

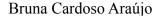
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

FANTASMA - REPRESENTAÇÃO DA RELAÇÃO MÃE E FILHA EM UM CURTA METRAGEM ANIMADO

BRUNA CARDOSO ARAÚJO

BRASÍLIA

2021



FANTASMA - REPRESENTAÇÃO DA RELAÇÃO MÃE E FILHA EM UM CURTA METRAGEM ANIMADO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientadora: Emília Silberstein

BRASÍLIA

BRUNA CARDOSO ARAÚJO

FANTASMA - REPRESENTAÇÃO DA RELAÇÃO MÃE E FILHA EM UM CURTA METRAGEM ANIMADO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Brasília, 18 de maio de	2021
	MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA
	Orientadora Prof. Emília Silveira Silberstein
	Prof. Denise Moraes
	Prof.Mariana Souto
	Suplente Prof. Elton Bruno Pinheiro

Agradecimentos

À minha família, por serem exatamente quem são, sem vocês, nem eu, nem Fantasma seríamos o que somos hoje. Agradeço meus pais por me mostrarem o poder transformador da educação e me apoiarem nas minhas escolhas. À minha irmã por ser minha companhia e primeira espectadora desde sempre. À minha tia Zady Cardoso que ao saber que eu queria fazer filmes me deu sua câmera. Obrigada por apoiar meu desejo de contar histórias.

Aos meus amigos, Carlos Guilherme, Jordana Reis, Lucas Nunes, Sthael Gomes, Marcus Araújo e Joyce Santos. O período da universidade foi intenso, que bom que nos encontramos. Obrigado pelas conversas, comentários, choros e felicidades compartilhados.

Aos muitos professores que me auxiliaram na jornada acadêmica que me inspiraram diretamente ou indiretamente. À Professora Dione Oliveira, pela conversa divisora de águas em 2019. À minha orientadora, Emília Silberstein pelo cuidado na orientação, pelas contribuições valiosas e o incentivo.

"Com quem estão minhas memórias? Em que caixa guardaram minha história?"
(Simonami)

RESUMO

Este memorial descreve o processo de produção do curta metragem animada Fantasma, uma animação 2D. O curta-metragem busca representar através da animação 2D digital os desencadeamentos da relação mãe e filha na construção e transmissão da identidade. Uyara em busca de ficar mais próxima da sua mãe, mexe em uma caixa, mas, ao pegá-la, Fantasminha sai da caixa e a leva para as memórias de sua mãe. Para a elaboração do roteiro pesquisei sobre representação feminina e da maternidade no cinema, teoria feminista do cinema, história e fundamentos da animação.

Palavras-chave: animação; representação feminina; relação mãe e filha; transmissão psíquica; animação 2D digital;

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Moodboard	28
FIGURA 2 - Rascunhos Design de Personagens	29
FIGURA 3 - Rascunhos Design de Personagens	29
FIGURA 4 - Rascunhos Design de Personagens	29
FIGURA 5 - Rascunhos Design de Personagens	29
FIGURA 6 - Design de Personagem Fantasma	30
FIGURA 7 - Design de Personagem Uyara	31
FIGURA 8 - Design de Personagem Ana Criança	31
FIGURA 9 - Design de Personagem Ana	32
FIGURA 10 - Desenhos do storyboard digitalizados	32
FIGURA 11 - Página do Storyboard	33
FIGURA 12 - Tela de Captura do Animatic no Software de Animação	34
FIGURA 13 - Telas de Captura do Animatic	34
FIGURA 14 - Telas de Captura do Animatic	34
FIGURA 15 - Telas de Captura Keys o software de animação	36
FIGURA 16 - Telas de Captura Keys	36
FIGURA 17 - Telas de Captura Keys	37
FIGUR A 18 - Telas de Cantura Keys	37

FIGURA 19 - Pinceis.	38
FIGURA 20 - Paleta de Cores.	38
FIGURA 21 - Colorização.	39
FIGURA 22 - Colorização.	39
FIGURA 23 - Colorização,.	39
FIGURA 24 - Colorização	39
FIGURA 25 - Colorização Personagens.	40
FIGURA 26 - Colorização Personagens.	40
FIGURA 27 - Finalização com textura e Correção de Cor	41
FIGURA 28 - Finalização com textura e Correção de Cor	41
FIGURA 29 - Correção de Cor.	41
FIGURA 30 - Correção de Cor.	41
FIGURA 30 - Correção de Cor.	42
FIGURA 32 - Créditos Iniciais.	42
FIGURA 33 - Créditos Finais.	42

Sumário

1. Introdução	10
2. Problema de Pesquisa	11
3. Justificativa	13
4. Objetivos	15
4. 1 Geral	15
4.2 Específicos	15
5. Referencial Teórico	16
5.1 Representação feminina no cinema	16
5.1.1 A teoria feminista do cinema	17
5.1.2 Representação da maternidade no cinema	20
5.2 Transmissão psíquica	22
5.3 Animação	24
6. Metodologia	27
6.1 Pré Produção	27
6.1.1 Roteiro e Moodboard	27
6.1.2 Design de Personagem	28
6.1.3 Storyboard	32
6.1.4 Animatic	33
6.2 Produção	35
6.2.1 Keys ou Quadro- Chaves	35
6.2.2 Inbetweens ou Intervalos	37
6.2.3 Line Art e Cor	37
6.3 Pós Produção	40
6.3.1 Montagem	40
6.3.2 Finalização	41
6.3.3 Sonorização	43
7. Considerações Finais	44
REFERÊNCIAS	46
ANEXOS	51

Introdução

Este memorial visa refletir sobre a produção do curta-metragem animado "Fantasma", que tem cerca de três minutos. Realizado entre dezembro de 2020 e maio de 2021 visa relatar o meu percurso durante a produção. O curta-metragem busca, através da animação 2D digital, os desencadeamentos da relação mãe e filha na construção e transmissão da identidade.

O primeiro roteiro dessa história foi feito em 2019, para outra matéria do curso, e desde então sofreu várias alterações, mas seguiu com a mesma essência. *Fantasma* busca explorar a possibilidade que uma animação sobre a relação das memórias entre mãe e filha pode trazer. Uyara em busca de ficar mais próxima da sua mãe, mexe em uma caixa, mas, ao pegá-la, Fantasminha sai da caixa e a leva para as memórias de sua mãe fortalecendo os laos de identificação.

Para a produção do curta, com os conhecimentos técnicos adquiridos durante a graduação e cursos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para desenvolvimento de roteiro e das etapas de animação.

Este memorial se divide em duas partes, sendo a primeira o referencial teórico que está subdividido em: representação feminina no cinema, teoria feminista do cinema, representação da maternidade, transmissão psíquica e um breve histórico da animação e da técnica que utilizei, a animação 2D digital. A pesquisa baseou a adaptação do roteiro que anteriormente era *live action*.

Na segunda parte, a metodologia, discorro sobre a produção propriamente dita e falo das três fases: pré-produção, produção e pós-produção. Apesar de alguns processos poderem ser usados em outros tipos de animação, busquei me ater a animação 2D digital frame a frame, devo salientar que adaptei as etapas para meu contexto de produção. Dito isso, esse memorial busca ser um registro das minhas experiências produzindo um curta metragem animado e pode oferecer informação a quem for executar algo parecido.

1. Problema de Pesquisa

O cinema traz consigo um conjunto de discursos e significados, ainda que não seja um reflexo preciso da realidade, produz significados que são compartilhados culturalmente a partir dos quais as pessoas compreendem o mundo e a si mesmos. (HALL, 1997 apud PINHO, 2019). As representações dialogam com os discursos da sociedade sendo ao mesmo tempo, produzidas por elas e encarregadas de mudá-las. Sendo assim, ao fazer filmes contribuímos para a permanência ou mudança de padrões.

A representação feminina no cinema *mainstream* oscila entre estar presente ou ausente. Os filmes ainda têm um déficit nessa questão, histórias protagonizadas por mulheres são uma pequena parte das produções e ainda são mal representadas, em grande parte do tempo como um objeto a partir do olhar masculino.

Como consequência, a representação da relação mãe e filha e da construção da identidade feminina também é inexato e ancorado em estereótipos. Considerando as intersecções de classe, raça e orientação sexual e identidade de gênero essas representações se encontram ainda mais debilitadas.

Segundo o site *Women and Hollywood*, em 2019 nos 100 filmes de maior bilheteria de Hollywood 66% dos personagens falantes ou nomeados eram homens e 34% eram mulheres. Em filmes de animação, as personagens femininas representam 33,3%. Já nos bastidores apenas 22,3% de todos os cargos de liderança (diretoras, escritoras e produtoras) foram ocupadas por mulheres. 68% de todas as personagens femininas com papéis falantes eram brancas, 20% eram negras, 5% eram latinas, 7% eram asiáticas e 1% eram de alguma outra raça ou etnia.

Já os filmes dirigidos por mulheres, as personagens meninas e mulheres eram 45,1% de todos os papéis que tinham falas e 83,3% dos protagonistas ou co-protagonistas. Nos filmes em que eram homens como diretores, os respectivos percentuais foram de 32,5% e 37,5%.

Um ponto tratado desde o princípio da teoria feminista é a escassez de profissionais mulheres na indústria cinematográfica e quais as consequências dessa carência nas representações das mulheres nas telas (CHAUDHURI, 2006 p.22). Ainda que a teoria trata

predominantemente de filmes hollywoodianos é possível fazer um paralelo com as representações de personagens femininas em animações.

Dentro do contexto apresentado e originando-se da intenção de realizar um curta metragem animado que fale da relação mãe e filha, o questionamento que guia a produção é: como representar, utilizando a animação 2D digital, os desencadeamentos da relação mãe e filha na construção e transmissão da identidade?

O cinema de animação se modificou bastante em relação ao aparato técnico, seu progresso esteve junto aos dos efeitos especiais das mais variadas cinematografias. A forma tradicional, identificada pela produção manual, no papel foi gradualmente integrada ao digital, atualmente prevalecente nas animações 2D. O processo de produção se divide em pré-produção, produção e pós-produção, na técnica de animação 2D digital Para a produção do curta animado, as questões norteadoras são: quais são os desafios para o desenvolvimento das etapas de produção de uma animação?

