



Departamento de Design – Instituto de Artes

Design - Programação Visual

Nascer: Fundamentação de um Curta Animado

Universidade de Brasília

Tiara Machado Faria // 160116996

Orientador: André Camargo Thomé Maya Monteiro

Brasília - 2024



Universidade de Brasília

Departamento de Design – Instituto de Artes

Design - Programação Visual

Nascer: Fundamentação de um Curta Animado

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação Visual, sob a orientação do professor André Camargo Thomé Maya Monteiro.

Brasília - 2024

Resumo

O seguinte relatório apresenta o desenvolvimento das fases iniciais de uma animação com teor adaptativo. O conteúdo a ser transformado em animação tem sua origem em um contato com o inconsciente e possui uma linguagem muito subjetiva. O processo realizado aqui consolidou um entendimento sobre a mensagem da história, assim como mostrou um caminho para sua materialização e uma forma para passá-la adiante. A evolução da produção mostra o amadurecimento de uma reflexão e sua transformação de ideia para projeto. Nesse percurso foram exploradas e desenvolvidas as etapas de Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção, Roteiro, *Storyboards*, Exploração Visual e *Animatic*. O fim dessa exploração gerou confiança e fundamentou o projeto que agora entende sua razão de ser.

Abstract

The following report presents the initial phase of development in an animated adaptation. The content to be transformed into animation has its origin in an encounter with the unconscious and has a very subjective language. The process carried out here consolidated an understanding of the story's message, as well as showing a path for its materialization and a way to present it and pass it on. The evolution of the production shows the maturation of a reflection and its transformation from idea to project. Along this path, some stages needed to be explored and developed: Research and Planning, Script, *Storyboards*, Visual Exploration and *Animatic*. The end of this exploration generated confidence and grounded the project, which now understands its reason for being.

Lista de Figuras

Figura 1 - Diagrama de Produção da AIC (Anime International Company, Inc)..	13
Figura 2 - Diagrama de Produção de The Legend of Vox Machina.....	14
Figura 3 - Diagrama de Produção Nascer.....	17
Figura 4 - Scott McCloud “Understanding Comics”.....	25
Figura 5 - Thumbnails 1.....	29
Figura 6 - Thumbnails 2.....	30
Figura 7 - Thumbnails 3.....	31
Figura 8 - Thumbnails 4.....	31
Figura 9 - Thumbnail 5.....	32
Figura 10 - Fase Literal 1.....	32
Figura 11 - Fase Literal 2.....	34
Figura 12 - Fase Inicial 1.....	34
Figura 13 - Fase Inicial 2.....	35
Figura 14 - 101 Dalmatas.....	36
Figura 16 - Steven K Thompson 1.....	37
Figura 17 - Steven K Thompson 2.....	37
Figura 19 - Fase Inicial 3.....	38
Figura 20 - Fase Inicial 4.....	38
Figura 23 - Angel’s Egg 1.....	39
Figura 25 - Fase Inicial 5.....	40
Figura 26 - Fase Inicial 6.....	40
Figura 27 - Fullmetal 1.....	41

Sumário

Nascer: Fundamentação de um Curta Animado.....	2
1- Introdução.....	7
2- Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção.....	20
3- Roteiro.....	21
4- Storyboards.....	29
5- Exploração Visual.....	36
6- Animatic.....	45
7- Considerações Finais.....	46
Referências.....	47

1- Introdução

O objetivo é avançar no processo de criação de uma animação que consiga adaptar e compartilhar uma experiência narrativa específica capaz de gerar imersão, reflexão e introspecção.

A “experiência narrativa específica” tem como origem um contato muito marcante com o inconsciente e foi alcançada por meio do uso de ayahuasca. Sua ótica e vocabulário são abstrações subjetivas criadas com referência a experiências pessoais reais que aconteceram no passado. Ela ilustra na língua dos sonhos um arco narrativo que lida com várias questões universais atravessadas por referências a uma vivência pessoal e tem o potencial de gerar identificação e reflexão do público.

O conteúdo traz a voz de uma garota trans, plural e autista e em meio a sua subjetividade apresenta uma jornada de grande força existencial enquanto lida com questões sensíveis e fontes de trauma como corpo, abuso infantil, inabilidade de fala ou impossibilidade de ajuda e fragmentação de identidade.

