ao propor que a perspectiva da série seja aos olhos dos personagens principais, que também são crianças. Valores como coragem, trabalho equipe e amor entre irmãos são bem presentes e trabalhados na série, sem deixar de lado o senso de aventura e diversão, que entretém tanto o público adulto quanto o jovem. OTGW é um exemplo clássico de um cartoon contemporâneo, lidando com problemas tão atuais de maneira graciosa e única.

É evidente, após esse estudo, que os desenhos têm se adaptado à época em que eles são produzidos. Não necessariamente por se preocupar com o valor da representação na mídia, mas sim para conseguir mais audiência. Tudo, porém, é produzido de uma maneira delicada e inteligente, enganando até mesmo pessoas

que podem ser contra a essa ideia por ser apenas “um desenho para criança”. Steven Universe vai um pouco contra essa correnteza, por apresentar trama e personagens mais literais aos valores que os criadores da série acreditam. Na Rússia, por exemplo, o sexo de uma das personagens teve que ser modificado para o masculino já que ela tinha um relacionamento romântico com outra personagem feminina.

Muitas vezes os personagens conscientes são aqueles que seguem o protagonista, em uma forma mais lúdica como um bichinho. Essa técnica é amplamente utilizada em filmes da Disney, principalmente nos das princesas. O engraçado é que, ainda na Disney, todos esses personagens “*side-kick*” são masculinos.

Há também muitos desenhos que não estão mais montando sua história em torno de um casal. Em Moana e a A Viagem de Chihiro, por exemplo, nem existe um príncipe ou um relacionamento amoroso hétero. Em Frozen, a história de amor entre um homem e uma mulher são uma história secundária, assim como em OTGW. Em Lilo e Stitch e Steven Universe, o amor é construído aos pouquinhos, com o dia a dia e com problemas que enfrentamos no nosso cotidiano, deixando a relação entre os personagens mais real e mais condizente caso eles queiram dar o próximo passo. Tudo indica que, mesmo que em passos de tartaruga, a “imagem ideal” do homem e principalmente da mulher descrita em contos de fadas clássicos tende a se dissolver, dando lugar à relações mais humanas e ao respeito às diferenças.



## 8 PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção de um curta animado envolve o polimento de todas as ideias já apresentadas pela equipe junto ao diretor. Como o nome já sugere, é a etapa inicial de produção de um filme ou a gênese da produção. É nessa fase em que o estúdio aprova a ideia do filme e o roteiro é desenvolvido, assim como os personagens e cenários; a música não é só composta como também já é gravada e editada. Ou seja, todo o material que precisa ser gerado antes de se começar a produção é feito aqui.

Para o meu projeto, escolhi simplificar metodologias que grandes empresas utilizam hoje em dia para filmes animados; claro que não existe um jeito certo de se fazer, apenas aquele que funciona melhor para determinado grupo de pessoas buscando um trabalho que seja mais fluído. Devido ao tempo que tenho para produzir o curta, me limitei apenas a ajustar pequenos detalhes no todo para que o método pudesse se moldar melhor à equipe.

A pré-produção é ramificada em sub-etapas que são feitas ao mesmo tempo sob o olhar do diretor-geral e dos diretores de cada área. Dentro de cada uma há ainda mais complexidade, mas não entraremos nesse aspecto nesse relatório devido à relevância para o projeto. No nosso projeto, encontram-se:

### 8.1 Ideia

O início de tudo. Tem-se o conceito de como o filme vai se desenrolar e como a personalidade dos personagens serão trabalhadas, assim como a maneira de que eles verão o mundo. A partir de frases curtas descrevendo os acontecimentos mais importantes da história até a última cena, cria-se um norte a ser seguido sem desviar o foco e deixando mais margem para o detalhamento de cada cena a fim de expressar o humor desejado.

Criei um leque de ideias para utilizar no curta, mas conforme fui desenvolvendo-as também fui filtrando qual iria se encaixar melhor na proposta (representatividade) e no tempo estabelecido. É importante, mesmo que no início, estabelecer um começo-meio-fim pra história e não ir improvisando; claro, isso também não é regra. Um dos diretores do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, desenvolve seus *storyboards* sem um roteiro, para que o filme fique mais orgânico e para que os personagens tenham mais vida ao tomar decisões mais condizentes com a sua personalidade. Na minha pesquisa eu não achei mais nenhum estúdio que tenha essa metodologia por ser muito arriscada; aqui, furos de roteiro são mais fáceis de serem cometidos assim como inconsistência no fluxo narrativo e na construção dos personagens.

Como eu não tenho a experiência do Miyazaki, segui pelo caminho mais seguro. Em busca da compreensão plena do humor que eu pretendia passar, um bom

exercício é reduzir toda a história do curta em uma frase:

**Uma sereia gorda que sabe o quão incrível é e atrai marinheiros com seu charme melancólico, seduzindo-os para só então devorá-los.**

Aqui, tem-se o início, o meio e o fim do curta. Sabemos que ao final de tudo ela irá devorá-lo; para isso, utilizará do seu charme para seduzi-los apesar de não se encaixar nos padrões de beleza. Ela sabe que será subestimada por uma característica física e usa isso ao seu favor. Quem vai rir por último agora?

Agora que já temos a base da ideia, a próxima etapa foi resumir acontecimentos importantes na história em frases curtas, dessa vez com mais detalhamento criando uma imagem mental do curta final (os “beats” da história):

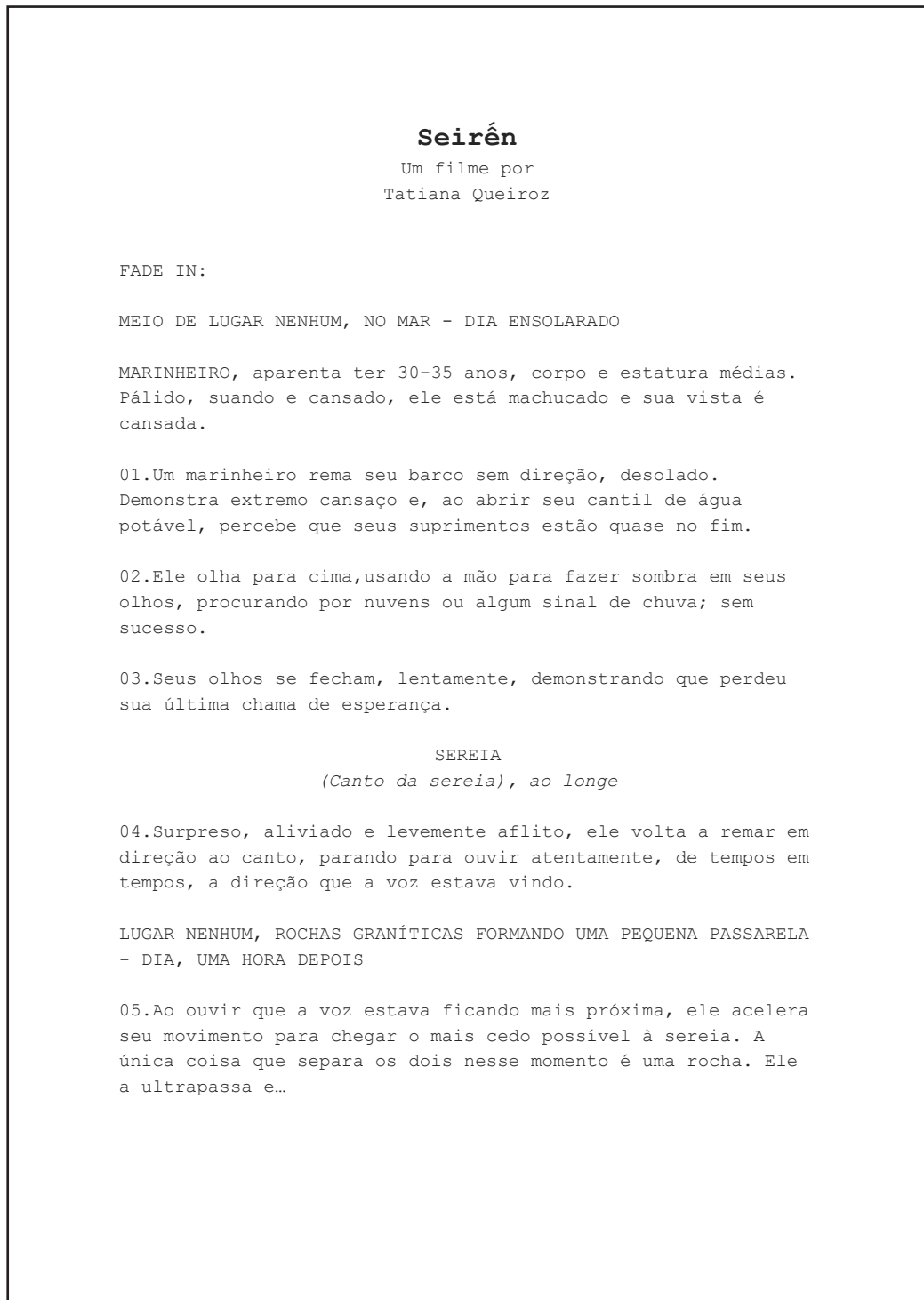
- A água cristalina é a primeira coisa que aparece. Algumas ondulações comecem a surgir na calmaria e o enquadramento nessa sequência é uma canoa com metade do marinheiro remando, cansado
- Ele para e abre o cantil de água. Duas gotas caem
- Ao inclinar a cabeça para cima e beber água, inconscientemente fechando os olhos, ele volta ao abri-los e olha para a cima, na esperança de algum sinal de chuva. Ele desiste que sobreviverá num futuro próximo
- Ouve-se o canto da sereia
- Ele rema o mais rápido possível em direção a ela, mas descobre que ela não era nada do que ele imaginava
- Desolada, ela chora por ver a decepção estampada em seu rosto
- Ele retorna, pedindo desculpas, mas logo vê que poderia usá-la para sobreviver por mais tempo
- O tempo passa, eles se conhecem melhor. Ele se apaixona por ela
- Ela usa esse sentimento para atraí-lo para o mar, devorando-o

Claro, esses *beats* podem sofrer alterações durante todo o processo buscando uma comunicação mais clara com o público; mas a base para tudo já está estabelecida.

## 8.2 História

Outro nome para se referir a essa etapa pode ser “roteiro”. Aqui os detalhes são adicionados e cada pensamento de cada personagem deve ser descrito buscando ajudar o animador a traduzir melhor os sentimentos que se quer passar. Normalmente cada página do roteiro se traduz como um minuto do filme e quanto mais detalha-

do, melhor. Aqui, sutilezas são adicionadas para um apelo maior à cena assim como ações que acontecem em segundo plano.



*Figura 12 - Primeira página do roteiro de Seiren.*

SEREIA, aparenta ter 20-25 anos, altura média e acima do peso. Cabelos rosas pastel e ondulados, pele morena, olhos azuis e sardinhas no rosto.

06. Percebendo que a sereia era gorda, há quebra de expectativa e ele deixa sua decepção clara em seu rosto.

07. Eles se olham por alguns instantes.

MARINHEIRO  
(*suspiro*)

08. Ele volta a pegar o remo, virando de costas para a sereia, e pretende continuar seu caminho.

SEREIA  
(*solução de choro*)

09. O marinheiro olha para trás e se sente mal por tê-la feito chorar. Ele vai até ela, buscando consolá-la.

10. Ela aceita suas desculpas e o oferece um peixe, que é aceito prontamente. O marinheiro então vê ali uma oportunidade de adiar a própria morte por um preço relativamente baixo, que é, a princípio, se aproveitar da baixa auto estima da sereia.

CORTE SECO; SEQUÊNCIA DE ACONTECIMENTOS MODULARES

SOL, MANHÃ

13. A sereia submerge da água com um pedaço de madeira e plásticos, enquanto o marinheiro está construindo sua cabana na rocha.

CHUVA - TARDE, ALGUNS DIAS DEPOIS

12. Ambos utilizam recipientes formados a partir de madeira, garrafinhas e plástico retirados do mar para obter a água da chuva. Ela fez para ele um cobertor de algas do mar para protegê-lo da chuva e ambos estão na área coberta, uma fogueira já está acesa e ambos sorriem.

*Figura 13 - Segunda página do roteiro de Seiren.*

CÉU ABERTO E ESTRELADO - NOITE

14.O marinheiro está sentado em seu navio, tentando pescar, enquanto a sereia está em sua rocha, cantarolando. Ele olha pra ela, chamando sua atenção.

MARINHEIRO  
(assovia)

15.A sereia o encara e ele faz sinal para que ela se aproxime. Ele sussurra alguma coisa para ela e ambos riem, divertidos. Os olhares voltam a se cruzar e há o silêncio intenso.

16. Ele coloca uma mecha de cabelo dela atrás de sua orelha e observa o seu rosto, apaixonado. Ela retribui o olhar e suavemente fecha os olhos, deixando clara suas intenções.

17. Ele se aproxima, fechando os olhos também, sem perceber que ela está delicadamente empurrando ambos os corpos em direção à água. Antes de se beijarem, ambos caem do navio.

SILÊNCIO E BOLHAS DE AR NA ÁGUA. AS BOLHAS CESSAM DEPOIS DE ALGUNS SEGUNDOS.