2. Justificativa

O curta-metragem Fantasma surge no primeiro semestre de 2019 como resultado do Bloco 1¹. Na época os temas, memória, relação entre mães e filhas e a inquietação de ter mais personagens mulheres que se parecessem comigo e com que eu conhecia me guiaram na produção do roteiro. O projeto acabou não passando no *pitching* para ser produzido no semestre seguinte, mas a vontade de produzi-lo permaneceu. Durante esses dois anos "Fantasma" e eu amadurecemos e ele foi tomando novas formas.

Esse incômodo de não ver mulheres bem representadas foi crescendo durante o processo de trabalhar no projeto. Como já exposto, a representação feminina no cinema, em especial o mainstream, não está muito perto de ser o ideal tanto nas histórias como atrás das câmeras. Isso também pode ser observado em animações, com base nos últimos 12 anos os estudos da USC Annenberg Inclusion Initiative em parceria com a Woman in Animation concluiu que somente 3% dos diretores de desenhos animados eram mulheres.

Segundo dados publicados no livro "Mulheres Chefes de Família no Brasil: Avanços e Desafios" o número de famílias que são chefiadas por mulheres mais do que dobrou em uma década e meia. Esse número pulou de 14,1 milhões, em 2001, para 28,9 milhões em 2015, um aumento de 105%. De acordo com os pesquisadores, esses dados indicam que apesar de melhorias, ainda temos desafios importantes sobre divisão de trabalho doméstico, mercado de trabalho e maternidade solo.

Para a maioria dos lares brasileiros o conceito de mães solo não é estranho, únicas ou as principais responsáveis pela educação dos filhos. Ainda que casadas, muitas mulheres ainda são as principais responsáveis pelas crianças e tarefas domésticas, além do trabalho fora. Essas mulheres trabalham cerca de 3 a 4 horas a mais que homens no total, segundo um módulo especial da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua) feito pelo Instituto Brasileiro de Geografía e Estatística (IBGE) em 2019.

-

¹ No quinto semestre do curso de Audiovisual da UnB, temos um conjunto de matérias (Argumento e Roteiro, Direção, Edição e Montagem, Fotografia e Iluminação, Produção e Som) onde desenvolvemos um projeto, ao final, professores e alunos votam em dois projetos para serem produzidos no sexto semestre com um recurso financeiro da universidade

Dentro desse contexto, justifica-se o recorte da relação mãe e filha para a representação da transmissão psíquica geracional. Para Bertin e Passos (2003 apud SCORSOLINI-COMIN) é na transmissão que acontece o seguimento das gerações, é nela que a família transfere a forma de compreender o mundo externo e como ordenar o mundo interno. Nesse dispositivo psíquico que a criança, a partir das próprias interpretações e de suas fantasias, construirá seu mundo interno. Tomando essa ideia, o personagem da Fantasminha representa a transmissão como elo entre Uyara e Ana.

A escolha técnica da animação se deu no contexto da Pandemia de COVID-19 que começou no ano de 2020. Durante a matéria de Pré Projeto decidi que iria realizá-lo como trabalho de conclusão de curso o que tornava inviável a produção em *live action*. O que me levou a reavivar um interesse e estudo que adquiri durante a graduação: a animação, assim eu poderia fazê-lo dentro da minha casa em certa segurança isso somou-se ao fator da animação ter um poder maior de abstração para a aproximação da ideia de fantasia que eu gostaria com o curta.

3. Objetivos

4. 1 Geral

Representar utilizando a animação 2D digital os desencadeamentos da relação mãe e filha na construção e transmissão da identidade.

4.2 Específicos

- Pesquisar sobre representação feminina e materna com base nas teorias feministas do cinema.
- Pesquisar sobre transmissão psíquica.
- Desenvolver um roteiro que representa a relação mãe e filha, e transmissão psíquica geracional
- Desenvolver personagens e cenários que sejam capazes de construir uma história que ajudem na compreensão do curta.
- Compreender e realizar as etapas da produção de um curta metragem animado 2D

4. Referencial Teórico

5.1 Representação feminina no cinema

Antes de iniciar o aporte teórico utilizado, gostaria de esclarecer o contexto e o uso das palavras mulher e feminino durante esse trabalho. Gênero enquanto campo de estudo aparece nos estudos feministas do século XX, diferenciar o uso dos termos gênero e sexo como conceitos distintos era uma forma de indicar que as relações entre os sexos tinham especificidades relacionados aos papéis sociais dados a homens e mulheres.

Porém, só o conceito de gênero não é capaz de explicitar a construção dessas relações nem esclarecer os motivos pelos quais ser mulher não é somente ser diferente de homem e quais seriam as implicações dessas diferenças. "O termo ao invés de "gênero" enfatizava igualmente o aspecto relacional das definições normativas da feminilidade" (SCOTT, 1995, p. 72)

Ainda que o movimento feminista tenha várias correntes de pensamento é importante apontar que concordam que há uma opressão de gênero e criticam a concepção de que subjugação seja natural. Para as feministas é justamente o oposto, a subjugação é consequência da produção da imagem e papel social da mulher que vem se mantendo pelos séculos através de discursos médicos, científicos filosóficos e religiosos (ROSA, 2018, p.25)

Nos anos 1990 tensionando a noção de que sexo era natural Judith Butler afirmou que o gênero estava apoiado em uma base ilusória (falando que o gênero é apenas um discurso reiterado que não tem base real)". (FALQUET, 2014, p. 250 apud ROSA, 2018).

Em A tecnologia do gênero (1994) Teresa de Lauretis reitera que dizer que a diferença sexual é cultural não se afasta da lógica que pensa o ser mulher em associação ao homem, que ainda se mantém como parâmetro.

"Conceito de gênero como diferença sexual e seus conceitos derivados – a cultura da mulher, a maternidade, a escrita feminina, a feminilidade, etc. – acabaram por se tornar uma limitação, como que uma deficiência do pensamento feminista" (DE LAURETIS, 1994, p. 206).

Há ainda outra problemática em pensar que só existe um caminho para analisar essa relação. O debate sobre quem é a mulher que o movimento tem como sujeito foi suscitado por diversas autoras como bell hooks, Angela Davis, Alice Walker, Audre Lorde que:

Refletem sobre como a subjetividade delas estava dividida entre diferentes culturas e diferentes realidades, passando, também, pela questão da classe, das práticas sexuais etc. [...] Nesse sentido, elas fizeram uma crítica da ideia de que o sujeito é algo simples, necessariamente unitário, monolítico, não problemático. Se sentir como um sujeito unificado, elas disseram, é um privilégio das dominantes. (FALQUET, 2014, p. 255 apud ROSA).

Sendo assim, ao pensar a relação homem x mulher, não pensamos somente em homens e mulheres, mas em pessoas de diferentes raças, etnias, classes, orientações sexuais e identidades de gênero. Sendo assim, ao falar de mulher e feminino ao decorrer do texto, me refiro não, a uma mulher universal que representa a todas, mas nas mais variadas existências de corpos que são perpassados por diferentes vivências e formas de opressão².

5.1.1 A teoria feminista do cinema

A teoria feminista do cinema foi construída a partir dos questionamentos que as mulheres fizeram sobre os seus papéis e representação na indústria cinematográfica. O cinema é um dos canais que propagam mitos que são feitos por homens, e a partir do seu ponto de vista e acabam sendo confundidos como verdade (CHAUDHURI, 2006)

A percepção dos problemas presentes na indústria cinematográfica é trazida como resultado da segunda onda feminista. Com essa onda fica visível que as pautas sufragistas, resultado da primeira onda feminista não abarcavam problemas estruturais que estão presentes em vários aspectos da vida como reprodução, moda, aparência e família.

_

² Seguindo o engajamento crítico com a filosofía política de Paulo Freire, Gustavo Dalaqua (2020) define que "Opressão compreende todo ato que desumaniza as pessoas, enquanto as destitui de liberdade. Posto de maneira inversa, a liberdade requer ausência de opressão."

A corrente americana das teóricas feministas do cinema conhecida como "*Images of Women*" em seus textos, relaciona as personagens femininas e a realidade histórica. Criticava como os filmes da época criaram estereótipos femininos com os quais as mulheres deveriam se identificar e reproduzir e se esses estereótipos eram modelos positivos ou não para a audiência. Para elas, o cinema era um espelho da sociedade que tinha algumas distorções acerca da representação das mulheres e o principal motivo para isso acontecer era o "ponto de vista masculino". Sendo assim, a presença maior de mulheres na equipe já solucionaria grande parte dessas distorções.³

Como resposta a essa corrente, surge a corrente britânica, que tinha como base teorias como a psicanálise, semiótica e o estruturalismo. Para ela, as imagens que o cinema passava não eram condizentes com mulheres reais.⁴

No ensaio "Women 's Cinema As a Counter Cinema", Claire Johnston, uma das principais teóricas da corrente britânica, mostra que é questionável comparar o cinema com a realidade, pois assim partiremos do pressuposto que o cinema é um meio de comunicação fidedigno. Para a autora, o cinema é uma produção sintética que media a realidade com suas próprias convenções. Nessa corrente, a relação com os filmes era mais ligada a criar ferramentas por meio das teorias que permitiriam desmistificar e entender os signos e como chegavam aos espectadores.

A teórica e cineasta estadunidense Laura Mulvey é a autora do artigo Prazer visual e cinema narrativo, considerado um dos textos significativos da teoria feminista do cinema. No artigo, a autora usa da psicanálise como ferramenta para interpretar o cinema. Relacionando conceitos de Freud e Lacan, Mulvey tenta revelar os padrões que colocam o masculino como ativo e o feminino como passivo que assim naturalizam a assimetria entre os gêneros no olhar e no prazer visual.