A escolha da animação como veículo para essa história foi algo que fez muito sentido para uma representação fidedigna. O conteúdo é audiovisual e por obedecer uma lógica de sonho possui vários elementos com corpo e comportamento difíceis de manifestar e filmar no mundo material. Além disso, é um processo complexo e um ambiente rico para o exercício de várias temáticas abordadas no curso, pois demanda pesquisa, organização processual, gerenciamento de recursos e permite grande controle sobre os elementos visuais.

A história retrata uma garota feliz que sofre um episódio de violência e se transforma, mas, mesmo sem a vida indicar um futuro de paz, recupera seu sorriso no fim. O título seria Nascer, pois a animação faz alusões a esse momento. A vida como ciclos de sofrimento e transformação, um eterno parto e renascimento.

A animação pretende fazer com que o público vista a protagonista, viva a experiência de dor e sinta medo de seguir em frente. A garota volta a sorrir, mas não existe segurança alguma. A história acaba assim e tem intenção de gerar discussão e

reflexão. Representa um conflito comum para quem lida diariamente com trauma enquanto toma uma posição corajosa sem ficar em cima do muro.

Uma mensagem de resistência que fez muito impacto na minha vida pessoal e deve ser compartilhada. Um encontro com tamanha crueldade e traição pode causar danos duradouros como maior desconfiança, hesitação, medo de dar um passo à frente, levantar a voz ou pensamentos de auto extermínio. Invisibilidade ou inexistência como mecanismo de defesa. A garota não sorri como se nada tivesse acontecido, ela carrega suas cicatrizes. Aceita seu passado, sua própria existência e segue em frente com todas suas cores independente da vida prometer um futuro melhor.

A criação dessa animação na íntegra é algo que ultrapassa muito o escopo desse projeto. O objetivo é apenas me atentar para o desenvolvimento e exploração de algumas etapas processuais. São elas: pesquisa e consolidação dos estágios de produção, exploração visual, roteiro, *storyboard* e *animatic* sem som da primeira cena.

Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção

- Pesquisar e entender o processo de criação de animações

- Desenvolver um modelo capaz de responder às demandas dessa adaptação

- Delimitar o escopo deste TCC

Roteiro

- Resumir a história enquanto ação

- Resumir a história enquanto emoção

- Refletir e entender melhor a história

- Desenvolvimento de roteiro com auxílio das etapas de *Storyboards* e *Animatic*

Storyboards

- Testar formas visuais de adaptar o roteiro (*thumbnail*)

- Desenvolvimento de *storyboard* após exploração da etapa de *Animatic*

Exploração Visual

- Pesquisa e coleta de referências visuais

Testes e investigação de possibilidades de adaptação
Desenvolvimento de princípios de representação que ajudem o roteiro
Familiarização e prática com o ambiente visual criado

Animatic

Testar ideias apresentadas pela etapa de *Storyboards*
Entender melhor o tempo da animação
Testar o desenvolvimento de sentimentos e sensações da história ponto a ponto
Avaliar a qualidade do roteiro e quais partes necessitam de ajuste

Através das etapas listadas acima, a adaptação deixa de ser só uma ideia e se transforma em um projeto com fundamentação e planejamento. Dessa forma é possível visualizar com mais clareza um caminho e um resultado. Algo muito importante para sanar dúvidas como:

A história vai funcionar como animação?

A experiência compartilhada pode comover e ter valor simbólico para alguém que não vivenciou a de origem?

O fim de inseguranças como essas traz validação. São conquistas que prometem dar força e resiliência para a produção, pois justificam e fundamentam o investimento.

2- Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção

A produção de uma animação no escopo desejado geralmente consiste em um processo bastante longo, árduo e coletivo. Um empreendimento desta magnitude vai muito além dos recursos disponíveis para esse projeto. Entender como esse tipo de confecção acontece na indústria é essencial para definir melhor o método a ser aplicado aqui, assim como delimitar os objetivos e restrições deste TCC.