18.A sereia re-aparece, subindo em sua rocha e limpando sua boca do sangue. Ela olha diretamente para o espectador e sorri, para logo depois voltar a cantarolar e a pentear os cabelos sob o céu estrelado e ao som da fogueira.

FIM

*Figura 14 - Terceira página do roteiro de Seiren.*

Em adição ao roteiro e buscando uma melhor comunicação com a música, desenvolvi também gráficos de *mood*, em que se é expresso níveis de energia, intensidade e boa/má sorte. Com ele também temos um trabalho mais fluido na produção da animação em si, sem exageros em cenas que não pedem esse tipo de ação. Dessa forma há momentos de respiro e tensão no filme, que foram traduzidos visualmente a

fim de evitar retrabalho e prever quase que todos os problemas narrativos dentro da história.

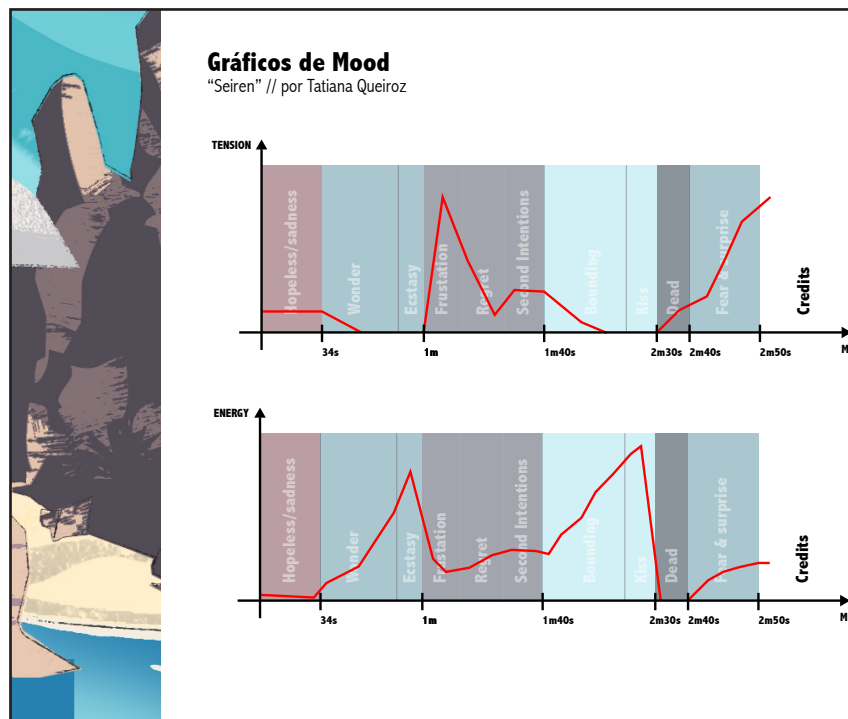
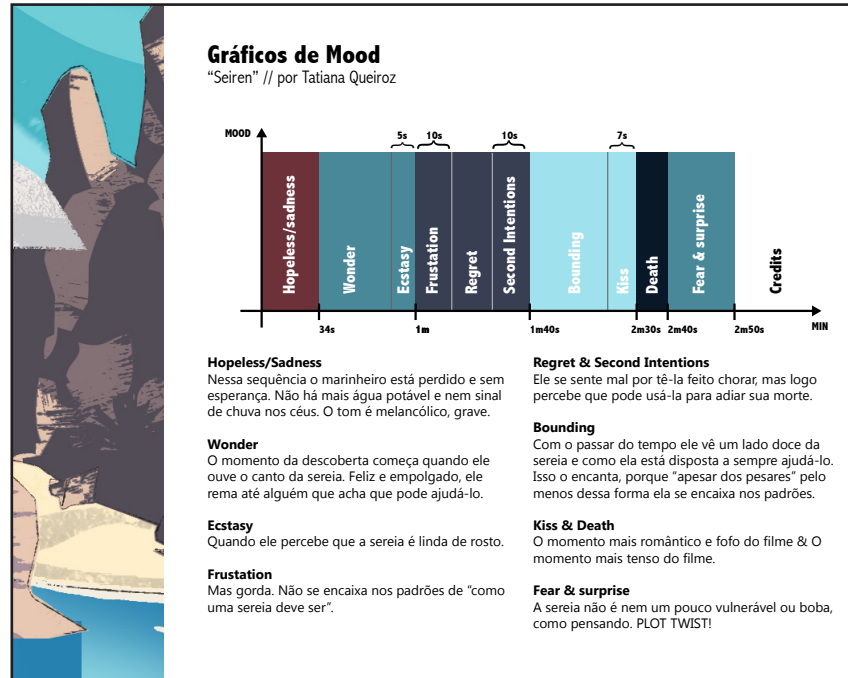


Figura 15 - Primeira e segunda página do manual para a música.

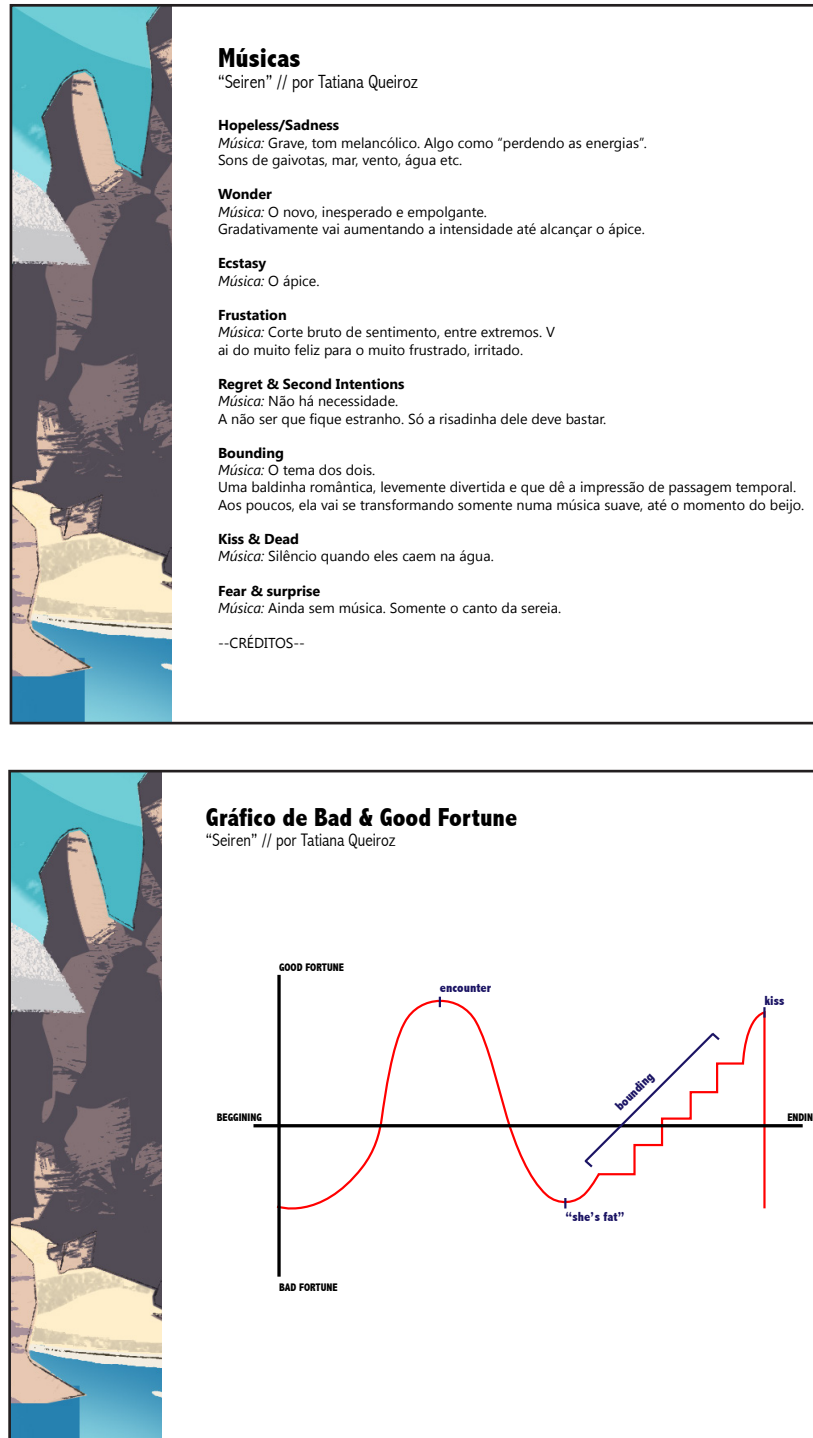


Figura 16 - Terceira e quarta página do manual para a música

### 8.3 Model Sheet, Storyboard e Animatic

É importante, antes de entrarmos em *storyboard* e *animatic*, comentar sobre os *model sheet* que são desenvolvidos um pouco antes do *storyboard* e depois de termos a história mais definida. O *Model Sheet* é uma folha que possui expressões e características físicas do personagem, a fim de explicar melhor para a equipe como



ele vai se portar e quais suas expressões faciais frente a vários tipos de situações. Não existe um número máximo ou mínimo de *model sheets*; sua quantidade varia na complexidade do personagem ou/e até a produção julgue necessário.

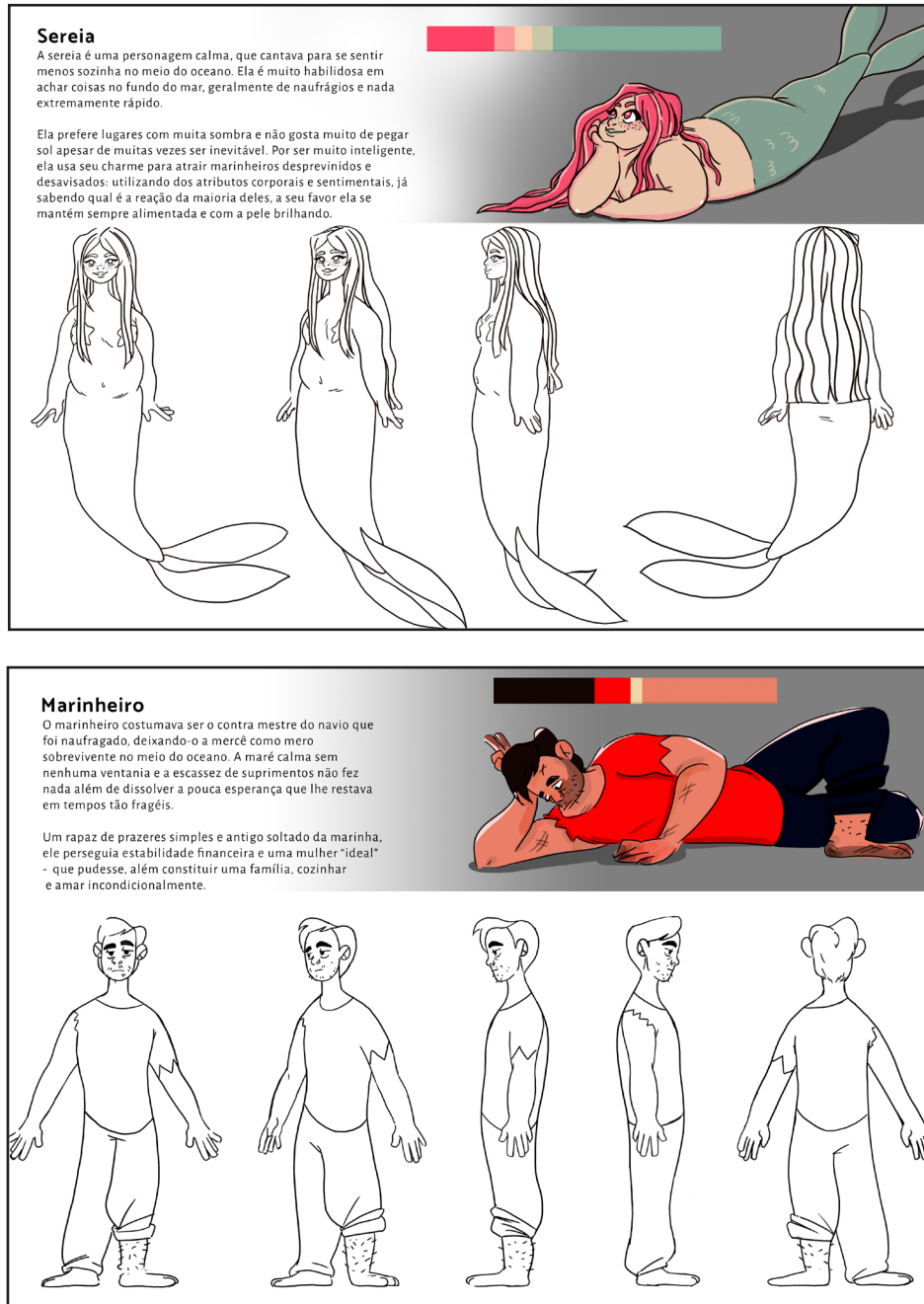


Figura 17 - Model Sheets dos personagens principais, com vista 360°.