Para a autora, a objetificação feminina é central tanto para o espetáculo quando para a estrutura narrativa do filme, já que as mulheres são usadas como objeto de contemplação, ao passo que o homem além de ter o olhar tem o papel ativo no avançar da narrativa, o que conduz quem assiste à identificação ao protagonista masculino e sua colocação de poder como

-

³ CHAUDHURI, shohini. Feminists Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed. New York: Routledge, 2006, p. 8

^{4 &#}x27;Ibidem' p.8

detentor do olhar. É nesse mesmo processo que é possível que a personagem feminina funcione como objeto erótico e interaja com os olhares nos dois lados da tela: tanto para os personagens das tramas quanto para o espectador (FERREIRA, 2018)

Posteriormente foram feitas novas leituras e críticas dentro da teoria feminista do cinema. Essas novas análises argumentaram que a utilização das concepções freudianas, que priorizavam o falo, diminuem o espaço da subjetividade feminina na representação e na audiência uma vez que não consideravam a possibilidade das personagens femininas subverterem e desviarem o olhar masculino seja na narrativa ou enquanto espectadoras.

Em 2005, Mulvey volta e reavalia o seu modelo de análise reconhecendo a ênfase sob o olhar masculino como um limitador e acrescenta a argumentação levando em conta as mulheres do público e o melodrama, partindo desse ponto ela analisa os filmes de King Vidor "Duelo ao Sol" e "Stella Dallas" a partir da perspectiva da teoria freudiana sobre a feminilidade e libido. (FERREIRA, 2018)

No texto "O olhar opositivo" de 1992 a teórica e feminista negra bell hooks faz críticas à teoria do cinema. Contrapondo o texto de Laura Mulvey, ela desconstrói o olhar masculino como universal e reitera que raça também é determinante no olhar e prazer visual. No decorrer do texto, a autora salienta que as espectadoras negras rejeitaram as representações de raça e gênero no cinema e mídia em geral pela percepção das assimetrias. Em um contexto onde o corpo negro feminino é desconsiderado e mantém a mulher branca como apta a ser vista e desejada, o olhar da espectadora negra é formado a partir da necessidade de formar um olhar e prazer visual dissidente e contra hegemônico.

É a prática crítica que permite a produção da teoria de cinema feminista que aborda a espectadora negra. Ao olharem e olharem de volta, as mulheres negras se envolvem em um processo por meio do qual vemos nossa história como uma contramemória, usando-a como uma forma de conhecer o presente e inventar o futuro.(HOOKS, 1992)

Pensar os limites da teoria feminista do cinema, em especial o não reconhecimento de intersecções, nos permite analisa outras hierarquias e relações de poder. É necessário, como hooks (1992) salienta, a prática crítica do cinema, que perceba que a identidade é feita tanto

do lado de dentro como de fora da representação, vendo o cinema não como um espelho que reflete o que já existe, mas como meio de representar a capacidade de nos fazer novos sujeitos assim possibilitando descobrir quem somos.

5.1.2 Representação da maternidade no cinema

O conceito de gênero apontou que a diferença entre os sexos é fruto de uma construção social e histórica, podendo assim assumir diferentes características a depender do cenário. Em um contexto que a relaciona a um determinismo biológico, a maternidade é natural e instintiva de toda mulher. A ideia de *natural* também a torna inquestionável criando e cristalizando assim discursos que essencializam o feminino. (AZEVEDO, 2011)

No livro *Um Amor Conquistado: O Mito do Amor Materno*, Badinter (1995) aponta que a exaltação do amor materno, como valor natural e social, começa pelo século XVIII como resultado de dois discursos: o econômico e o filosófico. Com a ascensão da burguesia, torna-se necessário que os bebês chegassem à idade adulta para participarem do ciclo de mão de obra, assim o vínculo entre mãe e criança fica mais valorizado devido aos fatores econômicos. O liberalismo, aliado ao discurso econômico, dava mais importância ao convívio familiar harmonioso como fonte de satisfação pessoal. Com esses dois discursos a ideia de maternidade tem um novo sentido.

Embora já se tenha uma vasta bibliografia sobre a representação feminina no audiovisual, pesquisas sobre a representação materna tem um número consideravelmente menor. Um dos principais textos base nessa área é da autora Ann Kaplan *Motherhood and Representation: The Mother in Popular Culture and Melodrama* de 1992, onde ela analisa as representações maternas na literatura e do cinema articulando conceitos psicanalíticos e históricos iniciando no século XIX até os anos 1990.

A autora aponta que a representação do cinema estadunidense do século XX está fundamentada principalmente na dicotomia mãe anjo/mãe bruxa. Segundo a autora, a mãe anjo seria o ideal da mulher sem desejo sexual, sem vontade própria que vive para os filhos e pronta para se sacrificar por ele. Por sua vez, a mãe bruxa está ligada ao egoísmo, sadismo e possessividade. Em sua análise a autora salienta que os dois polos podem estar em diferentes personagens ou em uma só, nesse último caso a personagem começa como bruxa e termina como anjo motivada pelo amor ao filho.

Em *The case of Missing Mother*, a autora aponta que essas representações têm como base o inconsciente dos cineastas homens, que ou romantizam a maternidade, ou a depreciam. Por estar sob o olhar masculino, a mãe é colocada como alguém que não age e tem suas motivações e vontades ignoradas. Nas narrativas, que no início fugiam do parâmetro tradicional, no final a mãe retorna ao que é esperado, aqui a ideia é mostrar o perigo de fugir do tradicional. Ainda nesse texto ela apresenta sua classificação dos arquétipos utilizados nas representações maternas: A Mãe anjo e a mãe Bruxa, já apresentadas e a mãe heroica que se parece com a primeira, ela sofre e suporta tudo pela família sendo mais central para a trama. A mãe boba, fraca ou vaidosa, normalmente encontrada em comédias é ridicularizada pela família e menosprezada (KAPLAN 1990 apud PINHO)

Na obra "Cine Maternity Film Motherhood Genre" (1990 apud PINHO), Lucy Fisher aponta que a maternidade nos filmes é apresentada pela ótica da culpa e da falha, da culpa por serem ausentes demais ou da falha por estarem muito próximas. Analisando filmes norte americanos ela mostra que a representação da maternidade é histérica, desequilibrada emocionalmente e sufocante. Independente da forma como é exercida a maternidade se é controladora ou relapsa, ou está no meio-termo as narrativas de alguma forma criticam e culpam a personagem.

A autora também cita filmes de diretoras feministas que retratam a relação de mães e filhas como uma melhor representação da maternidade no cinema. Para ela, esse filme tem um cuidado maior ao não colocar a maternidade como essência feminina e suas personagens têm um recorte histórico racial fundamental para se compreender outras formas de ser mãe.

Tendo como base longa metragens ficcionais que destacavam o relacionamento entre mães e filhas Suzanna Walters (1992) em *Lives Together/ Worlds Apart: Mothers and Daughters in Popular Culture* buscava compreender a representação complicada entre elas. No livro Walters mostra que em grande parte dos filmes hollywoodianos entre as décadas de 40 e 90 as mães são retratadas como megeras e o relacionamento com as filhas tóxico e deturpados, e as filhas como vítimas dessas mães.

Em um contexto definido pela autora como "freudiano" o distanciamento da mãe é essencial para a filha se tornar um indivíduo. Em um ponto as mães são a causa do sofrimento psíquico e emocional das filhas mesmo que adultas e no outro a filha precisa se afastar da mãe para sair desse domínio e de um ciclo nocivo em que ela não tem escolhas.

A autora aponta que essa separação na narrativa normalmente ocorre com a filha com um homem e isso seria o marco da passagem para a vida adulta. Para ela essas representações são injustas com ambas as partes e servem a interesses do patriarcado que reforça um discurso que não faz jus a todos os enredamentos e contradições na relação mãe e filha.

5.2 Transmissão psíquica

De quantas pessoas se faz uma pessoa? Quantas experiências de vidaalgumas relatadas, outras inenarráveis, umas próprias, outras alheias e remotas? Compõem uma subjetividade? Quantas histórias bem contadas e quantas histórias mal contadas contribuem para uma história de vida? Quantas vozes e quantos silêncios calam no fundo, de cada um de nós? (Figueiredo, 2006, p.11).

Durante a pesquisa sobre repetições familiares para o roteiro do curta me deparei com o conceito de transmissão psíquica que utilizei para embasar a personagem da Fantasminha. Há muitas pessoas que fazem parte da constituição enquanto indivíduos, ao caminhar na descoberta de quem somos passamos inevitavelmente pelo outro, assim pensar na transmissão psíquica pensamos também na relevância do outro na formação da psique.

Para Kaës (2001), a identificação é o principal dispositivo incluído no processo da transmissão psíquica de geração em geração. Apesar de também transmitir pontos negativos, esse processo ainda passa aquilo que ampara e assegura as continuidades narcísicas, a manutenção dos vínculos intersubjetivos, a conservação e complexidade das formas e da vida: ideais, mecanismos de defesa, identificações, certezas, dúvidas (p. 9).

Esse mecanismo possibilita que o indivíduo se integre a um grupo, esse grupo a outro em um vínculo de gerações. É o que oferece a construção da subjetividade transformando e criando o que é transmitido. Assim o indivíduo além de receber também cria. Essa transmissão representa a história pessoal e familiar e até mesmo da sociedade. (GOMES, ZANETTI, 2009)

Existem dois tipos de transmissão psíquica, a transmissão intergeracional e transgeracional. Granjon (2000) conceitua a transmissão psíquica intergeracional como um processo de ligação entre gerações em que na transferência de uma geração a outra há uma mudança do que é transmitido.

Nesse tipo de transmissão psíquica deve haver uma distância entre o transmissor e o receptor sendo também o que permite aos descendentes se localizar nas gerações . É formada por fantasias, identificações, tradições e culturas que perpassam várias gerações, o aspecto principal é o que está *entre* as gerações e o que vai sendo modificado pelo tempo, simbolizando a história dos antepassados.

Ao passo que a transmissão transgeracional é a que não possibilita transformação do que é recebido. Atuando pela ausência de representação e pelo, o não dito, essa transmissão passa pelas gerações em estado bruto. Sendo ela efeito do que foi silenciado, retornando através de processos inconscientes perdurando pelas gerações.