Em uma entrevista, Shimizu Akira (CEO da Clover Works) nos conduz pelo estúdio enquanto apresenta o passo a passo para a criação de uma animação. O estúdio é muito renomado e foi responsável pela produção de várias séries famosas como “Spy x Family”, “Promised Neverland”, “Darling in the FranXX” e muitas outras. Ele diz que a diretriz apresentada é utilizada por quase todos outros estúdios japoneses e a divide em três grandes fases: Pré-Produção, Produção, Pós-Produção.

Pré-Produção:

Fase onde são realizadas todas as preparações necessárias para produção. Costuma demorar entre 4 meses e um pouco mais de um ano para um estúdio como o dele.

A maioria das propostas chegam de uma editora que pede uma adaptação e vai financiar o projeto, porém a escolha de qual proposta aceitar fica para o estúdio. O mais comum é aceitar a oferta, mas ainda existe espaço para um trabalho totalmente original e a subsequente busca por financiamento.

Na pré-produção muita pesquisa é realizada, equipes são escolhidas, roteiros são produzidos, visuais desenvolvidos e quase tudo que será animado tem um design finalizado.

Produção:

Fase onde, abastecidos pelos modelos e a composição de todas as cenas, os animadores trabalham em um processo de aproximação.

Aproximação essa que ocorre de forma horizontal e vertical. Na horizontal, o movimento é construído na confecção de posições principais (*keyframes*) e posições que as conectam (*inbetweens*). Na vertical, cada frame (*keyframe* ou *inbetween*) é checado por um animador mais experiente que faz anotações e demanda correções na intenção de alcançar um nível maior de qualidade e fidedignidade com os modelos. À medida que a produção avança, o movimento fica mais fluido, coeso e os objetos de cena mais consistentes.

Pós-Produção:

Fase de polimento onde o áudio e o visual se unem e são editados até um produto final.

Efeitos visuais, edições de vídeo e fotografia, assim como a maior parte das gravações são realizadas aqui. Depois tudo é reunido, editado e compilado até aprovação do Diretor, Time de Som, Diretor Supervisor de Animação e os Diretores de Episódio.

Para aprofundar essa investigação, criou-se uma lista resumo com todos os entregáveis necessários, os cargos responsabilizados por eles e seu posicionamento em cada um dos três grandes estágios de produção dentro do estúdio. Um modelo que é padrão na indústria japonesa.

Pré-Produção

Roteiro (Diretor, Produtor, Roteirista e Autor Original)

Storyboard (Diretor ou Diretor de Episódio)

Visual da Produção (Designer de Arte)

Visual dos Personagens (Designer de Personagem, Diretor ou Diretor de Episódio, Designer de Arte)

Modelos (Designer de Personagem)

Paleta de Cores (Designer de Cor)

Produção

Grupo de Suporte (Gerente de Produção, Assistente de Gerente de Produção)

Checar e garantir que metas de produção e custos seguem o previsto.

Comunicação, coordenação e entrega de materiais entre departamentos.

Animadores (Animador de *Keyframes*, *Layout Designer*, Animador de *Inbetweens*)

Layouts (*Layout Designer*). Na falta de um *Layout Designer*, são feitos por um Animador de *Keyframes*

Keyframes (Animador de *Keyframes*)

Inbetweens (Animador de *Inbetweens*)

Clean Up (Animador de *Inbetweens*)

A maioria dos animadores começa a carreira como Animador de *Inbetweens*

Controle de Qualidade (Diretor Supervisor de Animação, Supervisor de Animação Chefe, Supervisor de Animação)

Checar e corrigir *Layouts* e *Keyframes* (Supervisor de Animação, Supervisor de Animação Chefe, Diretor Supervisor de Animação)

A checagem e correção dos *Inbetweens* geralmente é feita pelo Animador de *Keyframes*

Computação Gráfica (Diretor de CG, Artista de CG, Animador de CG)

Supervisionar e garantir consistência com a animação 2D (Diretor de CG)

Texturas e Modelos 3D (Artista de CG)

Animar Modelos 3D (Animador de CG). Às vezes com auxílio de tecnologia de captura de movimentos

Finalizadores (Diretor de Arte, Diretor de Fotografia, Artista de Cenário, Artista de Efeitos Especiais, Supervisor de Cor, Seletor de Cores)