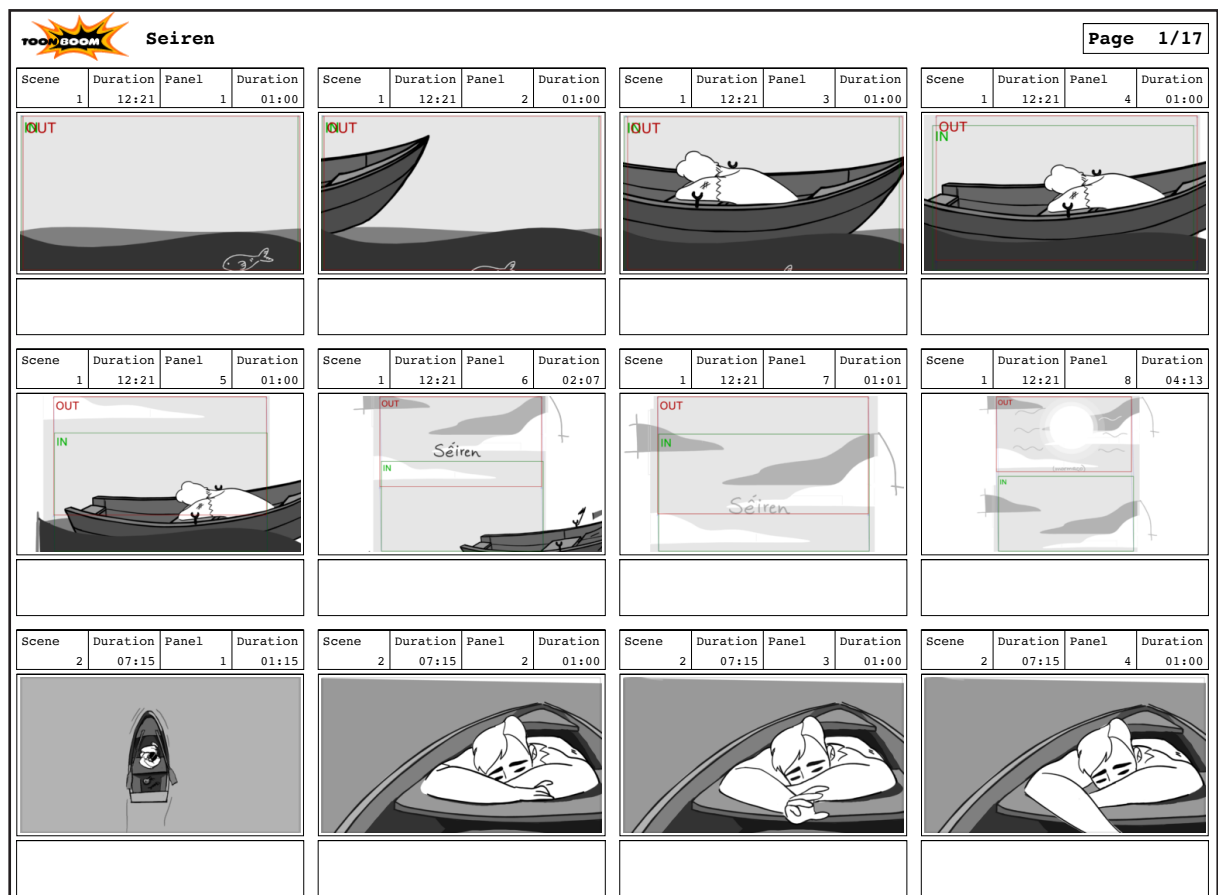
Agora que toda a história está escrita e temos os personagens, como traduzi-la visualmente? Que ângulos de câmera usar e como transmitir com veracidade o que está acontecendo para o público?

É aí que o *Storyboard* é adotado. O *storyboard* ou esboço sequencial são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em













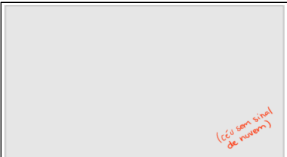






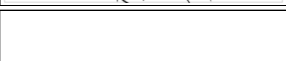
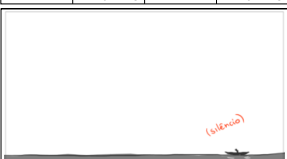
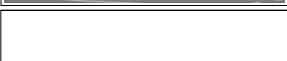

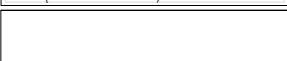
sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho. Essa é a parte mais importante de toda a pré-produção tendo em vista que jogo de câmera, enquadramento, perspectiva, tempo de cada quadro e a linha da narrativa serão definidas aqui. Sem um bom *storyboard* é impossível ter um bom produto final então é muito comum grandes e pequenos estúdios passarem muito tempo nessa etapa, assim como no roteiro.

O SB não é fixo; ou seja, ele pode passar por pequenas alterações ao longo da produção se o diretor achar necessário. Mas é preciso manter em mente que a base da ideia não pode ser alterada; caso contrário o produto final vai ser completamente diferente e isso irá gerar retrabalho na equipe.









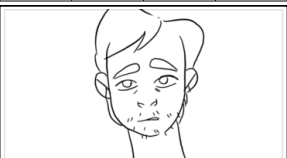
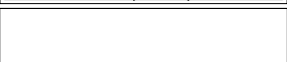


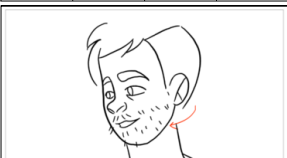
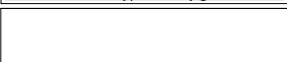










A sequência de imagens a seguir mostra o *storyboard* quadro a quadro.



**Seiren** Page 2/17

Scene	Duration	Panel	Duration
2	07:15	5	01:00
			
			
2	07:15	6	01:00
			
			
2	07:15	7	01:00
			
			
1	06:00	1	01:11
			
			
1	06:00	2	01:05
			
			
1	06:00	3	01:06
			
			
1	06:00	4	02:02
			
			
2	04:23	1	01:00
			
			
2	04:23	2	00:23
			
			
2	04:23	3	01:01
			
			
2	04:23	4	01:23
			
			
1	05:16	1	02:07
			
			

**Seiren** Page 3/17

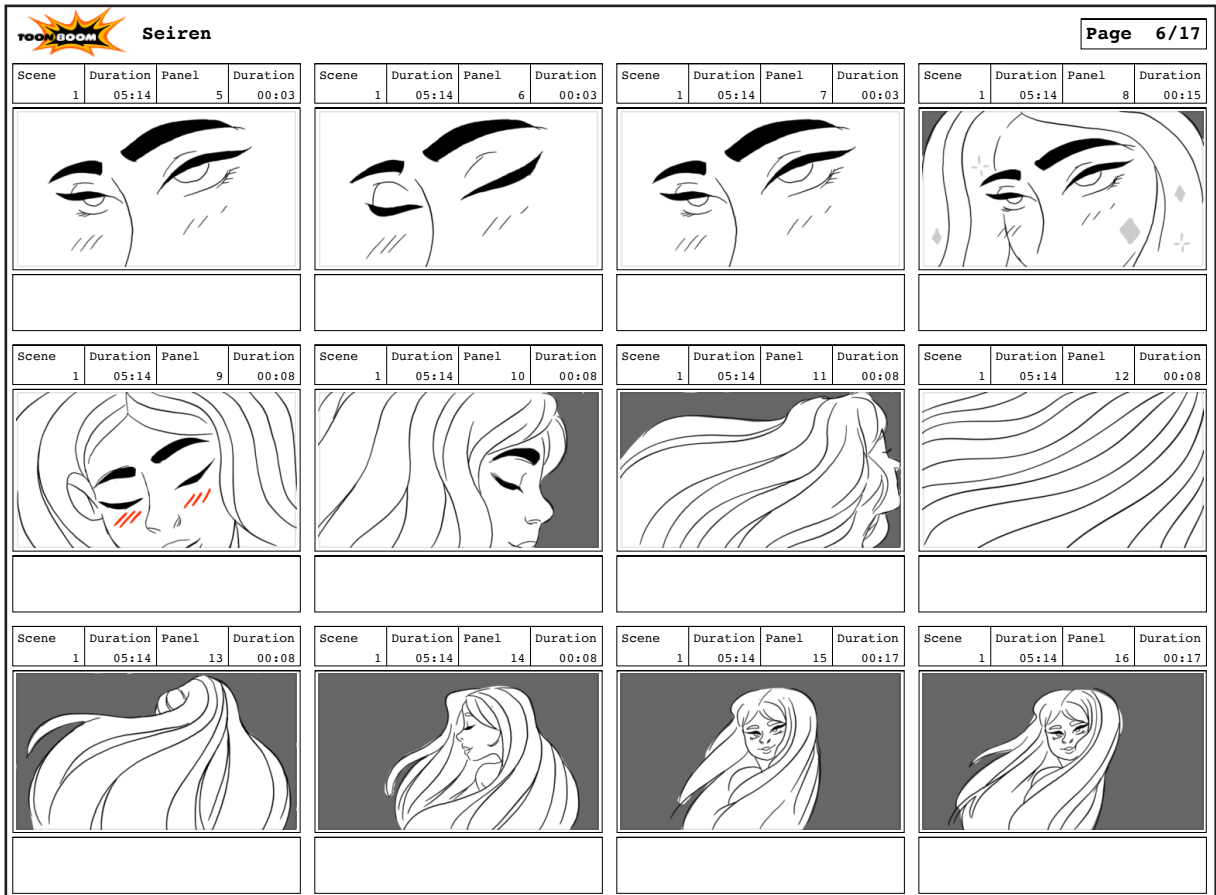
Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:16	2	00:17
			
			
1	05:16	3	00:21
			
			
1	05:16	4	00:13
			
			
1	05:16	5	00:09
			
			
1	05:16	6	00:04
			
			
1	05:16	7	00:12
			
			
1	05:16	8	00:05
			
			
1	07:20	1	00:19
			
			
1	07:20	2	00:14
			
			
1	07:20	3	00:09
			
			
1	07:20	4	00:21
			
			
1	07:20	5	00:09
			
			


**Seiren** Page 4/17

Scene	Duration	Panel	Duration
1	07:20	6	00:09
1	07:20	7	00:17
1	07:20	8	00:17
1	07:20	9	00:17
1	07:20	10	00:05
1	07:20	11	00:06
1	07:20	12	00:09
1	07:20	13	00:10
1	07:20	14	00:17
1	07:20	15	00:09
1	03:00	1	01:00
1	03:00	2	01:00

**Seiren** Page 5/17

























Scene	Duration	Panel	Duration
1	03:00	3	01:00
1	05:08	1	00:15
1	05:08	2	00:15
1	05:08	3	00:14
1	05:08	4	00:15
1	05:08	5	00:21
1	05:08	6	01:00
1	05:08	7	01:00
1	05:14	1	00:03
1	05:14	2	00:03
1	05:14	3	00:03
1	05:14	4	00:03






Seiren




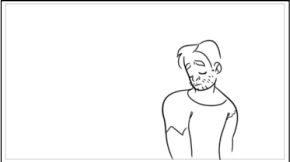
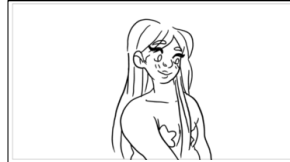
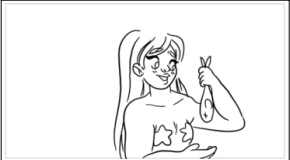
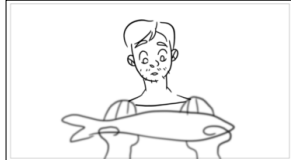
Page 8/17

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	11:05	12	01:11	1	06:00	1	01:00	1	06:00	2	00:09	1	06:00	3	01:00
															
															
1	06:00	4	00:19	1	06:00	5	00:19	1	06:00	6	00:19	1	06:00	7	01:06
															
															
2	02:23	1	01:00	2	02:23	2	00:14	2	02:23	3	00:16	2	02:23	4	00:17
															
															



# Seiren

Page 9/17

Scene	Duration	Panel	Duration
3	05:14	1	00:20
			
Scene	Duration	Panel	Duration
3	05:14	2	00:20
			
Scene	Duration	Panel	Duration
3	05:14	3	01:00
			
Scene	Duration	Panel	Duration
3	05:14	4	01:00
			
Scene	Duration	Panel	Duration
3	05:14	5	01:22
			
Scene	Duration	Panel	Duration
4	03:06	1	01:00
			
Scene	Duration	Panel	Duration
4	03:06	2	00:17
			
Scene	Duration	Panel	Duration
4	03:06	3	00:12
			
Scene	Duration	Panel	Duration
4	03:06	4	01:01
			
Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:15	1	01:00
			
Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:15	2	01:00
			
Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:15	3	01:00
			

**toon BOOM** **Seiren** Page 10/17

Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:15	4	00:15
5	04:15	5	01:00
6	05:06	1	01:04
6	05:06	2	01:05
6	05:06	3	00:17
6	05:06	4	00:12
6	05:06	5	00:09
6	05:06	6	00:11
6	05:06	7	00:20
7	06:08	1	02:02
7	06:08	2	00:15
7	06:08	3	00:15