A transmissão se dará pelas palavras, pelos significantes, mas também por aquilo que não é dito, pois, significantes podem ser transmitidos também através daquilo que simbolizamos das imagens, dos sons (imagem acústica), já que a transmissão ocorre apesar do não-dito, dado que se fundamenta (...) no desejo do Outro (Rosa, 2001, p.128). Ela pode ocorrer exatamente por algo não ter sido dito de forma manifesta, pelo que foi recalcado, o que não está dito, recoberto pelo já dito, é o que permite movimentar a cadeia significante para produzir novos sentidos (Rosa, 2001, p.126 apud SANTOS, GHAZZI 2012).

Refletir sobre a transmissão psíquica é também expandir para novas teorias sobre como somos formados e quais são os desencadeamentos disso. Na humanidade é perceptível uma necessidade em transmitir, para continuidade de geração em geração não partindo do zero, mas onde cada indivíduo está no mundo a partir de uma herança simbólica. Essa transmissão é o fazer passar seja um objeto, pensamento, história , afeto ou até mesmo representação. (ALBUQUERQUE, 2020)

Essa transmissão pode ser alcançada pela representação cinematográfica por meio dos temas, e narrativas. O cinema é um meio de comunicação que possui uma linguagem mais próxima das representações de imagens da vida psíquica (ZUSMAN, 1994 apud ABDALA 2013).

O cinema desperta processos de significação permitindo para o espectador a construção de vários sentidos. Dentro desse contexto podemos pensar que o cinema está inserido no mundo de representação não apenas como meio mas também como mediador de discursos e experiência entre as gerações.

5.3 Animação

As animações podem criar histórias que atraem e envolvem os espectadores, seja por mundos fantásticos ou pela aproximação com a nossa realidade. Animação, conceitualmente, é o processo de gerar a ilusão de movimento por meio da sequência de imagens e/ou figuras. Retomando a origem da palavra animação, segundo Lucena Júnior (2001, p.29 apud FOSSATTI) a palavra de origem latina *animare* significa "Dar vida á" e era usada para o que era relacionado a imagens em movimento.

A busca pela movimentação das imagens é um desejo antigo da humanidade (LUCENA JÚNIOR, 2001) temos exemplos como as pinturas rupestres na pré-história com animais sendo retratados com um número maior de pernas e sobrepostas mostrando a tentativa de representar o movimento. No Egito, temos as ilustrações humanas em poses diferentes em sequência nas colunas dos templos para quando os cavaleiros passassem nas carruagens terem a ilusão de movimento. Na Grécia uma ideia parecida era utilizada nos vasos decorativos. Já na China temos o teatro de sombras.

O desenvolvimento da animação começou a instigar mais a ciência no século XVII na Europa o que levou a novos aparatos e inovações tecnológicas surgirem. No ano de 1645, Athanasius Kircher apresenta em Roma a "Lanterna Mágica". A invenção divulgada no texto chamado *The Great art of Light and Shadow* era descrita como um apresentador de slides com imagens em lâminas de vidro separadas projetadas em uma parede a partir de uma iluminação atrás de uma lente curva dentro de uma caixa.

Depois disso foram surgindo outros instrumentos e modos de fazer a ilusão de movimento como o taumatrópio criado em 1824, o fenaquistoscópio em 1832, o zootrópio ou "Roda da Vida" em 1867 e o folioscópio ou flipbook em 1868 e o praxinoscópio em 1877 (LUCENA, 2001), mas foi no final do século XIX e durante o século XX em conjunto com o desenvolvimento do cinema acompanhando o contexto social, cultural econômico ou político do mundo ocidental que a animação progrediu como técnica e forma de arte.

Em 2005 foi encontrado por Matsumoto Natsuki, especialista em iconografia da Universidade de Artes de Osaka, o curta *Katsudō Shashin* ou Fragmento de Matsumoto como também ficou conhecido. A animação tem três segundos de duração e em 16 quadros por segundo. Evidências indicam que tenha sido feito entre 1907 e 1911 e seu criador é desconhecido.⁵

Muitos dos primeiros animadores eram da área dos quadrinhos e charges. Emille Cohl, um influente artista das charges em especial de ilustração, criou em 1908 o *Fantasmagorie, o* primeiro filme animado. Winson McCay criou em 1911 *Little Nemo* com base nos quadrinhos de sua autoria. Assim ele passa a influenciar o modo de produzir animações com suas novas produções sendo o mais famoso "*Gertie, the dinossaur*" de 1914, onde McCay interage com o desenho.

No Brasil, a animação seguiu esses mesmos passos, com o cartunista Raul Pederneiras que fazia algumas de suas charges animadas no Pathé-Jornal feitas a partir de 1907 e posteriormente em 1917 Álvaro Marins lançou *Kaiser*, a primeira animação brasileira exibida nos cinemas. Era uma charge animada, em que o líder alemão Guilherme II sentado em frente a um globo e colocava um capacete representando o controle sobre o mundo, o globo crescia e o engolia.

Em 1917, os personagens Chiquinho e Jagunço da revista Tico Tico ganharam sua primeira animação. Nesse mesmo ano é lançado o primeiro longa-metragem de animação *Él Apostol* de Quirino Cristiani, da Argentina. No Brasil, o primeiro longa-metragem animado brasileiro foi lançado em 1953 chamado "Sinfonia Amazônica".

Daí em diante a animação se estrutura nas salas de cinema. Com mais demandas de orçamento e velocidade as produções vão mudando as técnicas e invenções para melhorar as animações. Passando de papel para papel de arroz e por fim o acetato o que facilitava o desenho em camadas o que evitava a repetição do desenho do fundo em cada frame. O que foi uma das invenções mais importantes até a utilização de computadores para a animação.

_

⁵ LÓPEZ, Antonio Hornos. Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, julio 2020. nº 18, pp. 7-19. 2020

Nesta época foram criados desenhos que ainda são famosos como o Gato Félix e o próprio Mickey Mouse. Posteriormente outros ainda foram criados como Betty Boop, Pica-pau e Pernalonga, além dos muito conhecidos longas-metragens dos estúdios Disney. Em 1932 a Disney lança a primeira animação com cores *Flowers and Trees* em technicolor e em 1937 lança seu o primeiro longa-metragem animado o Branca de Neve e os Sete Anões.

Com o desenvolvimento das técnicas que estavam acontecendo no século XX novas inovações mesclavam o tradicional com o digital. Um exemplo desse categoria de produção é o Rei Leão (1994), a computação gráfica ficava cada vez mais presente na indústria da animação o que possibilitou a substituição do processo tradicional para softwares de animação digital. O primeiro filme de animação produzido totalmente digitalmente Toy Story (1995), colaboração da Pixar Animation e a Disney.

Para produzir animações é possível o uso de vários aparatos e recursos técnicos a depender das intenções e necessidades. Para a produção de Fantasma foi escolhida a técnica da animação 2D digital frame a frame o que seria uma mistura entre o 2D digital e a animação tradicional.

No livro "Manual de Animação. Manual de Métodos, Princípios e Fórmulas Para Animadores Clássicos" (2016) Richard Williams apresenta três formas de produzir uma animação. Sendo elas a animação direta, ou seja, desenhar os personagens sequencialmente e somente observar o resultado. A segunda: pose a pose em que se desenha poses-chave ou *Keyframes* sendo os extremos dos movimentos e a partir delas preencher os espaços entre dois pontos com as poses de passagem. E por último, e segundo o autor, o mais adequado para o 2D tradicional é a combinação entre às duas primeiras.

Seguindo a mesma lógica do cinema tradicional a produção de uma animação seja curta ou pré-produção, passa por três etapas macro, sendo elas: a, produção e pós-produção com variações no que se faz em cada uma delas. A temos a criação da ideia, sinopse, storyline, argumento, escaleta, roteiro, conceitos e design de personagens e storyboard.. Na produção temos o animatic que é uma versão com movimento e no tempo do storyboard, e a animação propriamente dita. E na pós-produção acontece a finalização das cores do som e de renderização.

5. Metodologia

O percurso com essa história começa no primeiro semestre de 2019, procurando por ideias a serem usadas para o roteiro do Bloco 1, me deparei com o álbum Então Morramos (2013) da banda Simonami, o álbum tem como temas principais a infância e relações familiares, o que deu o pontapé inicial da história.

Para o referencial teórico utilizei a pesquisa bibliográfica. Iniciei pelas pesquisas sobre representação feminina, animação e o conceito de transmissão psíquica para dar base para a adaptação do roteiro que já tinha.

Com base nas etapas normalmente realizadas durante a produção de uma animação e adaptando para as minhas condições de produção, segui pelas etapas de pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção se dividiu em roteiro, moodboard, design de personagem, storyboard e animatic. A produção foi dividida em Keys ou Quadros-chave, Inbetweens ou intervalos, line art e cor. E a pós-produção em montagem, sonorização e finalização.

6.1 Pré-Produção

6.1.1 Roteiro e Moodboard

Durante os dois anos em que tenho o roteiro, ele passou por diversas modificações. Quando optei por produzi-lo como trabalho de conclusão de curso tive que adaptar ao novo formato, e às minhas condições de produção.

A adaptação do roteiro começou com as minhas pesquisas sobre representação feminina, roteiros para animação e transmissão psíquica, conceito que havia encontrado nas primeiras pesquisas do roteiro ainda em 2019.

Primeiro comecei pontuando o que eu queria manter do roteiro inicial. A caixa de lembranças de Ana e Fantasminha levando Uyara pelas lembranças de Ana seriam o ponto principal da narrativa. O inicial tinha dez páginas de roteiro e sete cenas, algumas partes tiveram que ser retiradas ou reestruturadas com base nas minhas pesquisas e no tempo que tinha para animar.

Tendo isso em mente comecei a escrever, reformulando a escaleta. Quando cheguei a uma versão que gostei mostrei para algumas pessoas que me passaram feedbacks que foram de grande importância para apontar as fraquezas e o que eu poderia melhorar. Depois da

escaleta comecei a escrever o roteiro passando por novos feedbacks. Ao total foram três tratamentos e cinco versões. A versão final conta com duas páginas e meia e seis cenas.