Supervisionar Cenários (Diretor de Arte)

Cenários (Artista de Cenário e Diretor de Arte)

Adicionar Cor (Seletor de Cores) faz uso da paleta criada pelo Designer de Cor

Checar e corrigir cor (Supervisor de Cor)

Design Visual de Efeitos Especiais (Artista de Efeitos Especiais)

Compositing, atmosfera e trabalho de câmera (Diretor de Fotografia)

Pós-Produção

Trilha Sonora (Diretor de Áudio, Compositor Musical)

Efeitos Sonoros (Engenheiro de Efeitos Sonoros)

Dublagem (Dubladores)

Edição de Som (Engenheiro de Som)

Agendar e organizar sessões de gravação (Supervisor de Produção Sonora)

Montagem (Editor de Vídeo)

Checagem Final (Diretor, Diretor de Episódio, Time de Som, Diretor Supervisor de Animação)

Um fluxograma disponibilizado no site do estúdio AIC (Anime International Company, Inc), mostra bem o processo descrito acima.

Nele também são mostradas algumas relações de influência mais íntima como a do Designer de Cor no processo de colorir e criar novas paletas e a do Autor Original na roteirização de sua obra.

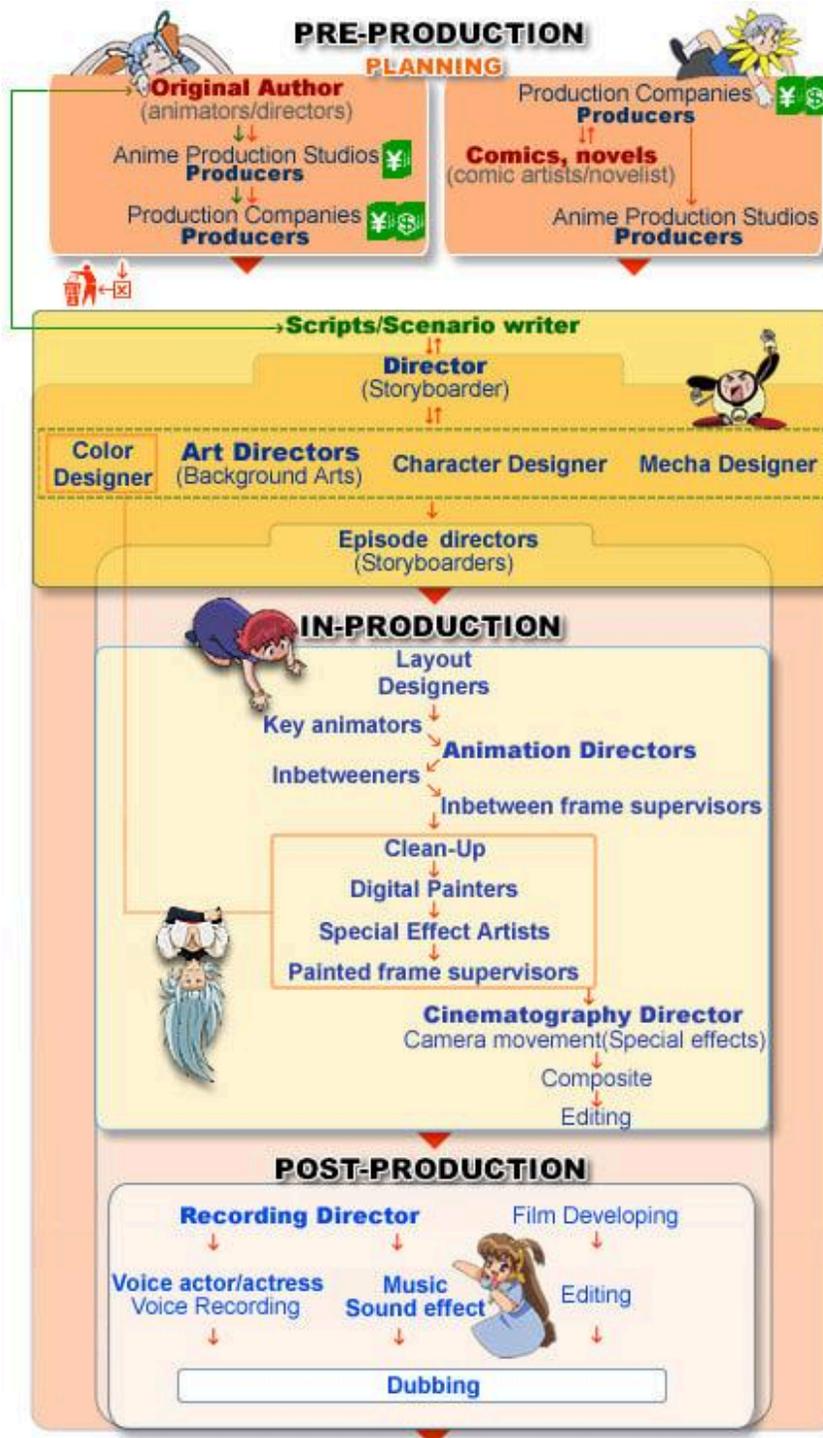


Figura 1 - Diagrama de Produção da AIC (Anime International Company, Inc)

Fonte: Anime International Company, Inc www.aicanime.com/introanime/index.html

Essa terminologia de três grandes fases é muito comum na indústria mesmo fora do Japão, mas a composição desses estágios varia bastante devido a ordem e maneira

em que as tarefas são abordadas. Sam Riegel (dublador, diretor e roteirista estado-unidense) descreve o processo de criação de “The Legend of Vox Machina” (série animada que estreou na Amazon Prime) e explica um pouco de cada etapa. A equipe de produção disponibilizou um fluxograma do processo e fica claro várias das diferenças em abordagem entre a indústria estadunidense e a japonesa.

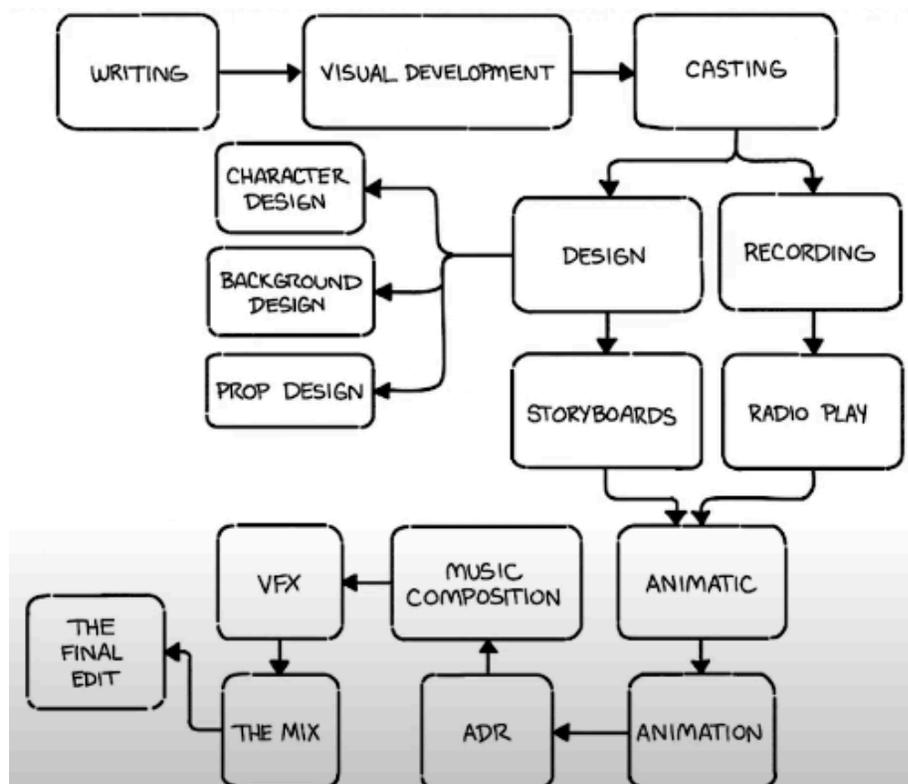


Figura 2 - Diagrama de Produção de The Legend of Vox Machina

Fonte: Critical Role “Animation 101 with Sam Riegel | The Legend of Vox Machina ”