**toon BOOM** **Seiren** Page 11/17

Scene	Duration	Panel	Duration
7	06:08	4	01:00
7	06:08	5	02:00
8_A	10:03	1	01:10
8_A	10:03	2	00:09
8_A	10:03	3	00:09
8_A	10:03	4	01:10
8_A	10:03	5	00:23
8_A	10:03	6	00:06
8_A	10:03	7	00:04
8_A	10:03	8	00:05
8_A	10:03	9	00:07
8_A	10:03	10	00:11



**Seiren** Page 12/17

Scene	Duration	Panel	Duration
8_A	10:03	11	00:18
8_A	10:03	12	00:21
8_A	10:03	13	00:20
8_A	10:03	14	00:10
8_A	10:03	15	00:10
8_A	10:03	16	00:22
8	04:14	1	00:22
8	04:14	2	00:09
8	04:14	3	00:09
8	04:14	4	00:09
8	04:14	5	00:09
8	04:14	6	00:09

**Seiren** Page 13/17

Scene	Duration	Panel	Duration
8	04:14	7	00:09
8	04:14	8	01:10
9	06:02	1	00:13
9	06:02	2	00:08
9	06:02	3	00:11
9	06:02	4	00:11
9	06:02	5	00:11
9	06:02	6	00:11
9	06:02	7	01:10
9	06:02	8	00:13
9	06:02	9	00:11
9	06:02	10	00:23

**toonBOOM** **Seiren** Page 14/17

Scene	Duration	Panel	Duration
10	03:08	1	01:00
10	03:08	2	01:00
10	03:08	3	00:16
10	03:08	4	00:16
Scene	Duration	Panel	Duration
9	06:05	1	01:00
9	06:05	2	00:15
9	06:05	3	01:00
9	06:05	4	01:07
Scene	Duration	Panel	Duration
9	06:05	5	00:15
9	06:05	6	01:01
9	06:05	7	00:15
10	05:01	1	01:00

**toonBOOM** **Seiren** Page 15/17

Scene	Duration	Panel	Duration
10	05:01	2	01:00
10	05:01	3	00:16
10	05:01	4	00:15
10	05:01	5	00:13
Scene	Duration	Panel	Duration
10	05:01	6	01:05
11	04:13	1	01:13
11	04:13	2	00:15
11	04:13	3	00:12
Scene	Duration	Panel	Duration
11	04:13	4	00:10
11	04:13	5	00:10
11	04:13	6	01:01
12	04:20	1	00:18

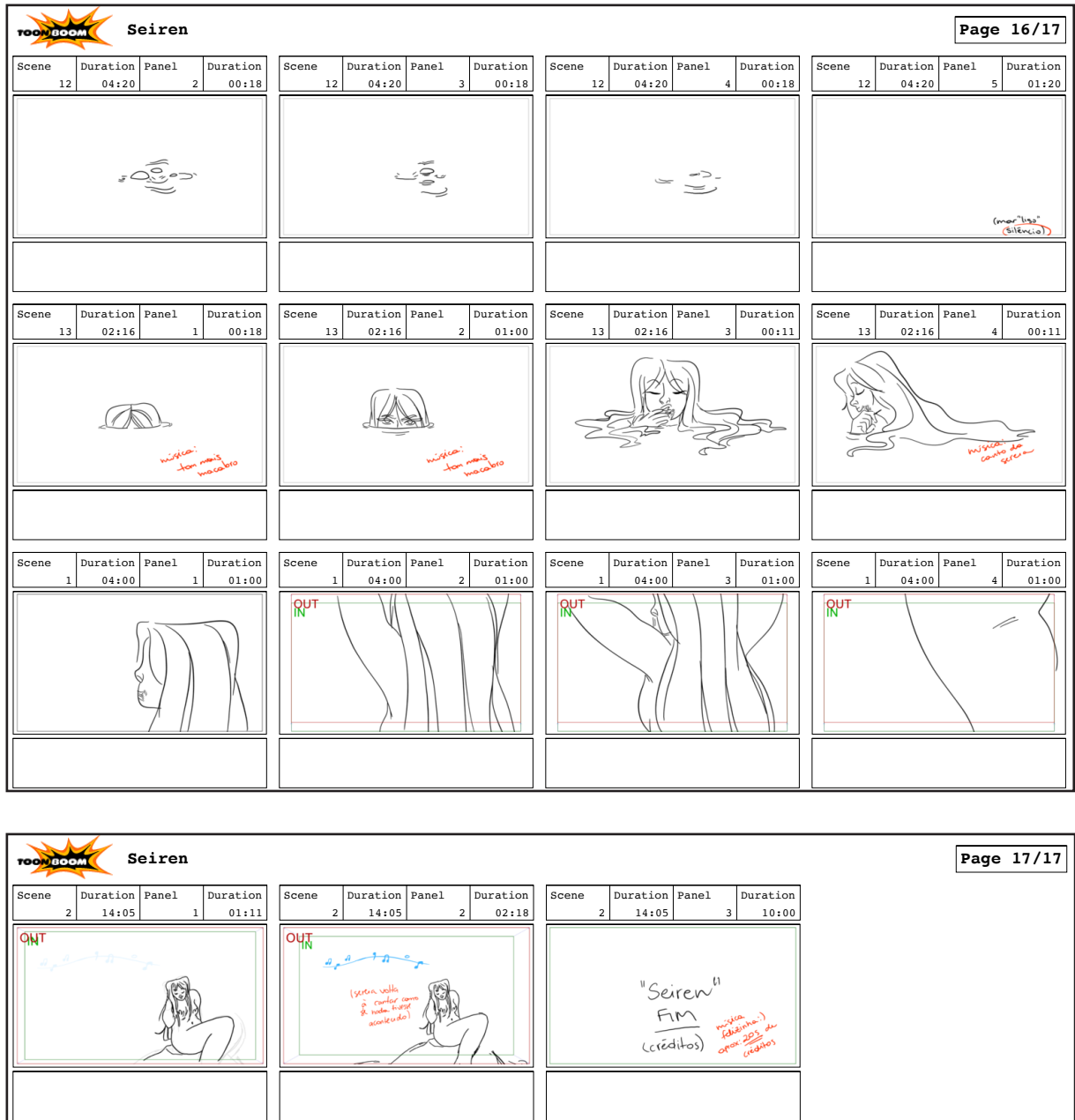


Figura 18 - Sequência de imagens que detalham o StoryBoard de Seiren. Os primeiros quadros estão sombreados apenas para mostrar até onde a animação para esse projeto foi concluída, para fins de melhor entendimento.

Já o *animatic*, resumidamente, é o *storyboard* em movimento. Edita-se essas imagens em um vídeo onde o tempo é estabelecido para cada ação e as falas são inseridas, assim como a música (se houver); dessa forma, tem-se uma melhor ideia de como as coisas estarão no produto final já que agora a arte está literalmente em movimento. É mais fácil de perceber erros sequenciais e outros por menores nessa etapa já que se tem um produto mais sólido.

O *animatic* final do projeto se encontra no CD anexado ao final desse relatório.

#### 8.4 Gravação

Normalmente a dublagem é feita ANTES do *animatic*. Mas em Seiren, escolhi fazê-la depois, já que é nela que o tempo das vozes será baseado. Para esse projeto alugamos o estúdio de música da UnB buscando uma boa qualidade no áudio. Os dubladores são dois amigos meus que se propuseram a me ajudar e, apesar de eles não terem experiência com dublagem, foi muito divertido ter um pedacinho deles no filme. O áudio será trabalhado com o músico e pós-produzido mais a frente para que haja uma harmonia entre a trilha sonora e a dublagem.

No nosso roteiro não há falas, então não foi possível usá-lo como referência para essa etapa. Na minha cabeça, os personagens se comunicam apenas por sons e ruídos e não com palavras. Mas ainda não tenho certeza se quero que continue assim.

E como diferenciar os sentimentos de cada um? A dublagem é uma parte importante nesse processo de tradução: por exemplo, se um personagem está mais cabisbaixo, é comum ouvirmos um timbre mais grave na voz dele; e o oposto ocorre quando ele está feliz. No entanto traduzir sentimentos mais complexos é muito mais difícil, já que o dublador precisa estar sentindo o que o personagem sente naquela cena: ele pode estar confuso, mas também bravo. Qual é a voz que se faz nessa situação?

É por isso que observar as pessoas é uma parte essencial na animação. Não só na produção em si, mas para ajudar a criar personagens mais profundos e que estabeleçam um vínculo de empatia com o público. Você só sabe como uma voz de uma pessoa confusa e brava é quando você já observou uma pessoa confusa e brava. Parece simples e de fato no cerne da questão é; mas capturar por menores, tiques nervosos, exageros e falhas na voz é um processo que demanda tempo e disciplina para que alcance resultados excelentes.

A música será abordada mais à frente, tendo em vista que vamos precisar de uma sessão inteira para explicar como a metodologia foi aplicada.

#### 8.5 Layout & Enquadramento

Com todo o restante pronto, basta agora cortarmos o *animatic* e distribuir cada cena para quem está me ajudando no projeto, a fim de *renderizar* o layout ou animar os personagens existentes ali. Aqui abrimos nossas portas para a produção, ainda tímidos. Escolhi o Photoshop como programa de *renderização*, por suas possibilidades de edição e por ser mais acessível que a maioria dos outros programas de edição.

Escolhi um processo simples para controlar os *shots* a serem designados e ele foi feito na parte de trás da minha agenda, apenas escrevendo a mão quem ficaria com o que e designando uma cor para cada um, afim de deixar o processo mais gráfico e simples de ser compreendido.

Selecionei cores para cada artista, me permitindo saber rapidamente quem estava com o que naquele momento e fazer uma média de quantos layouts cada um está produzindo.

Mas como unificar traços tão diferentes e fazer com que eles pareçam coesos no curta? Tomamos dois caminhos que achamos essenciais para alcançar esse fim.

O primeiro e aparentemente mais óbvio (mas não tão óbvio) passo foi analisar o *moodboard* de cenários e dali retirar elementos importantes que deixam claro para o espectador que tudo que ele está vendo se trata de um só desenho: quais são as formas usadas, como as silhuetas são aproveitadas, onde tem linha de contorno e onde não tem etc. Essa na verdade é o momento mais importante para que haja uma conversa entre os estilos e por isso é tão importante a presença tanto do diretor do curta quando do diretor de arte. A luminosidade, contraste e valores foram ainda mais importantes nesse projeto, já que são nelas que descansa o que chama mais atenção no projeto: as cores.

No projeto, linhas de contorno foram usadas para objetos que serão usados para interagir com o personagem. O restante normalmente são objetos preenchidos e o que define o que é o que é o contraste entre eles. Essa decisão foi tomada para que um destaque sutil seja dado a objetos importantes, formando uma hierarquia subjetiva na cena e deixando-a com mais profundidade. Outro aspecto que ajuda a diferenciar elementos no cenário é a textura que é usada em cada um deles, além das cores. O espectador compreende melhor a mensagem que se quer passar com texturas coesas em todos os layouts e texturas específicas em determinados elementos, também.

Os pincéis usados foram criados por nós, em busca de dar um aspecto mais pessoal no nosso trabalho e cada elemento importante no curta teve seu próprio pincel. No processo de criação em si, de maneira geral, usamos o pincel da linha em uma camada separada na de preenchimento, para que o “deslocamento” das cores prontas aconteça; criando assim uma impressão de luz e deixando o cenário mais orgânico.

Antes de tudo, fiz um documento no Google Drive e compartilhei com todo mundo para que eles pudessem preencher os horários que eles tinham livres para





Para complementar o documento, criamos também um manual que abrange como o arquivo do Photoshop será entregue e como ele deve ser retornado à nós.