Conforme o roteiro ia tomando forma, as etapas de design e storyboard também iam se formando em minha mente, e posteriormente, conforme fazia o design e o storyboard, o roteiro teve alterações. Enquanto fazia o roteiro comecei a pesquisa para o desenvolvimento do *moodboard*⁶.

Como referência de estética, em especial o não uso de diálogos e os traços, usei o longa-metragem O menino e o mundo (2013) dirigido por Alê Abreu, o curta-metragem Se algo acontecer, te amo (2020) dirigido por Michael Govier, Will McCormack e o jogo independente Florence (2018) como referência do uso de cores e traço. Como referência de sonoridade foi usado o álbum Então Morramos da banda Simonami. Com o moodboard e o roteiro iniciei o processo de design de personagem.



Figura 1- Moodboard

6.1.2 Design de Personagem

Ana, Uyara e Fantasminha já estavam bastante nítidos na minha mente. Para colocá-los no papel primeiro delimitei as características principais deles tanto da

⁶ Quadro de humor em tradução livre. É um quadro com as principais referências do projeto.

personalidade quanto físicas. Fiz vários rascunhos a mão até chegar na versão que desenvolvi digitalmente.

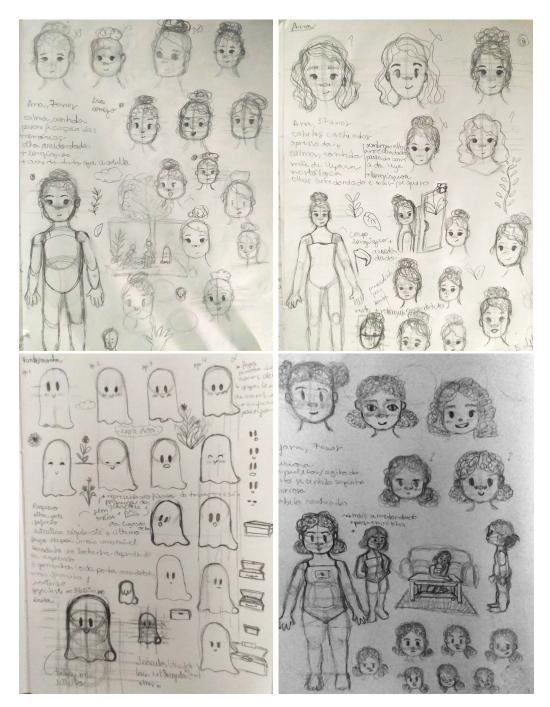


Figura 2, 3, 4 e 5- Rascunho Design de Personagens

Partindo dos rascunhos e do perfil dos personagens que desenvolvi durante o pré projeto, passei a estruturar digitalmente. Segui o mesmo padrão ao fazer todos os designs. Primeiro escolhi as formas geométricas que seriam a base de cada um e depois fui

acrescentando detalhes. Explorei expressões e fiz testes colocando os personagens em algumas situações de modo a saber se os designs funcionariam durante a animação.

Escolhi para trabalhar primeiro o personagem que tinha mais estruturado, a Fantasma. Como características principais escolhi que ele seria pequeno. No livro Sintaxe da Linguagem Visual a Autora Donis Dondis diz que:

"Cada uma das formas [...] tem suas características específicas, e a cada uma contribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção" (DONDIS, 1997 p. 59 e 60)

Como queria a impressão de calma e proteção escolhi as formas mais arredondadas para os personagens. Depois de alguns testes cheguei ao seguinte resultado.

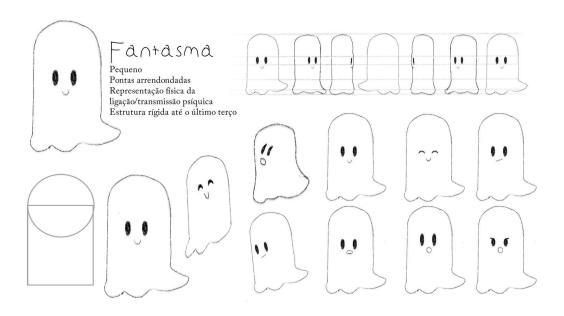


Figura 6- Design de Personagem Fantasma

Depois da Fantasma, passei para a Uyara. Ela já passou por mais alterações que Fantasma. Usei o cabelo cacheado como ponto de identificação entre Ana e Uyara Depois de alguns testes, simplifiquei os detalhes para facilitar durante a animação.

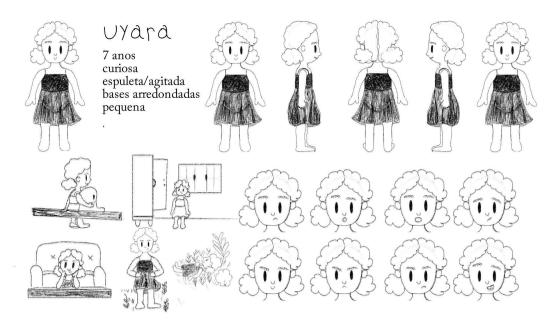


Figura 7- Design de Personagem Uyara

Com Ana tive mais dificuldades, com a personagem sendo mostrada em duas fases, escolhi fazer a ponte entre as duas pelo formato de olho e cabelo. A roupa que usei durante o design para Ana Adulta acabou não sendo utilizada no curta.

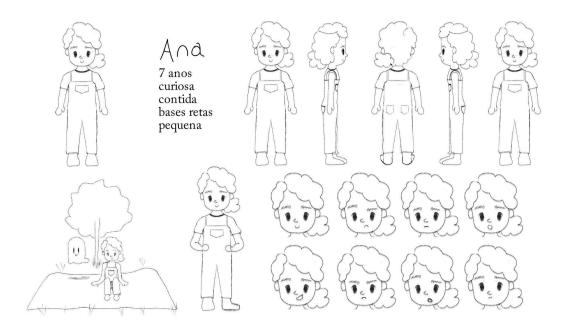


Figura 8- Design de Personagem Ana criança

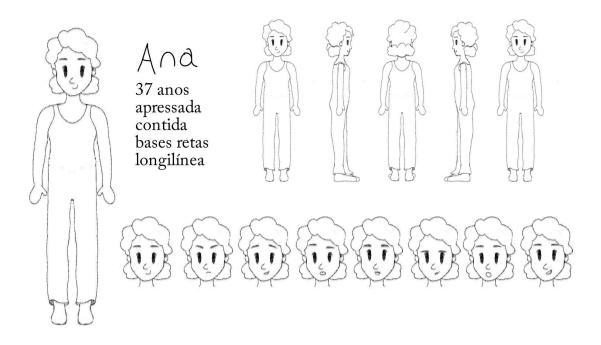


Figura 9- Design de Personagem Ana

6.1.3 Storyboard

Seja para filmes, live *action* ou animação, é necessário o uso do storyboard para organizar a história em uma sequência narrativa lógica.(Hart, 2008, p.3 apud GOMES). O storyboard foi feito manualmente e depois digitalizado e colocado em um template com a descrição das cenas

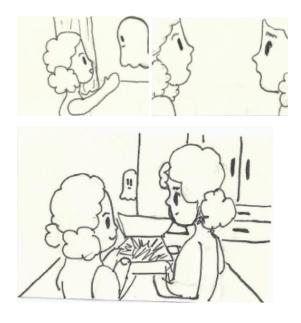


Figura 10- Desenhos do storyboard digitalizados



Figura 11- Página do Storyboard

Ao fazer o storyboard, notei a necessidade em fazer algumas alterações no roteiro, havia uma cena das meninas brincando com um elástico que seria de difícil execução e optei por retirá-la. Também foram feitos testes de posicionamento dos objetos e personagens. Durante as etapas seguintes e após sugestões, alguns planos foram adicionados, retirados ou alterados. Os planos da cena quatro previstos no storyboard foram condensados em apenas 3 planos.

6.1.4 Animatic

O animatic é um rascunho de como a animação ficará em vídeo, por ser um rascunho leva menos tempo, o que facilita na hora de fazer alterações. Pode ser feito de diversas maneiras, o mais comum é usar o storyboard e colocar ele no tempo de tela e na ordem que cada plano ficará.

Apesar de ter utilizado o storyboard como base, refiz o desenho digitalmente já colocando algumas movimentações. Cada plano foi montado na ordem e com tempo de tela planejando, durante o processo alguns planos foram retirados, realocados. Fiz as animações em um programa de animação 2D e depois de todos feitos montei em um software de edição de vídeo onde adicionei movimentações de câmera que eu gostaria.

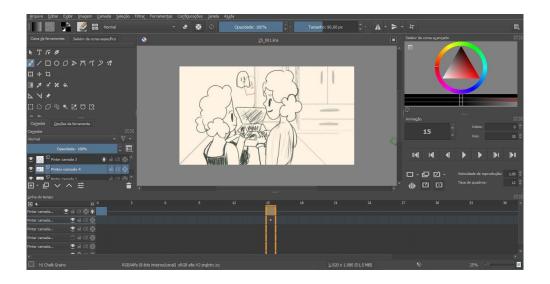


Figura 12- Tela de Captura do Animatic no Software de Animação

A primeira versão do animatic ficou com três minutos. Depois de sugestões dadas durante as orientações, alterei ordem de planos, expressões das personagens e detalhes que seriam necessárias para o entendimento do curta. A segunda versão do animatic já com algumas alterações ficou com três minutos e dez segundos. Algumas sugestões foram alteradas nas etapas posteriores.



Figura 13 e 14- Telas de Captura do Animatic.

6.2 Produção

Como já explicitado no referencial teórico optei pela animação 2D frame a frame usando a combinação das duas técnicas: a animação direta e a pose a pose citadas por Williams (2016). Na fase de *keys* ou quadros-chave, estão incluídos os extremos e as passagens. Resumidamente essas fases são os desenhos que sintetizam e contam a história. Os inbetweens são os intervalos entre essas fases. Para facilitar o processo comecei pelos *keys* e depois parti para os inbetweens.

Antes de começar a animação propriamente dita, comecei fazendo o cenário. A minha dificuldade nessa etapa foi acertar a perspectiva que gostaria para cada cena e o design dos cenários e dos objetos.