www.youtube.com/watch?v=YK_jrQXoE18 Visitado em 31 Agosto 2024. Duração: 8min18s

Evidentemente o contraste entre essas indústrias é enorme e a generalização de seu entendimento a partir de alguns poucos exemplos é imprecisa. O modelo apresentado pela equipe de “The Legend of Vox Machina” possui menos detalhes e praticamente resume a fase de produção em uma única etapa chamada “Animation”. Por outro lado, o confrontamento ainda é rico e mostra algumas diferenças fundamentais que gostaria de explorar.

A comparação sugere uma tendência dos estúdios japoneses em engajar com a parte sonora apenas na Pós-Produção, enquanto no outro exemplo ela começa na Pré-Produção. Devido a minha formação como animadora, entendo melhor os motivos de começar antes da fase de produção.

Um dos meus primeiros contatos com a criação de animação foi o livro “The Animator’s Survival Kit” e as vídeo-aulas de Richard Williams (ilustrador, animador e diretor canadense vencedor de três oscars) que o acompanhavam. Neles o autor conta histórias da época em que trabalhava na Disney e na Warner Bros e descreve um processo similar ao diagrama de “The Legend of Vox Machina”.

Dentro desse contexto, já escutei várias justificativas de porque vale a pena engajar com a parte sonora durante a Pré-Produção. Frases como “A animação permite maior controle e adaptá-la ao som é mais fácil do que adaptar o som para a animação.”, assim como a prática de às vezes filmar os dubladores atuando como material de referência para os animadores e a preocupação com *lip syncing* (técnica onde um animador sincroniza diferentes formatos de boca com as gravações de um dublador) são alguns dos motivos que fundamentam essa escolha.

Outro elemento que mostra grande divergência é a falta de desenvolvimento de um *animatic* no processo nipônico. Nesse modelo, a única parte entre a produção dos *storyboards* e o início da confecção de *keyframes* é a etapa de *layouts* (polimento dos *storyboards* com adição de cenários simplificados). Portanto, o tempo da cena é todo descrito por palavras e imagens paradas sem o auxílio de um vídeo como o *animatic*.

No outro exemplo de processo, o *animatic* é extremamente importante. Seu início é o primeiro momento em que a parte escrita, visual e sonora se juntam e a história pode ser assistida em vídeo. Um momento de clareza para toda a equipe e a última parte maleável o suficiente para permitir grandes revisões de roteiro. Enquanto seu fim marca o término da pré-produção e funciona como uma blueprint para os animadores. Uma descrição tão forte e precisa que muitas vezes permite a terceirização completa da fase de produção.

Com tudo isso em vista, cabe agora refletir sobre o projeto em questão e realmente entender suas demandas e decidir como abordá-lo. A experiência de origem foi extremamente abundante de significado. Foi um conteúdo onírico revisitado e

reformulado em vários sonhos por anos e teve grande impacto na minha vida. Eu acredito que é uma história que vale a pena ser adaptada e recontada. Minha maior insegurança se encontra em sua tradução.

A história vai funcionar como animação? A experiência compartilhada pode comover e ter valor simbólico para alguém que não vivenciou a de origem? Essas indagações denotam vulnerabilidades e objetivos que vão direcionar as etapas iniciais de planejamento.

As perguntas mostram uma dificuldade em visualizar a história como animação. Portanto, o foco deste início de pré-produção será a cadeia composta por roteiro, *storyboards* e *animatic*. Talvez por conta da minha inexperiência como roteirista, o conteúdo em vídeo se fez necessário para testar e consolidar o roteiro. Para conseguir agilidade e eficiência processual, os *storyboards* e o *animatic* serão simplificados em um formato mais próximo à uma *thumbnail* (rascunhos bem rudimentares, pequenos e sem uso de cor). O maior objetivo aqui é testar a legibilidade e experimentar com a história no tempo.