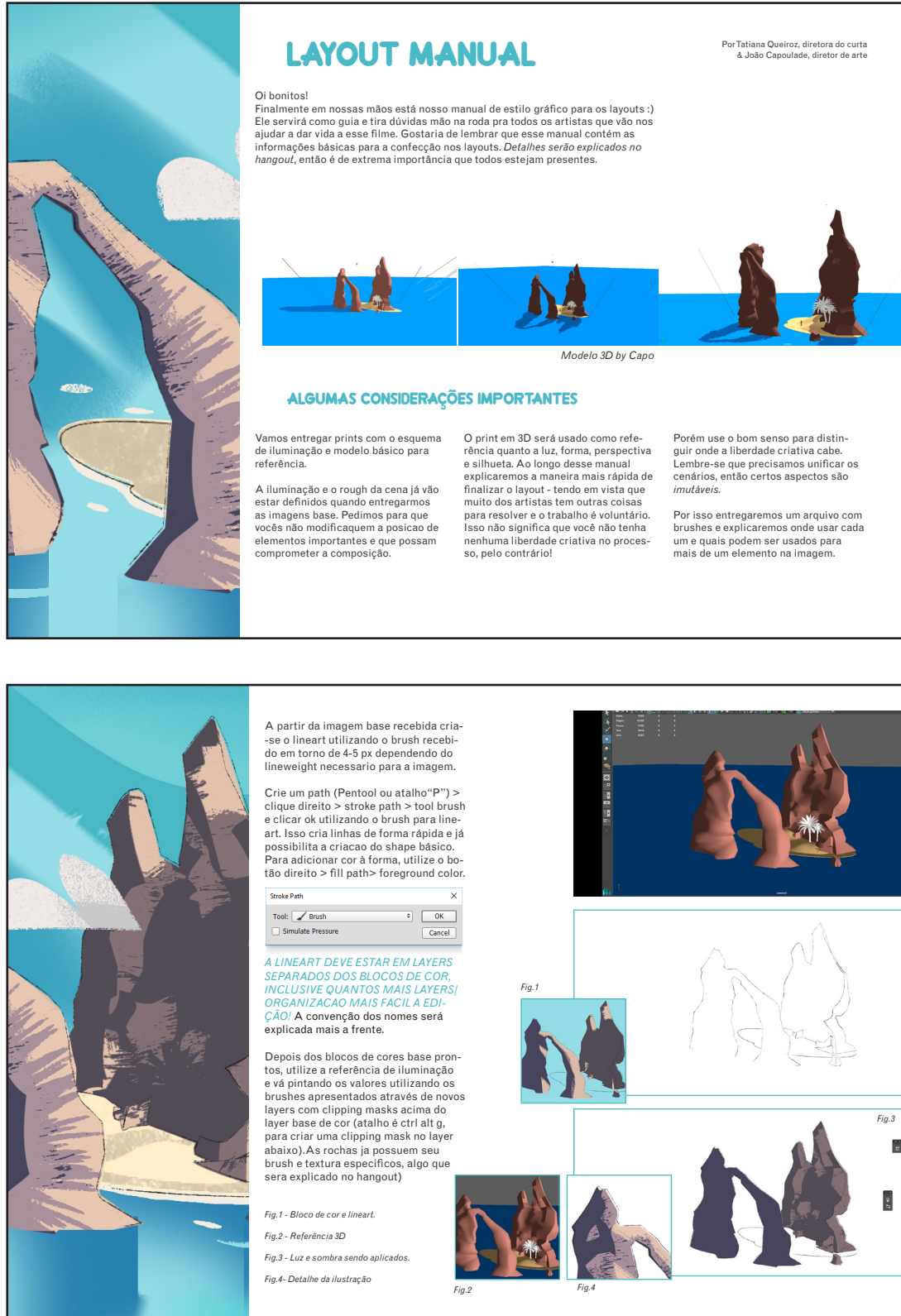


Figura 21 - Primeira e segunda página do manual para os artistas.

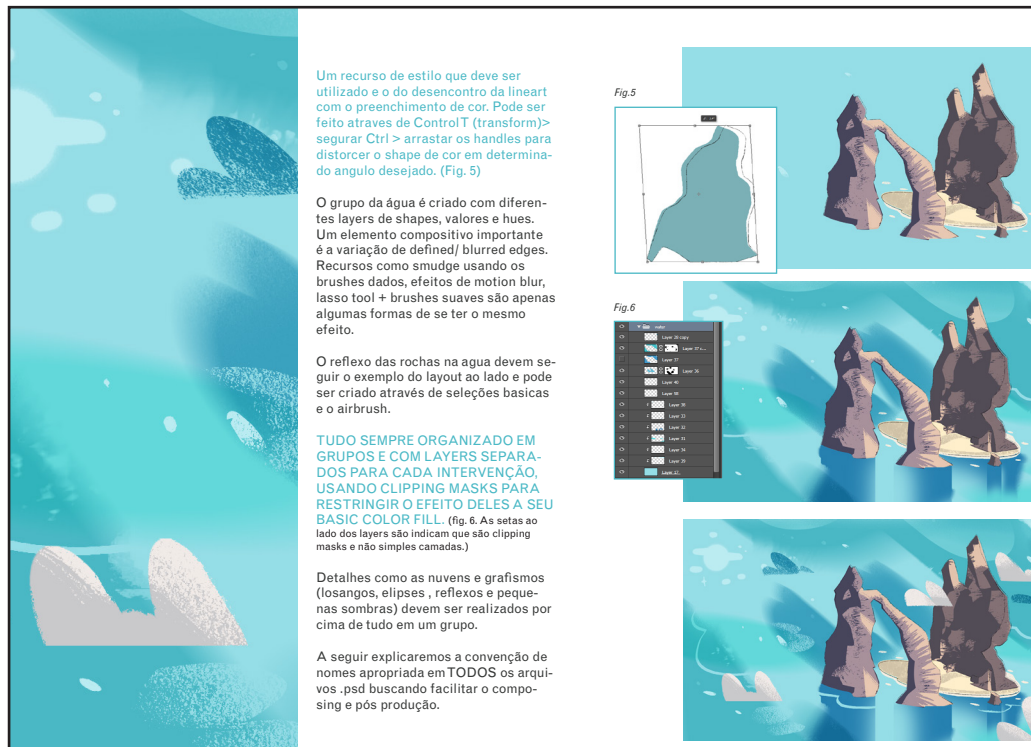


Figura 22 - Terceira e quarta página do manual para os artistas.

No HangOut, também era necessário definir qual era a paleta de cores básica para cada shot, e deixar bem esclarecido qual cor usar para luz ou sombra, por exemplo. Foi disponibilizado aos artistas, também, uma imagem-base com um pequeno moodboard ao fundo e cores para o curta.

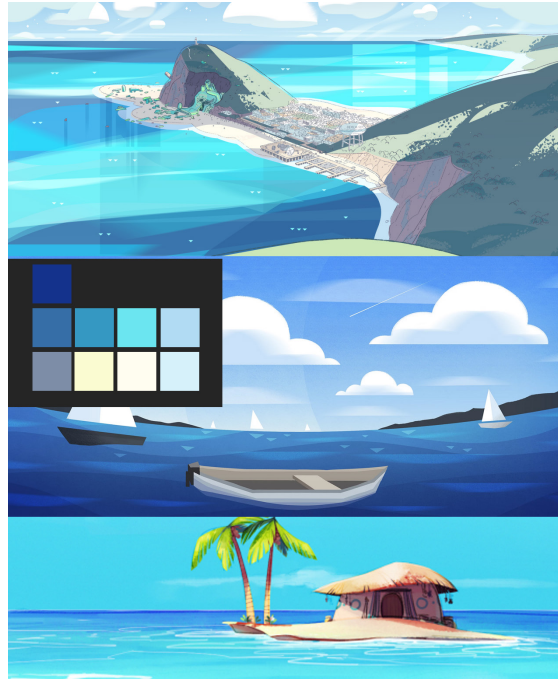


Figura 23 - Paleta de cores principais do curta.

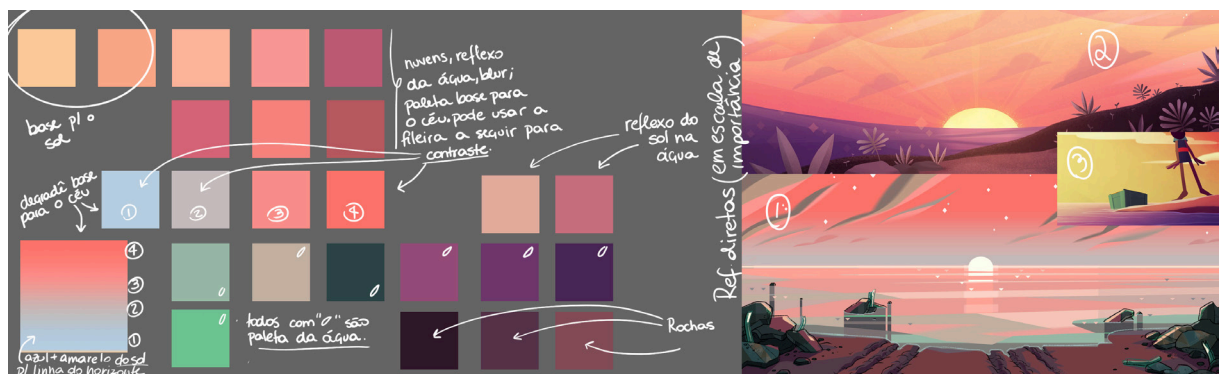


Figura 24 - Paleta do pôr-do-sol do curta.

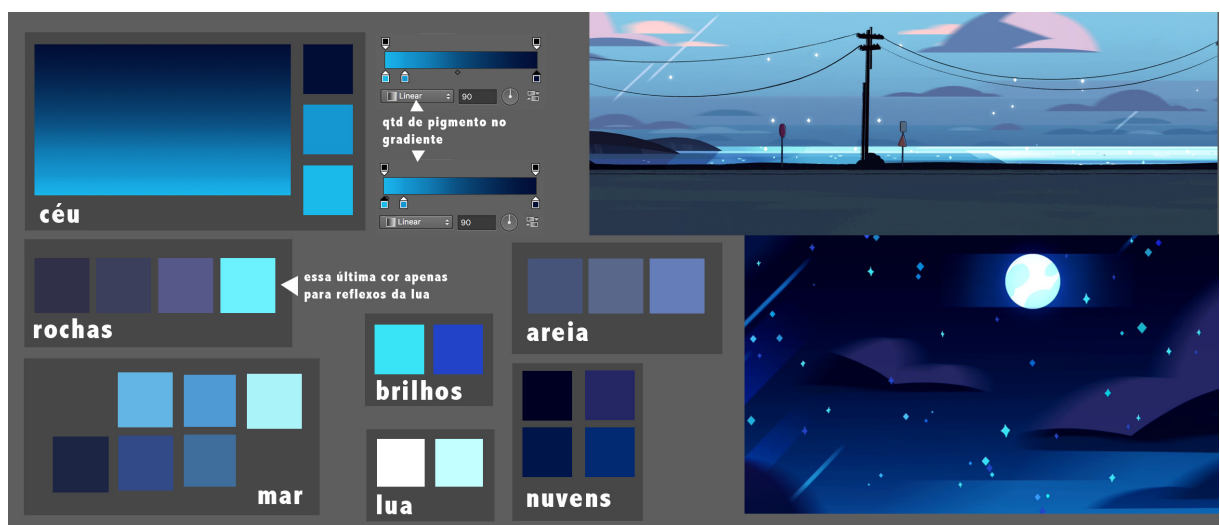
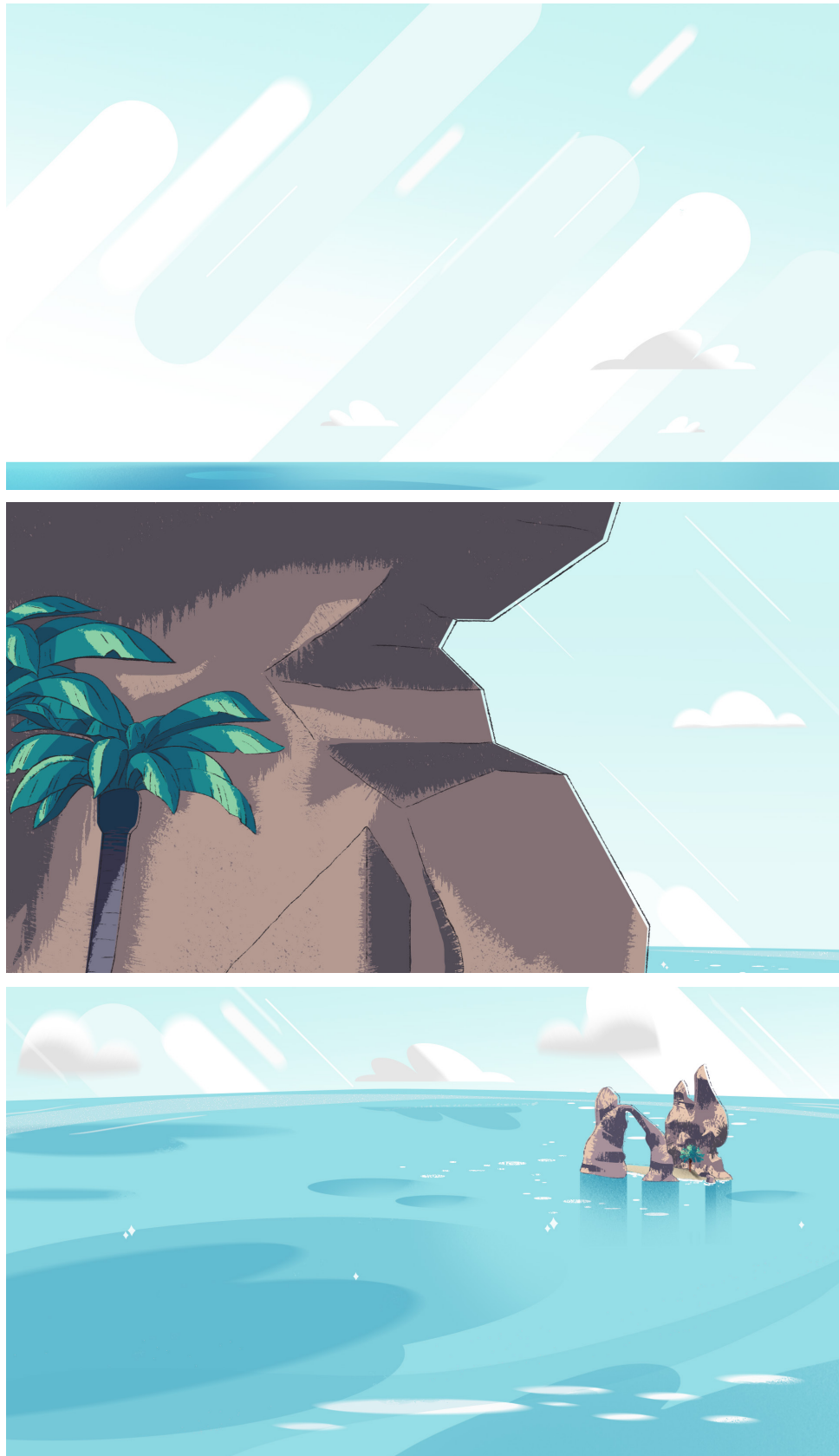


Figura 25 - Paleta de cores noturna do curta.