Para dar início a animação, uma decisão quanto a densidade dos frames durante o curta foi tomada. Escolhi inicialmente vinte quatro frames por segundo com duas exposições por desenho, ou seja, um desenho a cada dois frames, para as cenas que gostaria que fossem mais rápidas e quatro exposições por desenho, um desenho a cada seis frames, para o restante. Em algumas cenas inseri alguns quadros a mais para dar mais fluidez.

As duas etapas de animação levaram cerca de um mês além de pequenas alterações.

6.2.1 Keys ou Quadro- Chaves

Dando início às animações, escolhi a ordem pela qual animaria comecei pelos planos principais e que dariam apoio aos outros. Durante o processo isso acabou mudando devido à dificuldade das cenas e necessidade de velocidade. Comecei fazendo os quadros-chave, depois fiz os extremos e depois as passagens. Dependendo das ações acabei fazendo as animações diretas como nas movimentações da fantasminha, as animações diretas foram sendo feitas na etapa seguinte.

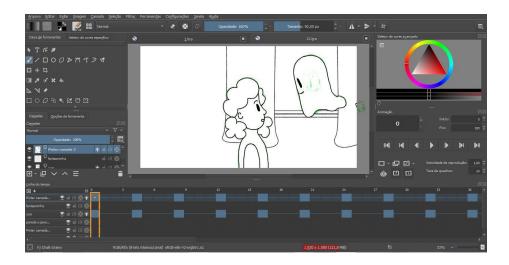


Figura 15- Telas de Captura Keys o software de animação



Figura 16- Telas de Captura Keys

Geralmente, a composição e a posição dos personagens já estavam resolvidos no storyboard, mas alguns tiveram que passar por adaptações e correções para assegurar a continuidade das cenas. Também nessa fase, planos foram trocados ou retirados.

Pela falta de experiência com o processo de animação, tive dificuldade para visualizar como seriam as poses, então pedi para meus familiares fazerem as ações e filmei para tomar como referência. Utilizei também como referência soluções que foram feitas em outras animações. Após finalizado as animações, montei os planos nas ordens e depois de feedbacks era necessário arrumar melhor o tempo das animações, o que foi feito na etapa posterior.

6.2.2 Inbetweens ou Intervalos

Depois de feitas as poses-chave e com as correções necessárias em mente iniciei a animação dos Inbetweens. Já mais familiarizada com o software e com a animação, o processo acabou sendo mais tranquilo que o anterior. Além das correções já notadas anteriormente percebi a necessidade de mais quadros entre eles e alterações nas poses já feitas. Alguns planos tiveram que ser totalmente refeitos.

Nessa etapa, animei as partes que precisavam ser feitas na animação direta como as nuvens do primeiro plano e a movimentação da Fantasma usada como base durante todo o curta, o que acabou poupando algum tempo de animação.



Figura 17 e 18- Telas de Captura Keys

Acabada essa parte das animações, montei os planos nas ordens e depois de feedbacks percebi ser necessário alterar o tempo de algumas movimentações que foram alteradas antes que eu seguisse para a etapa seguinte.

6.2.3 Line Art e Cor

A fim de agilizar o tempo de produção, decidi fazer a lineart e cor no mesmo processo. Para isso tomei algumas decisões com base no *moodboard*. Escolhi um pincel que imita a textura de giz e lápis de cor para remeter a desenhos infantis.

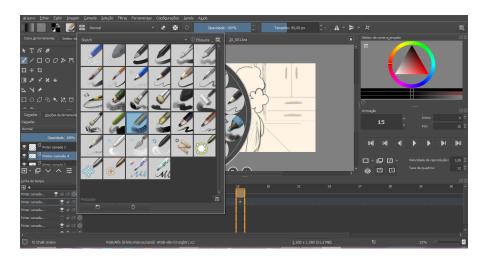


Figura 19- Pincéis

A paleta de cor acabou diferindo da que eu pensei inicialmente. Na usada optei por cores mais vibrantes como as principais e as variantes, sistema RYB.

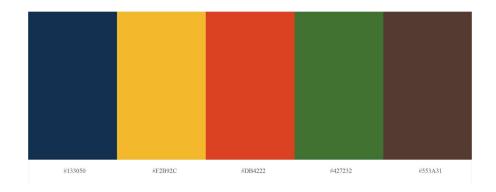


Figura 20- Paleta de Cores

Escolhi o primeiro plano para finalizar a cor como referência. Comecei pela gradação do céu e decidi deixar a linha de delimitação apenas em algumas partes. Após finalizado o céu, pintei as nuvens de todos os quadros e mudei a cor do título do filme. Apliquei textura de papel em toda a cena. Após isso fiz a pintura da casa. No telhado fiz testes de cores com o marrom e decidi ficar com a cor mais avermelhada e nas janelas a mais alaranjada. Ainda fiz testes de iluminação, o que nesse plano foi tranquilo, porém nas seguintes se tornou uma dificuldade maior, movimentação dos personagens e a mudança de iluminação.



Figuras 21, 22, 23 e 24- Colorização

Nos planos comecei colorindo os cenários e objetos de cena e depois passei para a Fantasminha já que tinha menos detalhes que as outras partes. Das cores principais escolhi uma para cada personagem. Azul para Ana para as duas fases, mas com o ponto laranja para a fase criança e Amarelo para Uyara.

Escolhi as cores, baseada nas minhas associações e no livro A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão de Eva Heller (2012). Azul como associação a compreensão mútua, simpatia, harmonia e da distância. Amarelo como otimismo, recreação e da criatividade. E o laranja também associada a recreação e ao lúdico e como cor complementar do azul.

Posteriormente colori os objetos animados. Como já dito, tive algumas dificuldades com a colorização das personagens devido às movimentações das personagens o que acabou levando mais tempo nas primeiras cenas.



Figuras 25 e 26- Colorização Personagens

Durante o processo de colorização das personagens percebi que calculei mal o tempo que levaria para terminar todos os quadros. O que inicialmente seriam duas semanas levaram três semanas e meia. O que me levou a acelerar as etapas posteriores.

6.3 Pós-Produção

6.3.1 Montagem

Diferente do que é comum em produções *live action, a* montagem do filme foi realizada durante a pré-produção nas etapas de storyboard e animação, para que trabalhos adicionais não sejam necessários. Assim poucas coisas foram alteradas durante a montagem. Notei durante essa etapa a necessidade de alterações na velocidade de algumas cenas o que deixou o tempo final um pouco menor do que previ. Essa redução se mostrou necessária para momentos de pausa que gostaria durante a narrativa, como, por exemplo, no tempo que Ana observa Uyara com a caixa.

Conforme cada etapa era finalizada eu tinha uma nova versão montada do filme. Um dos cuidados na hora de renderizar as animações era manter todos os planos em 24 frames por

segundo com resolução 1920X1080 com 150 dpi⁷. Outras alterações foram feitas durante a finalização.

6.3.2 Finalização

Depois de renderizada a versão final da montagem importei para o After Effects para fazer as últimas etapas. Gostaria que o curta tivesse uma maior relação com o lúdico e a aproximação ao desenho feito a mão, por isso adicionei a textura de papel. Depois adicionei uma vinheta mais escura nas cenas em que a Fantasminha não estava presente, mais e clara nas cenas em que estava para demarcar melhor essas duas partes.



Figuras 27 e 28- Finalização com textura e Correção de Cor

Nas partes anteriores à primeira aparição de Fantasminha optei por deixar com um pouco menos de saturação e mais frias, e posteriormente com uma saturação maior e cores mais quentes. Para deixar as transições das piscadas de Fantasminha coloquei nessas transições uma difusão.



Figuras 29 e 30- Correção de Cor

⁷ Significa Dots Per Inch, em português Pontos por Polegada. Refere-se ao número de pontos que podem ser encontrados em uma polegada de uma imagem e está ligada a resolução da imagem.

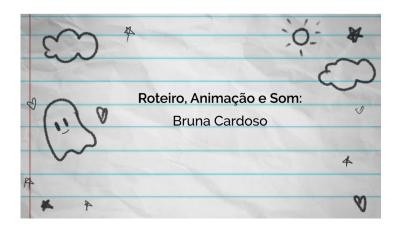


Figuras 31- Correção de Cor

Após essas alterações passei para os créditos, tanto os que aparecem antes quanto depois. Utilizei para o inicial a textura de céu da primeira cena, nos últimos utilizei uma nova textura de papel, mas o mesmo pincel que usei na animação e um lettering simples.



Figuras 32- Créditos Iniciais



Figuras 32- Créditos Finais

6.3.3 Sonorização

A sonorização começou já na pré-produção com a pesquisa para a produção para a trilha sonora. No início gostaria que todos os efeitos sonoros fossem feitos para o curta o que acabou não sendo possível devido ao tempo e capacidades de produção. Comecei definindo quais seriam os instrumentos utilizados, escolhi o piano e o xilofone com base nas referências sonoras definidas na pré-produção.

Meu guia durante a sonorização foi a Música Minimalista, que de modo geral se caracteriza por repetições sistematizadas e produção com recursos limitados e em alguns casos a troca de fases ou defasagem⁸(CERVO, 2005). É importante ressaltar que no processo não segui a risca os métodos desse tipo de composição, usei apenas como referência os pontos principais.

Nesse período eu teria ajuda para a trilha sonora, o que acabou não acontecendo devido à indisponibilidade da pessoa que seria responsável. Continuei com o que já tinha definido, mas acabou atrasando o cronograma. Comecei definindo o tema⁹ das personagens e suas variações, utilizei instrumentos digitais para a gravação. Para Fantasminha associei o som do xilofone e para as interações entre Ana e Uyara associei ao piano com variações de alturas (variação entre alto e grave) nas notas. Optei por deixar pontos de silêncio ou com menos som para intensificar as pausas.

Após uma pesquisa percebi que não encontraria alguns efeitos sonoros da forma que gostaria, então gravei com o celular e tratei o áudio. Com os efeitos e música nos lugares parti para mixagem e adição de efeitos nos sons. Com tudo pronto pedi para colegas e minha família verem em outros dispositivos e com os feedbacks ajustei o volume e ordem de algumas partes. Depois dessa fase o curta estava pronto.