A partir das ideias apresentadas e da lista de entregáveis extraídos das produções estudadas criou-se o seguinte diagrama:

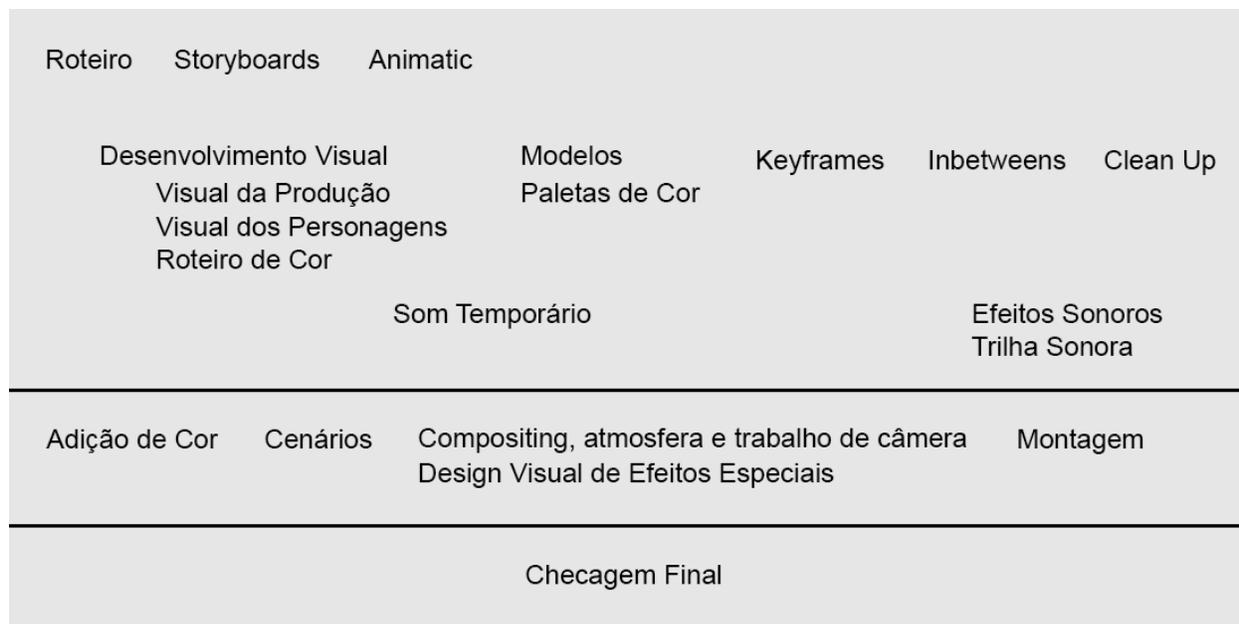


Figura 3 - Diagrama de Produção Nascer

Fonte: Autoral

Seguindo esse planejamento as etapas estariam divididas nas três fases de produção da seguinte forma:

Pré-Produção

Roteiro

Storyboards

Animatic

Desenvolvimento Visual

Visual da Produção

Visual dos Personagens

Roteiro de Cor

Som Temporário

Modelos

Paletas de Cor

Produção

Keyframes

Inbetweens

Clean Up

Efeitos Sonoros

Trilha Sonora

Adição de Cor

Cenários

Pós-Produção

Compositing, atmosfera e trabalho de câmera

Design Visual de Efeitos Especiais

Montagem

Checagem Final

A confecção dos *storyboards* e do *animatic* em *thumbnail* foi uma decisão tomada para melhorar a visualização da história e ter maior facilidade de alteração no roteiro. Sua natureza também demanda uma exploração visual rápida e algum nível de busca por referências, o que vai auxiliar no desenvolvimento visual.

A parte de som foi dividida em duas. Enquanto Sons Temporários se encontra na fase de pré-produção, Efeitos Sonoros e Trilha Sonora estão na produção. A primeira finaliza o *animatic* e corrobora para um melhor entendimento emocional da obra. A esperança é que a compreensão trazida pelo fim do *animatic* ajude a responder outras das indagações do projeto “A experiência compartilhada pode comover e ter valor simbólico para alguém que não vivenciou a de origem?”, pois será possível mostrar uma versão simplificada da animação para pessoas de fora do projeto.