*Figura 26 - Exemplos de background finalizado com a paleta principal de cores. Os layouts foram feitos, de cima pra baixo, por João Capoulate, Luís André Leal e Rodrigo Cordeiro.*





*Figura 27- Exemplos de layouts com a paleta do pôr do sol. Os layouts foram feitos, de cima pra baixo, por Luís André Leal e Gabriela Vasconcelos.*

Como já descrito antes, esse foi o método simplificado com pequenas alterações que utilizamos para esse projeto. Houveram alguns atrasos devido à outras prioridades das pessoas que estavam me ajudando e que é 100% compreensível, mas de maneira geral o trabalho correu bem e no final do dia tudo saiu quase como planejado.

Devido às discordâncias na estrutura gráfica do *layout* tal como forma, cor, composição etc., decidi “ir e voltar” com o mesmo *layout* para o artista no máximo 3 vezes. Isso é, ele me entregava o layout, eu dava *feedback* e o mesmo *layout* voltava para o artista pela primeira vez. Esse mesmo processo se repetia até uma possível quarta vez, em que eu cessava a troca e pegava o *layout*, afim de finalizar os pormenores que faltavam.

Essa foi a maneira mais eficaz que eu achei para não desestimular o artista, já que o *layout* sempre voltava a ele e nunca estava “bom o suficiente”, ao mesmo tempo que o problema era completamente resolvido de forma fluida e eficaz. Essa metodologia precisou ser aplicada com dois artistas diferentes que estavam me ajudando e funcionou maravilhosamente tendo em vista a intenção. Eles não ficaram desestimulados e os layouts foram facilmente consertados.

Na pré-produção também utilizei muito de painel de estilo. Ele é uma ferramenta comumente utilizada quando se quer criar algo a partir “do zero” e servem como referência àquilo que se espera ou não para o projeto e ajudam a visualizar com maior precisão o produto final, guiando toda a equipe a um único objetivo e convergindo o pensamento coletivo.

Ele consiste, basicamente, num amontoado de imagens sobre o tema proposto, organizadas de forma coerente quanto ao tamanho e localização dentro do painel - já que muitas vezes se usa também o espaço que a imagem ocupa para demonstrar a importância daquela referência dentro do projeto. Pode-se criar vários painéis dentro de um mesmo projeto, ramificando-os em subtemas e detalhando ainda mais o produto final; não há limite mínimo ou máximo de painéis de estilo, apenas o suficiente para que todos sintam-se confiáveis para seguir em frente.

No meu projeto, elegi quatro painéis principais: painel de estilo gráfico (peso de linha, *character design*, nível de detalhamento dos personagens), painel de cenários (estilo dos cenários, palheta desejada, “*mood*” das cenas, saturação e luminosidade das cores, forma dos objetos auxiliares) e painel do personagem marinheiro, que para mim foi um pouco mais complicado de criar já que não tive muito contato anterior essa profissão e da sereia.





*Figura 28 - Painel de estilo gráfico. Nenhuma das imagens acima foi produzida por mim ou pela minha equipe.*

No painel de estilo gráfico procurei focar não no desenho em si, mas no estilo utilizado para se passar a informação. Quantas linhas foram utilizadas para se formar a imagem e onde os pesos de linha foram utilizados para uma maior credibilidade à ilustração e por que. Por exemplo, costuma-se deixar a linha mais grossa em áreas mais robustas do corpo para que haja uma ênfase na gravidade e no peso; também se vê muito linhas grossas sendo utilizadas ao redor do personagem, marcando bem sua silhueta, dando-lhe mais destaque no cenário. Misturei o nível de detalhamento dos personagens um pouco nesse painel e usei a influência do tamanho da foto para deixar claro as minhas prioridades e quais são as imagens mais importantes dentro desse universo.



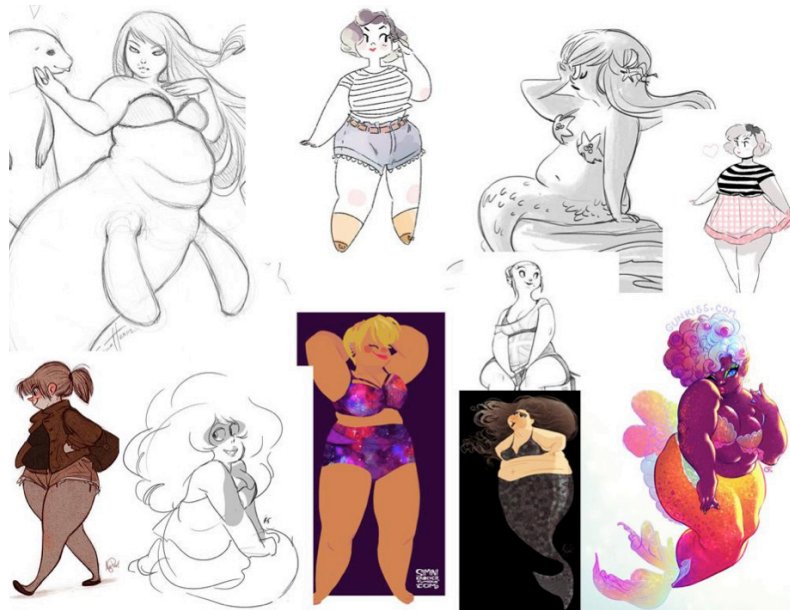
*Figura 29 - Painel de cenários. Nenhuma das imagens acima foi produzida por mim ou pela minha equipe.*

O painel de cenários não foge muito ao que já expliquei anteriormente, adicionando o uso das cores para determinar o ambiente e ajudar a passar ao telespectador aquilo que se deseja. Com o auxílio da luminosidade e saturação, os objetos são delimitados e separados no ambiente de maneira simples e orgânica, sem nunca perder a profundidade. Claro, a forma e silhueta dos objetos também são essenciais para esse tipo de construção.

Esse painel de estilo foi essencial para definir o que podia ou não ser feito nos *layouts*; fizemos algumas alterações para deixá-los com mais identidade, mas de maneira geral seguimos o que já estava definido nas nossas referências visuais.



*Figura 30 - Painel de estilo para a criação do marinheiro.*



*Figura 31 - Painel de estilo gráfico para a criação da sereia.*

Quanto aos painéis individuais dos personagens, não me preocupei em achar exatamente o que eu tinha em mente feito por outros artistas, mas sim figuras próximas ou imagens realistas. Não quis me prender muito ao design de outra pessoa e limitar minha capacidade de criar.

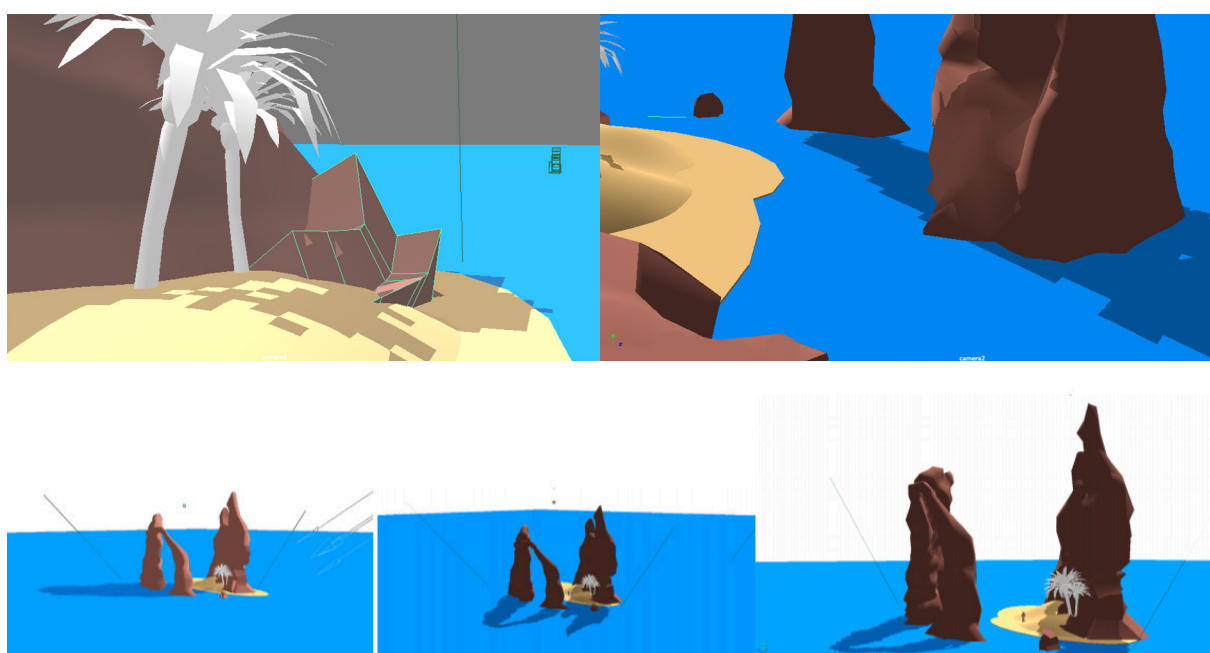
Em ambos procurei mais fotos do que desenhos em si e mesmo esse último foi numa vertente um pouco diferente do que eu buscava no painel de estilo gráfico, exatamente para me deixar mais aberta a novas experimentações.

De uma forma resumida, os painéis ajudaram a construir meu projeto de maneira mais fluida, deixando claro o que eu quero ou não como produto final. Me senti confiante em seguir com apenas quatro painéis já que eles eram o que eu considerava ser o meu principal desafio daqui para frente. Os personagens foram criados baseando-se neles, mas não se limitaram a isso.

## 9 PRODUÇÃO

### 9.1 Renderização dos layouts em paralelo

Normalmente, em grandes estúdios, durante a pré-produção, os artistas já desenham um “pré-layout” para que a animação possa usá-lo na produção. A *renderização* dessa cena só acontece na produção, ao mesmo tempo que a animação. Devido à nossa delimitação do tempo, não podíamos nos dar ao luxo de esperar até que o render seja feito na mesma etapa da animação. Escolhemos, então, *renderizar* bastante layouts antes de começarmos a animação e os remanescentes serão confeccionados em paralelo à animação. Usamos somente o *storyboard* como base e claro, nosso modelo 3D.



*Figura 32 - Capturas de tela do modelo 3D das rochas, por João Capoulate. No Maya, também tínhamos a liberdade de alterar a luminosidade do ambiente, permitindo uma sombra mais realista e que facilitasse o trabalho dos artistas, mantendo todos os layouts muito consistentes para a pós-produção.*

Mudamos alguns ângulos de câmera por serem mais apelativos visualmente em determinadas cenas, mas nada que diretamente impactasse na base do conteúdo já compartilhada entre os membros da equipe.

A seguir, vamos comparar a imagem que os artistas receberam com a imagem final que será utilizada na animação como *background*. Nessa etapa não há uma metodologia certa e os feedbacks ocorriam muito na base do instinto e de como cada cena iria se interagir com outra. Como não tivemos tempo de fazer um *colour-card* (técnica que consiste na renderização de um background de cada sequência, do filme inteiro), não tínhamos uma visão geral de como o filme iria fluir quantos às cores.





Figura 33 - Comparação entre as imagens iniciais e finais. Em ordem de cima para baixo, os artistas são Luís André Leal (duas primeiras imagens), Gabriela Vasconcelos, André Tenório e Francisco Matias.

Essa etapa agora é mais lenta, devida ao decréscimo de membros na equipe para ajudar na animação (os artistas migraram de um departamento para o outro, buscando o maior número de experiências possível). Mas como são pouquíssimos layouts que restaram, é quase certo de que os terminaremos antes de os precisarmos, de fato.

## 9.2 Animação

### Personagem

O processo da animação é o mais delicado possível em um filme animado. É preciso que haja apelo e entretenimento; caso contrário a plateia logo se cansa e perde o interesse. Poucos membros da minha equipe tiveram algum contato com a animação 2D quadro a quadro antes, então decidi que seria melhor tomar duas decisões em torno da nossa metodologia, que diferencia muito da que foi utilizada nos *layouts*:

Iríamos nos reunir presencialmente aos sábados para *feedback*, quinzenalmente. Toda a equipe de animação estaria presente para uma troca mais proveitosa, oferecendo um ambiente seguro para *feedback* e compartilhamento de informação. Nossas reuniões aconteciam no Módulo 18, Departamento do Design, no auditório. Organizamos uma tabela de comidinhas, em que pessoas iriam trazer snacks para todos e assim nossa reunião tinha um ar mais informal, permitindo uma maior abertura para críticas e sugestões.