-

⁸ Duas ou mais linhas melódicas em camadas que se "desencontram" e depois se reencontram na linha melódica fixa (FRIDMAN, 2012, p.4 apud PAULI, E.; PAIVA, R.G 2015).

⁹ Melodia inicial ou principal

6. Considerações Finais

Ao final de todo o processo é possível identificar onde não atingi as minhas expectativas e onde poderia ter sido mais eficiente durante a produção, mas só consigo identificá-las agora após passar por elas. Acredito que boa parte das minhas dificuldades partiu pelo acúmulo das funções, o que acabou me sobrecarregando e se refletindo na qualidade final do trabalho.

Durante a pesquisa fiquei bastante empolgada com o que encontrava e foi um exercício escolher qual seria o meu foco. A produção cinematográfica ainda tem um grande percurso para percorrer no que diz a respeito à representação feminina, em especial a representação da maternidade, a pesquisa e a produção me abriu os olhos para vários estereótipos enraizados. Articular os conhecimentos teóricos e a prática da animação se mostrou mais intuitivo do que imaginava, o que não significa que não tive dificuldades de fazê-lo, ou que não tenha pontos a melhorar. Os conhecimentos que adquiri levarei para as próximas produções em que estarei envolvida

Passar por todas as etapas da produção de uma animação foi bastante desafiador, ainda que adaptando as minhas condições de produção. Revisitando o processo convidar mais pessoas para a produção teria me poupado tempo e desgaste. Outro ponto que faria diferente hoje seria ter feito mais versões do storyboard e do animatic, com mais testes teria reduzido o trabalho e tempo durante a animação. Por estar fazendo as etapas sozinha deixei passar vários pontos devido ao cansaço o que acabou me levando a ter que refazer várias partes.

Além disso, minhas estimativas com o cronograma se revelaram bastante otimistas, o que acarretou atrasos e mudanças no cronograma, ainda que nas etapas finais tenha se acelerado bastante.

Para além do acúmulo de funções subestimei também o meu emocional no contexto em que produzi que por vezes durante o processo interferiram durante a produção. Produzir durante a pandemia se mostrou muito mais desgastante do que eu já tinha dimensionado. É um contexto pesado e angustiante e por vezes me peguei desanimada em continuar fazendo meus afazeres com o número de mortos e a falta de previsão de melhora. Fiz e estive o melhor dentro do possível e tenho tentado manter minhas esperanças em um futuro melhor.

Não posso também ignorar as decisões que se mostraram certas. Escolher um roteiro com o qual eu já tenho um longo caminho facilitou e muito várias etapas, conhecer bem meus

personagens me deixou mais livre para fazer as alterações e escolhas estéticas para cada um. As imagens dos três já estavam bem evidentes em minha mente, o que deixou mais simples o design de personagens. O uso de vídeos de referência facilitou a animação. Também fiz um bom uso de passar um tempo grande na adaptação do roteiro passando por várias reformulações depois de feedbacks, o que me deu mais segurança durante o processo.

No decorrer da produção pude notar algumas respostas as escolhas que fiz imediatamente outras, porém, se mostram apenas após a finalização. Para mim a lição que tiro é o reconhecimento das minhas limitações e a necessidade do erro para a evolução das habilidades e conhecimento.

Referências

PINHO, Juliana Malacarne de. Representações da maternidade no cinema brasileiro contemporâneo/ Juliana Malacarne de Pinho- São Paulo: J.M. Pinho, 2019. 126 p.: il

CHAUDHURI, Shohini. Feminists Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Bárbara Creed. New York: Routledge, 2006.

2019 STATISTICS, 2021. Disponível em https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2019-statistics/>. Acesso em: 15 de março de 2021.

CAVENAGHI, Suzana. CAVENAGHI; José Eustáquio Diniz Alves. Mulheres chefes de família no Brasil: avanços e desafios. Rio de ENS-CPES, 2018

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua) Outras formas de trabalho. Brasil. 2019.

SCORSOLINI-COMIN, Fábio; SANTOS, Manoel Antônio dos. **A transmissão psíquica na poética familiar de Almodóvar: Volver (2006) e Tudo sobre Minha Mãe (1999).** Psic.: Teor. e Pesq., Brasília , v. 29, n. 3, p. 287-295, Sept. 2013 . Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722013000300006&lng=e n&nrm=iso>. access on 25 Mar. 2021. https://doi.org/10.1590/S0102-377220130003000006

SMITH, Stacy L., CHOUEITI Marc, PIEPER, Katherine. CLARK, Hannah. Increasing Inclusion in animation: Investigating Opportunities, Challenges, and the Classroom to the the C-Suite Pipeline. USC Annenberg and Woman in Animation. 2019. Disponível em: http://assets.uscannenberg.org/docs/aii-inclusion-animation-201906.pdf Acesso em 25 de Março de 2021

SCORSOLINI-COMIN, Fabio; SANTOS, Manoel Antônio dos. **Família interdita: transgeracionalidade e subjetivação em três obras ficcionais**. Psicol. estud., Maringá, v. 17, n. 2, p. 255-266, June 2012 . Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722012000200009&lng=e n&nrm=iso>. access on 09 Apr. 2021. https://doi.org/10.1590/S1413-73722012000200009.

ROSA, Ana Luiza Bazzo da. **O feminismo animalista e(m) suas humanas festas. Dissertação (Mestrado) -** Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), área de concentração Literatura, linha de pesquisa Crítica feminista. – Florianópolis (SC), 2018.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, jul/dez.1995.

DE LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. (Org.). Tendências e impasses: o feminismo como crítica social da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 206-241.

CHAUDHURI, shohini. Feminists Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed. New York: Routledge, 2006

FERREIRA, Ceiça. Reflexões sobre a mulher, o olhar e a questão racial na teoria feminista do cinema. Revista Famecos, Porto Alegre, v.25, n. 1, p.1-24, jan./abril 2018.

HOOKS, bell. **O olhar opositivo**. In: **Olhares Negros: Raça e Representação**. Editora Elefante, 2019.

PINHO, Juliana Malacarne de. **Representações da maternidade no cinema brasileiro contemporâneo**. 2019. Dissertação (Mestrado em Teoria e Pesquisa em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

RIBEIRO, Marina Ferreira da Rosa et al. **De mãe em filha: a transmissão da feminilidade**. Tese (Doutorado em Psicologia) - Pontificia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

BADINTER, Elizabeth. **Um Amor Conquistado: o Mito do Amor Materno**. 3ª ed. Rio de Janeiro; Nova Fronteira, 1985

AZEVEDO, Paula. Até Onde Você Iria Por Um Filho? : Representações de Gênero e Maternidade no Cinema. 2011. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/61766/ Acessado em 09 de abril de 2021

FISCHER, Lucy. Cinematernity: film, motherhood, genre. Princeton: University, 1996

WALTERS, Suzanna. Lives Together/ Worlds Apart: Mothers and Daughters in Popular Culture. Berkeley: University of California Press, 1992.

ALBUQUERQUE, D. D. D. R., Vasconcelos, F. G., RAMOS, L. F. C., & CISNEIROS, M. C. B. A Transmissão psíquica entre gerações e suas relações com a manifestação do sintoma: uma análise do filme "Álbum de Família". 2020.

FIGUEIREDO, Luis Claudio. Prefácio. In: INGLEZ-MAZZARELLA, Tatiana. Fazer-se herdeiro: a transmissão psíquica entre gerações. São Paulo: Ed. Escuta, 2006. p. 11-12.

SANTOS, Vinícius Oliveira dos; GHAZZI, Mercês Sant'Anna. **A transmissão psíquica geracional**. Psicol. cienc. prof., Brasília, v. 32, n. 3, p. 632-647, 2012. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932012000300009&lng=e n&nrm=iso>. Acesso em 11 abril. 2021.

GOMES, Isabel Cristina; ZANETTI, Sandra Aparecida S.. **Transmissão psíquica transgeracional e construção de subjetividade: relato de uma psicoterapia psicanalítica vincular**1. Psicol. USP, São Paulo , v. 20, n. 1, p. 93-108, mar. 2009 . Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51772009000100006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 11 abril. 2021.

GRAJON, E.. A elaboração do tempo genealógico no espaço do tratamento da terapia familiar psicanalítica. In O. R. Correa (Org.), Os avatares da transmissão psíquica geracional (pp. 17-43). São Paulo: Escuta.(2000)

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

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações. VII Encontro nacional de História da Mídia: Mídia alternativa e alternativas midiáticas. Fortaleza, 2009.

BORGES, Lula. **História da animação, técnica e estética.** Disponível em https://www.academia.edu/download/57748085/Historia_da_animacao__tecnica_e_estetica_ - forum.pdf/>. Acesso em: 4 de Abril de 2021.

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação. Manual de Métodos, Princípios e Fórmulas Para Animadores Clássicos. São Paulo: Senac Sp, 2016.

GOMES, Diana Maria Silva. **ANIMAÇÃO AUTORAL Projeto e realização individuais.** Trabalho de Projeto (Mestrado em Desenho) — Faculdade de Belas Artes Universidade de Lisboa. Lisboa. 2018.

GOMES, Andreia Prieto. **História da animação brasileira**. Cena Universitária. Centro de análise do cinema e do audiovisual. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

ABRIL, Felicidad Loscertales. DOMÍNGUEZ, Trinidad Núñes. **El cine de animación visto en casa**. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación Nº 31 (Ejemplar dedicado a: Educar la mirada: propuestas para enseñar a ver TV), págs. 757-763, 2008.

LÓPEZ, Antonio Hornos. **Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime**. Tercio Creciente, julio 2020. nº 18, pp. 7-19. 2020

ABDALA, Anna Thereza Carneiro Pinto; PRÓCHNO, Caio César Souza Camargo; SILVA, Luiz Carlos Avelino da. A transmissão psíquica do fantasma patológico enquanto objeto transgeracional: uma análise do filme" Volver". Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica, v. 20, n. 1, p. 207-222, 2017.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins fontes, 1997.