Os arquivos são passados e repassados via Google Drive. Somente o meu computador ficava conectado ao projetor, com todos os arquivos baixados, deixando o processo mais fluido ao terminar com aquela história de conectar vários computadores diferentes sempre que terminássemos o feedback. Caso a internet do animador não fosse boa o suficiente, a solução de trazer o arquivo em um *pendrive* foi dada.

Para definirmos o horário da reunião, utilizamos novamente a tabela de horários (a mesma que foi usada para definir a hora do HangOut, no início da produção).

A primeira reunião de todas foi para nivelar o conhecimento dos animadores. Como já expressei anteriormente, a maioria das pessoas que trabalharam comigo tinham pouco ou nenhum conhecimento na produção de uma animação.

Então, optei por utilizar desse tempo para que eles se conhecessem e conversassem, num primeiro momento. Depois, dei uma pequena aula da terminologia utilizada na produção de um curta, deixando claro que seria aquilo que utilizaremos a partir daquele momento. Para isso, mostrei dois vídeos muito didáticos de um animador chamado Toniko Pantoja.

O primeiro se referia ao uso das *TimingCharges* e o segundo sobre como definir um bom *Breakdown* para sua animação.

A *TimeCharge* consiste num método utilizado universalmente por animadores



para definir onde o tempo e espaço entre os desenhos numa animação. É uma linha, na vertical, em que normalmente lê-se de cima para baixo. Os números circulados representam os quadros-chave (quadro de história) e os sublinhados, os *breakdowns*.

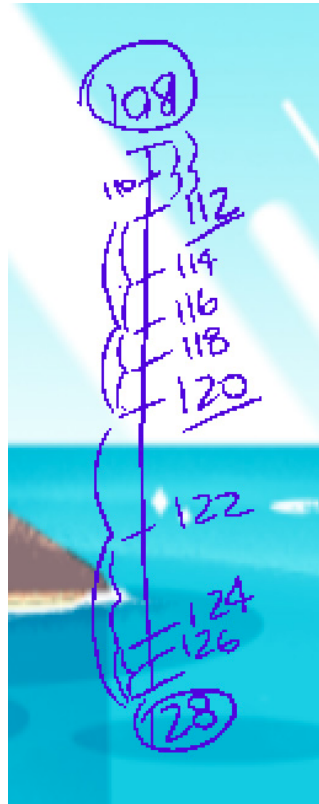


Figura 34 - Captura de tela da TimeCharge do Shot 14, que será usado como exemplo para explicar a metodologia utilizada na animação.

Normalmente usam-se  $\frac{1}{2}$  ou  $\frac{1}{3}$  do espaço entre um desenho e outro para adicionar um novo. Não é recomendável sempre utilizar  $\frac{1}{2}$  já que a animação fica igualmente espaçada, impossibilitando um visual mais apelativo e real a ela.

Os *breakdowns* são desenhos importantíssimos no processo. Enquanto os quadros-chave delimitam o que será feito naquela animação, os *breakdowns* ditam **como** será feito.

Então por exemplo, se eu quiser chegar de um ponto A ao ponto B: um desenho será feito comigo no ponto A e outro no ponto B; essas são os frames de história ou chave. Mas como eu chego de um lugar para o outro? Eu posso correr, saltar, andar, rastejar, pular... enfim, diversas possibilidades. O quadro que vai delimitar isso é o meu *breakdown*.



*Figura 35 - Imagens em sequência de uma animação. A primeira e a terceira imagens são frames chaves; ou seja, o que a personagem vai fazer nessa situação. No caso do exemplo, enquanto os cabelos dela estão ao vento, ela gentilmente abaixará a mão, encostando-a em na sua cauda. A imagem do meio é o breakdown; ou seja, como ela vai baixar essa mão. No caso acima, o braço abre caminho enquanto a mão o acompanha suavemente, dando mais fluidez ao movimento.*

Tudo isso seria feito por mim, tanto os quadros-chave quanto os *breakdowns*. O que a equipe teria que fazer é encher entre esses dois frames desenhos que suavizasse o movimento do personagem, seguindo os *time-charge*. Ou seja, os *in-between*.

Houveram muitos problemas nessa etapa. Não conseguimos reunir com frequência todos os animadores e sentimos que ir para a UnB aos sábados mais atrapalhava do que ajudava apesar dos inúmeros feedbacks técnicos e construtivos de vários membros da equipe. Isso porque a reunião não demorava muito e, para pessoas que dependiam de transporte público, gastar com passagem e o custo humano para ir até lá não era o suficiente. Sendo assim, resolvemos continuar com as entregas online. Porém, como foi definido que apresentaríamos apenas o primeiro minuto do filme, praticamente todos os shots já haviam sido feitos e aprovados; então a etapa não foi tão prejudicada como ela seria se fôssemos apresentar o filme inteiro.

### **Efeitos Especiais**

Os efeitos especiais são personagens “sem vida” dentro da animação. Eles são chamados assim por possuírem um movimento vívido e até mesmo com personalidade. No entanto eles não são personagens principais e sim personagens que deixam a cena com mais profundidade e/ou suportam a ação de um personagem em determinadas cenas. Em outras palavras, eles são a água, o fogo, os ventos nos cabelos ou qualquer outra ação externa (normalmente vindo da natureza) que aconteça na cena.

Em grandes estúdios, essa etapa é feita após a finalização da animação do personagem e não é feita pelo mesmo animador. Em Seiren, novamente tomei a frente dessa produção não só porque a maioria das pessoas se interessava mais na ani-

mação de personagem; mas também porque é necessário um conhecimento prévio sobre o comportamento desses elementos no nosso dia a dia.

Uma cena foi mais desafiadora do que o restante quanto aos efeitos especiais. Como a câmera estava numa vista superior (ou seja, o telespectador via a cena de cima), o destaque é o remo batendo na água. E, claro, a água reagindo com essa ação. Não só pela perspectiva, mas também por a água ser o mais difícil dos efeitos especiais - já que todos os telespectadores têm contato diário com esse elemento.

### **Clean Up**

O *clean up*, ou arte finalização, é o quando a cena é “limpa”. Como os shots são entregues com linhas muito bagunçadas, comum no desenho gestual, é confuso definir qual é a silhueta do personagem naquela cena. Sendo assim, é necessário definir os limites do personagem com uma linha mais evidente e deixar a animação mais clara ao público. Em *Seiren*, escolhemos usar a linha preta comum também na referência principal, *Steven Universe*. Em cenas mais próximas ao telespectador, essa linha aumentava e em objetos mais distantes ela diminuía. Assim a noção de perspectiva é mais evidente e conversa com os objetos e com os personagens.

Para unificar o traço, peguei a frente. Alguns *shots* foram entregues com um estilo muito diferente daquele definido pelo *Model Sheet* e não adiantava pedir para outra pessoa limpá-lo pois mesmo assim iria sair diferente. Nessa etapa também colocamos as cores e exportamos todas as imagens para a pós-produção.

### **MÚSICA**

A metodologia utilizada nessa etapa foi muito mais complexa para mim, já que eu não tenho formação na área de trilha sonora ou acordes.

Graças à dubladora da sereia, Fabrizia Posada Silva de Carvalho, me encontrei com um músico que estava muito interessado em participar de produções de animações. Além de ter entregue a ele o *animatic*, também entreguei uma sequência de *slides* que explicam de maneira gráfica o que acontece em cada minuto da animação quanto se diz respeito aos sentimentos dos personagens e da plateia.

Essa metodologia foi inspirada em um curta animado *Dark Dark Woods*, produzido pela escola *The Animation Workshop*. A metodologia deles na produção foi muito interessante, pois a pré-produção do filme durou mais que as duas etapas que viriam a seguir. Por isso, a equipe por trás de *Dark Dark Woods* utilizou gráficos e esquemas de cores para definir com precisão o que eles gostariam de passar com cada cena do curta animado, sem despriorizar nenhum personagem.

O que eu pude absorver desse processo e que podia melhorar a produção da música foram os gráficos de *Mood*, já apresentados nesse relatório pelas *Figuras 16 e Figura 17*.

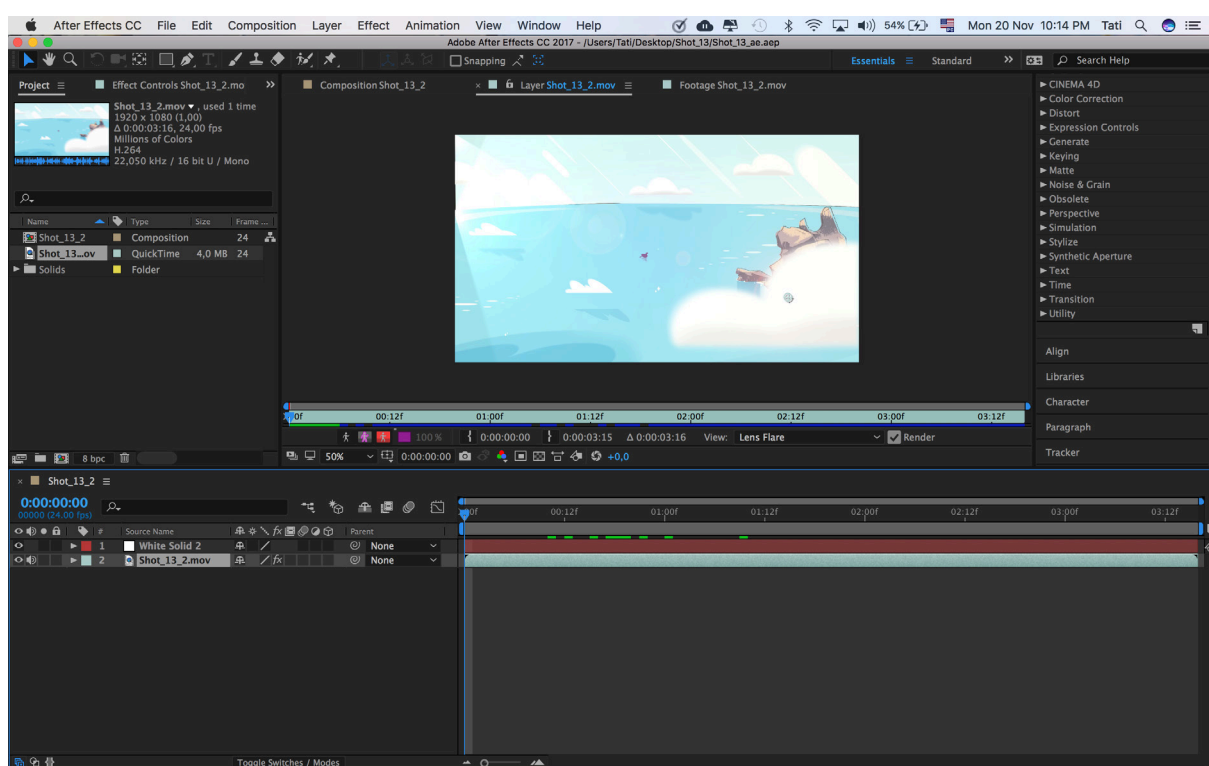
O processo de produção foi conturbado devido à problemas de saúde e longas viagens agendadas, somando a falta de motivação devido ao vai e vem de informações, com a impressão de que nunca estava bom o bastante apesar de pouco a pouco estar melhorando substancialmente. Essa foi uma das partes mais onerosas de maneira geral.

A primeira coisa que fizemos foi gerar uma visão geral para a música do filme inteiro para só depois focarmos no primeiro minuto da animação, adicionando efeitos sonoros e a voz dos personagens.

Muitas amostras foram criadas e modificadas ao longo dos meses, alterando sua estrutura e detalhes para que ele ajude a suportar a história.

## 10 PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção consiste na finalização da animação. Tudo o que fizemos até agora é compilado em um arquivo do After Effects e nele são adicionados qualquer efeito visual que suporte a animação em cena. No caso de Seiren, os arquivos foram compactados contendo a animação colorida quadro a quadro, o *background* separado em elementos de *background* e *foreground* e a música com todos os efeitos sonoros já implementados. Adicionamos brilho, luz e sombra nos arquivos em geral para que haja uma conversa entre eles. Utilizamos muito os recursos do ToomBoom, por serem mais intuitivos que o After Effects e que são voltados exclusivamente à animação, já que o ToomBoom por si só é um programa feito somente para isso.



*Figura 36 - Captura de tela do After Effects, com adição de efeitos simples mas que dão vida ao cenário e objeto. No caso desse Shot, adicionamos o Lens Flare e CC Light Rays na composição.*

Após concluída essa etapa, temos a primeira tiragem do filme completo e a partir daí cortes podem ser efetuados para um melhor fluxo narrativo.

## 11 PRODUTO FINAL

A história se passa em meio ao oceano, onde uma sereia e um marinheiro se encontram ao acaso. O marinheiro, vítima de um naufrágio e desolado pelos poucos suprimentos que restam e sem nenhuma perspectiva de chuva, se vê esperançoso novamente ao ouvir o canto de uma sereia, mesmo que estivesse longe.

Consolado e até empolgado, ele acha dentro de si uma força remanescente para remar em direção àquela voz. Ao se aproximar, com sua felicidade aumentando, imagina em silêncio no cúmulo da beleza que irá encontrar, para apenas se deparar com o oposto do que tinha em mente: a sereia era gorda.

Ele se desencanta, se entristece e se lamenta pelo seu destino infeliz. Até a sereia, que supostamente “deveria ser bonita”, é gorda? A sorte havia mesmo o deixado a mercê. O marinheiro, então, se vira descontente e agarra os remos planejando seguir com a sua vida quando percebe os soluços desolados da moça.

Sentindo-se mal por tê-la tratado daquela forma, ele vai em direção dela, desculpando-se. Ela aceita e em troca lhe oferece um peixe, que é aceito prontamente. Ao horizonte, não muito longe dali, há uma formação rochosa que é terra firme. O marinheiro vê ali uma oportunidade de postergar sua morte, usando da baixa auto estima da sereia ao seu favor, mantendo-o vivo.

O tempo vai passando e eles vão se conhecendo melhor. Ela o ajuda a sobreviver e ele conta suas histórias a ela. Ambos olham as estrelas juntos e dividem o jantar. Até que ele se vê apaixonado por ela.

Uma noite, ele a chama para conversarem mais de perto e sugere, ao colocar mechas de cabelo dela por trás de sua orelha, o que estava sentindo e aproxima-se para beijá-la. A sereia reage positivamente, fechando os olhos e aproximando os rostos, gentilmente empurrando-o em direção à água, sem que ele percebesse.

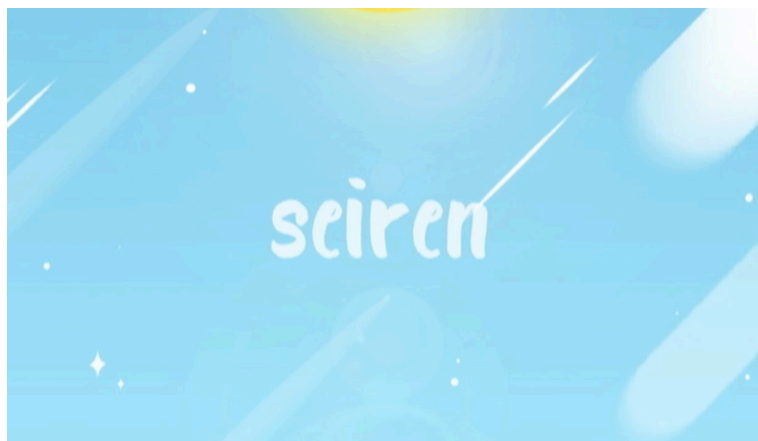
Ambos caem no mar e bolhas de ar começam a surgir na superfície, até que finalmente cessam. A sereia então volta a emergir, limpando o sangue de sua boca e olhando para o espectador, sorrindo. Ela volta a cantar, penteando os seus cabelos e olhando-se através da superfície da água, sem nunca conter a alegria de ter tido um bom jantar.

A moral de Seiren, assim como em contos de fadas “tradicionais”, não é explicada ou destrinchada durante a animação. Depois da reviravolta que ocorre ao final, os extremos que uma pessoa pode absorver da história são, resumidamente: não é porque uma menina é gorda que sua autoestima é baixa, que ela não pode ser atraente ou até que possa usar isso a seu favor; ou que a sereia é desonesta a ponto de enganar o marinheiro dessa forma e acaba virando a vilã da história. Meu ponto aqui foi não só desconstruir conceitos de personalidade ou aparência, mas também de explorar o lado mítico da criatura sereia, que originalmente atraía os marinheiros



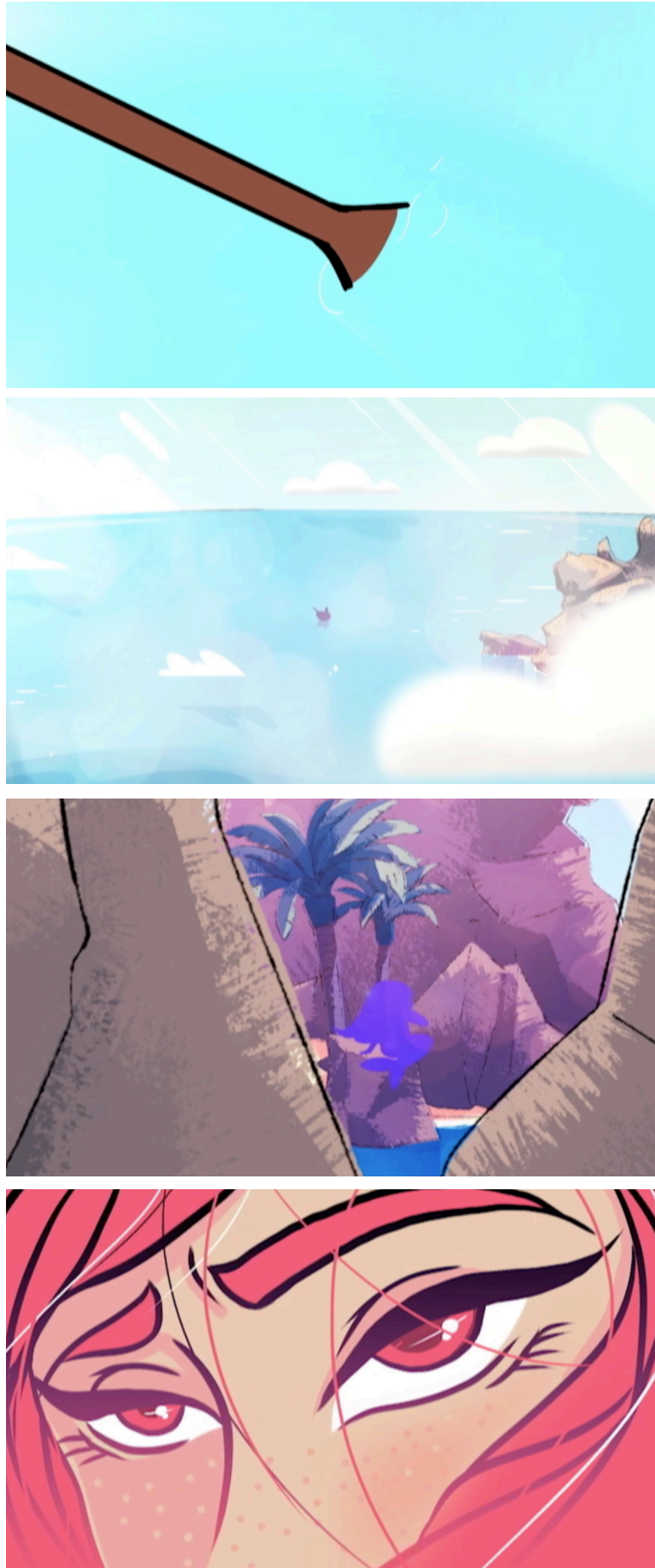
para devorá-los. Esse conceito foi muito desmistificado principalmente com desenhos como “A Pequena Sereia”, da Disney, em que Ariel era uma sereia que se apaixona por um ser humano e desenvolve vontades de estar junto a ele em terra firme. Claro, com ela vieram também as características físicas e de personalidade que são o ideal de beleza naquela época e que se arrasta até os dias de hoje.

Seguem abaixo algumas imagens de como ficou o produto final depois de todas as etapas da produção. Infelizmente, para a primeira entrega do relatório e devido a problemas de saúde de quem estava me ajudando na pós-produção, apenas três cenas ficaram prontas, apesar de todos estarem encaminhados.









## 12 CONCLUSÃO

Seiren foi uma experiência de aprendizado não só para mim, mas também para todos os artistas que me ajudaram ao longo dessa jornada. Encontramos muitas dificuldades de produção pelo caminho, dentre elas a mais recorrente sendo o atraso com os prazos, mas todos ficamos orgulhosos do produto final que construímos juntos. Ao longo do percurso tivemos que reinventar processos, criar novas metodologias e reutilizar métodos que já eram considerados ultrapassados pela indústria da animação 2D.

Não só o objetivo geral foi cumprido, mas também todos os específicos que havíamos proposto. Como estudante de design, esse projeto ultrapassou minhas expectativas em todos os sentidos: do produto final até a dificuldade técnica que ser um diretor de curta acarreta. Não bastando a carga de responsabilidade que esse cargo exige por si só, não pude contar com a ajuda de supervisores em áreas como background, animação, som; eu também precisei ser o supervisor em todo e qualquer departamento do filme.

Tivemos que estabelecer e seguir um estilo para que houvesse continuidade no filme, além de vários treinamentos ao longo do projeto em praticamente todas as áreas de produção. Elementos visuais como cores, texturas, forma e composição precisaram ser pensados e repensados em todas as cenas do curta.

Seiren também foi projetado inicialmente como uma crítica social em que estereótipos são impostos em cima de pessoas com características divergentes daquelas consideradas ideais na sociedade contemporânea. Esperamos que haja um impacto na consciência do telespectador conforme ele veja o filme, principalmente nas últimas cenas.

Trabalhar com animação sempre foi o meu sonho, desde que me entendo por gente. Mas aos poucos fui entendendo que um filme ou curta ou qualquer outra produção animada independente não depende só de mim; depende de uma equipe que esteja tão entusiasmada com aquilo como eu. É difícil e muitas vezes frustrante ver uma cena que você trabalhou por tanto tempo não sair como você imaginava; é comum ver todo e qualquer erro no seu trabalho e não é incomum ver alguém melhor do que você tecnicamente trabalhando no seu lado.

Minha dica para futuros animadores é que eles olhem para esse alguém e aprendam com ele. Que vejam filmes animados com um olhar técnico e não somente buscando entreterimento. Que leiam, vejam tutoriais, tentem e principalmente: desenhem, desenhem, desenhem! Desenhem desde o seu amigo tomando café descontraído até aquela lata de lixo reciclável e rabiscada. Tenha uma percepção mais consciente do mundo que te cerca e como as pessoas reagem dependendo da sua personalidade. Isso vai inevitavelmente melhorar o seu trabalho.

Mas animação é um trabalho cansativo. Você precisa ser teimoso e tentar não importa quantas vezes precisar cair. É necessário falhar para vencer e se algo não sair do jeito que você imaginou, faça outro. Tenha outras ideias. Viva a vida da maneira que você achar melhor pois a criatividade reside grande parte em experiências compartilhadas e memórias acumuladas.

Seiren não é perfeito e nem pretendia ser uma grande produção. Por falta de conhecimento tanto no software quanto nas experimentações metodológicas ao longo do processo. No entanto, acredito que quanto à aprendizagem conseguimos reunir muitas informações e crescemos muito como artistas e profissionais na área.

Agora, nós vamos seguir para outra ideia.

Melhor, mais refinada e mais divertida.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. Estudos Avançados, São Paulo, v.5, n.11, p. 173-191, 1991
- CHARTIER, Roger. Introdução: por uma sociologia histórica das práticas culturais. In: CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- LE GOFF, J. 1976. As mentalidades: uma história ambígua. In: J. Le Goff & P. Nora, orgs.
- AZEVEDO, Mario Luiz Neves de. Espaço social, Campo social, Habitus e o Conceito de classe social em Pierre Bourdieu. Revista Espaço Acadêmico, Maringá, Universidade Estadual de Maringá, ano III, nº 24, mai 2003.
- BOURDIEU, Pierre. Escritos de educação. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BOURDIEU, P., 1983. Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero.
- PESAVENTO, SANDRA J. Representações. Revista Brasileira de História. São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol.15, nº 29, 1995.
- MAKOWIECKY, SANDRA. Representação: A palavra, a ideia, a coisa. Linha de Pesquisa: Representações da Modernidade, Dezembro 2003.
- MAHONEY, A.A.; Almeida, L.R. Afetividade e processo ensinoaprendizagem: contribuições de Henri Wallon. Revista Psicologia da Educação, n.20, p.11-30, 2005.
- VYGOTSKY, L. S. A Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- VYGOTSKY, L. S. Pensamento e Linguagem. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.
- WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1995.
- PIAGET, Jean. A Linguagem e o Pensamento na Criança. Trad. Manuel Campos. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1959. 307 p.
- BERGER, P. & LUCKMANN, T., 1966. The Social Construction of Reality. Garden City: Doubleday.
- SPINK, Mary Jane P., jul/set 1993. O conceito de representação social na abordagem psicossocial, Cad. Saúde Públ., Rio de Janeiro, 9 (3): 300-308
- MORENO, Antonio: A Experiência Brasileira no cinema de animação. Artenova/Embrafilmes, 1978.
- ALENCAR, Miriam: O Cinema em festivais e os caminhos do curta-metragem no Brasil. Artenova/Embrafilme. 1978.
- ELIOT, Marc. Walt Disney: O príncipe sombrio de Hollywood. São Paulo: Marco Zero, 1993.

HALAS, John; MANVELL, Roger. A técnica da animação cinematográfica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

MCKEE, Robert. Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. EUA, 1976.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. EUA, 1949.

LU, Alvin. The Art of Spirited Away. Japan, 2002.

MCDONNELL, Chris. Steven Universe: Art & Origins, EUA, 2017.