CERVO, Dimitri. **O minimalismo e suas idéias composicionais**. Per Musi, Belo Horizonte, n.11, 2005, p.44-59

PAULI, E.; PAIVA, R.G. A polirritmia e suas derivações, associações e similaridades musicais. Revista Música Hodie, Goiânia, V.15 - n.1, 2015, p. 87-10

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012

O Menino e o Mundo. Direção: Alê Abreu. 2013. 80 min.

Se algo acontecer... Te amo. Direção de Michael Govier, Will McCormack. 2020. 12 min.

Florence. Jogo eletrônico. Mountains: Annapurna Interactive, 2018

Simonami. Então Morramos. Curitiba: Independente, 2013

Anexos

INT.QUARTO DE ANA.DIA

Uyara, 7 anos, encostada no guarda roupas observa sua mãe Ana,36 anos, se arrumar na frente do espelho.

Ana prende os cabelos cacheados em um coque. Uyara passa a mão em seu cabelo, seu rosto expressa certa melancolia.

Uyara volta sua atenção à porta do guarda roupas. Para chamar atenção da mãe abre e fecha a porta repetidas vezes devagar. O móvel range chamando atenção da mãe.

Ana olha de canto de olho e tenta ignorar.

Uyara faz com mais intensidade.

Ana olha brava.

Uyara abre e fecha a porta mais uma vez devagar.

Ana abre uma gaveta, pega papel, lápis e a manda sair do quarto. Dentro da gaveta vemos uma caixa.

INT.CASA DE UYARA SALA.DIA

Uyara está sozinha sentada no chão, apoiada na mesinha de centro. Na mesa estão os papéis e lápis que Ana deu. O papel tem um desenho dela e da mãe e um celular no canto.

Uyara está com o olhar distante e emburrado.

Ana pega o celular de cima da mesa.

Uyara animada tenta mostrar o desenho . Ana não percebe e passa direto apressada de volta para o quarto.

Uyara emburra a cara de novo.

INT.QUARTO DE ANA.DIA

Ana está sentada em uma cama e mexe atenta em uma caixa. O celular está ao lado dela.

No canto da porta Uyara a observa escondida.

Uyara entra no quarto.

Ana levanta o rosto e fecha a caixa a colocando de lado. O

celular toca.

Ana levanta e sai do quarto para atender.

Uyara fica sozinha. Ela passa o olhar pelo cômodo.

Uyara devagar pega a caixa. Ao abrir Fantasminha sai. Ela se assusta. Fantasminha faz uma volta em torno de Uyara e para na sua frente. Uyara está com os olhos arregalados.

Fantasminha inclina a cabeça para o lado.

Uyara tenta tocá-lo. Fantasminha fecha os olhos e eles vão para outro lugar.

EXT.QUINTAL.DIA

Ana criança,7, está sentada em um lençol estendido perto de uma árvore pequena. Ela mexe em um elástico. Próximo dela há também uma boneca de pano.

Fantasminha se aproxima dela. Eles sorriem.

Uyara observa a cena com um olhar curioso.

Fantasminha a olha. Uyara se aproxima. Ana leva um susto e elas se olham por um tempo.

Ana mostra a boneca. Elas brincam.

Fantasminha traz o elástico. Ana mostra a Uyara como faz. Os três brincam de pular elástico.

A câmera se aproxima da fantasminha que fecha os olhos.

INT.SALA. DIA

Ana criança está sozinha sentada no chão desenhando com as pernas cruzadas. Em volta dela estão papéis e lápis. Ao lado dela vemos um desenho dela e da Fantasminha.

Uyara observa atentamente. Tenta se aproximar, mas fantasminha sai do papel.

Fantasminha paira entre as duas.

Fantasminha fecha os olhos.

INT.QUARTO DE ANA.DIA

De volta ao quarto Uyara olha o quarto à procura de Fantasminha e não acha.

Frustrada, ela pega a caixa e senta na cama. Ela abre e fecha na esperança de que a Fantasminha volte.

Ela olha o interior da caixa. Há um elástico, a boneca de pano e o desenho de Ana e Fantasminha.

Ana para na porta do quarto, ela está segurando o desenho de Uyara e o celular. Ela observa Uyara brincando com a boneca com a feição tensa, mas gradualmente ela fica mais tranquila.

O celular toca novamente.

Uyara para e olha para Ana.

Ana o desliga.

Ana se senta com Uyara e mostra o conteúdo da caixa. As duas interagem com o conteúdo da caixa.

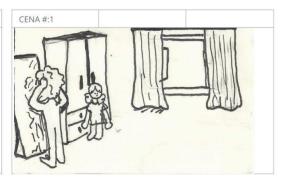
Fantasminha observa de longe. Ele fecha os olhos.

FADE OUT

1

Fantasma_





Abertura

Uyara observa Ana se arrumar







Uyara passa a mão em seu cabelo e volta a atenção ao guarda roupas



Uyara abre e fecha a porta



Ana olha de canto de olho e tenta ignorar

2







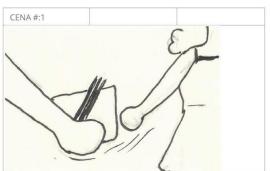
Ana olha brava



Uyara faz mais uma vez devagar



Ana abre a gaveta Vemos uma caixa Ana pega papeis e lápis



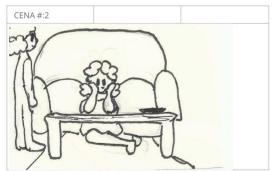
Ana entrega papel e lapis para Uyara



Uyara está apoiada na mesa de centro

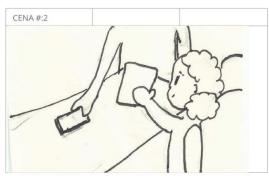
3

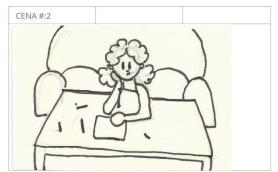




Uyara está emburrada

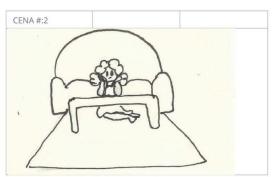
Ana chega na sala





Ana pega o celular e Ana tenta mostrar o desenho

Uyara frustrada



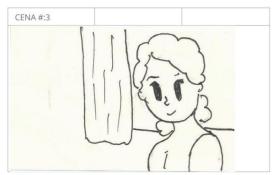


Uyara está sozinha na sala

Ana está sentada na cama mexendo na caixa



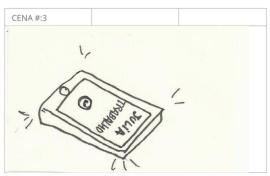
Uyara a observa da porta e entra no quarto



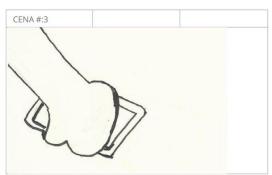
Ana levanta o rosto



Ana coloca a caixa de lado



O cellular de Ana toca



Ana pega o celular

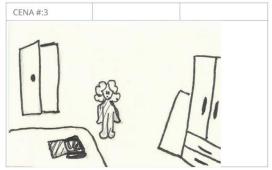


Ana sai do quarto

5

Fantasma_





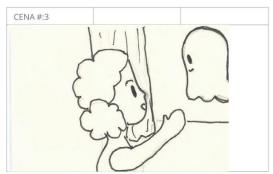




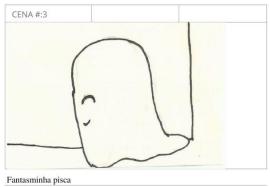
Uyara pega a caixa e fantasminha sai

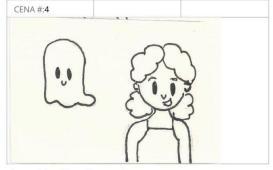






Uyara tenta tocar fantasminha





Fantasminha e Uyara abrem os olhos

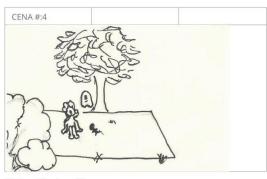
6





Ana brinca sozinha no quintal

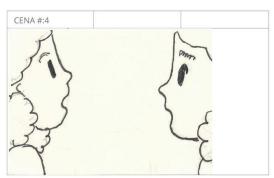
Fantasminha se aproxima de Ana





Fantasminha chama Uyara

Ana se assusta

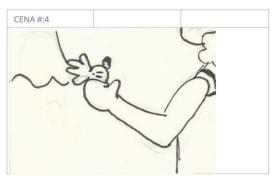


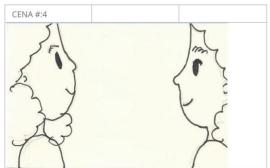


Elas se olham por um tempo

Fantasminha traz a boneca

7

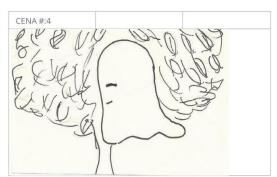




Fantasminha entrega a boneca

Elas sorriem





Todos brincam

Fantasminha pisca

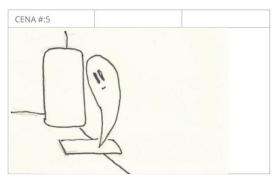




Uyara abre o olho, ela está sozinha

Ana desenha sozinha

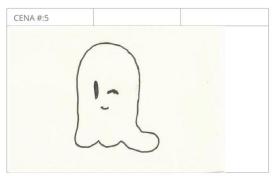
8







As duas olham e ele paira entre as duas



Fantasminha pisca



Uyara está sozinha no quarto passa o olhar procurando pelo fantasminha



Uyara sent ana cama abre e fecha a Caixa



Caixa

9



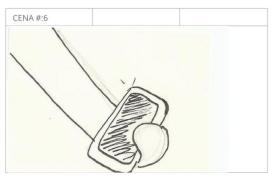


Ana a observa da porta do quarto com o desenho e o celular

Celular toca

CENA #:6





Uyara olha para porta

Ana desliga o cellular





Ana se senta ao lado de Uyara

Elas mexem na caixa Fanstaminha as observa

Fantasma	10
Elas mexem na caixa Fanstaminha as observa	Fantasminha pisca