Não tenho experiência nenhuma com produção sonora, então o outro momento dessa parte será desenvolvido por outra pessoa. Vai ser mais fácil comunicar as intenções e os tempos de cada som com o *animatic* em mãos e após finalização da pré-produção. Veda (artista, youtuber e animadora) do canal sakuraopal documentou sua jornada na produção de um curta indie chamado “To the Class of Us” e ela usou o *animatic* para informar e atrair os dubladores.

Algumas considerações:

- A história não possui linhas de diálogo e por isso o modelo carece de etapas de procura e gravação dos dubladores
- Roteiro de Cor mostra a transformação das cores ao longo da animação e tem o objetivo de dar força e suporte para o roteiro. Uma narrativa complementar por cores
- Os cenários serão completados na etapa de Cenários, mas seu uso em composição começa nos *storyboards* e suas cores e referências visuais são explorados em Desenvolvimento Visual
- Efeitos Sonoros e Trilha Sonora podem se estender até a pós-produção, mas precisam terminar até a Montagem

O objetivo no TCC é a pesquisa e consolidação das etapas de produção acima realizada, roteiro e *storyboards* passíveis de alteração futura, *animatic* sem som da primeira das três partes da história e exploração inicial do desenvolvimento visual.

3- Roteiro

A etapa de roteiro envolve a descrição documentada da história por meio de palavras e também é um espaço de reflexão sobre o conteúdo narrativo. Para tanto, serão necessários alguns entregáveis como um resumo objetivo dos acontecimentos da história, uma descrição da evolução e transformação dos sentimentos e sensações no seu decorrer, um roteiro para auxiliar como referência no desenvolvimento da animação e uma reflexão sobre quais são os elementos cruciais que podem ajudar em sua universalização.

Primeiro, “um resumo objetivo dos acontecimentos da história”:

Resumo Objetivo da História

Uma pequena luz rosa afunda dentro d'água

Ao se aproximar percebemos que a luz vem de uma garota rosa

Ela acorda

Fica surpresa e feliz com o próprio corpo, se abraça

Se afasta ao nadar em direção ao fundo revelando ruínas com um zigurate

O foco sai da garota rosa e vai para as ruínas

Prédios em ruína mostram a passagem da luz rosa

A luz acorda uma criatura (a criatura parece um rabisco com olhos vermelhos e irritados)

O rabisco nada veloz em direção a garota rosa e a empurra

Foco volta para garota rosa

Outro rabisco a empurra e depois mais outro

Um deles puxa o pé dela e a arremessa no chão de uma ponte

Não tem como escapar

O rabisco bate a cabeça da garota no chão

O som rítmico de impacto e violência

Imagem da garota rosa cobrindo os ouvidos e da chegada de mais rabiscos se alternam

Pressão e claustrofobia enquanto a luz rosa é apagada pela quantidade de rabiscos

Os olhos dela abrem e uma grande explosão. Os rabiscos são dissipados

A onda da explosão expande e parece bater em algo. Começa o som de água caindo

Ela se transforma cresce e ganha uma máscara branca, capa dourada e uma espada azul

O nível da água abaixa e a garota não está mais dentro dela

Ela segue o caminho da ponte rumo ao zigurate

Sobe as escadas e chega no topo

O topo do zigurate possui fitas de filme saindo de cada vértice e um altar no centro

Ela anda até o altar que possui uma fenda em cima

Crava a espada azul e roda como uma chave

Som de tesoura e as fitas são cortadas e saem voando. Som de engrenagens pesadas

O topo do zigurate cede e a garota está em queda livre

Som de vento forte crescendo e tudo escuro

No ápice de tensão tudo fica para trás inclusive o som

Ela está caindo livre como criança sem máscara, ainda com suas cores em um lugar branco

Um sorriso cresce. Livre? Um som abrupto e ambíguo

Fim

A história foi dividida em três arcos para melhor organizar seu conteúdo. A primeira começa com ela sozinha e termina quando vai até as ruínas. Na segunda, se depara com os rabiscos e se transforma. Na terceira está mais forte e volta a ser criança. Cada parte mostra o primeiro momento de cada uma das formas da garota rosa.

Agora, uma descrição da evolução e transformação dos sentimentos e sensações no decorrer da narrativa. O objetivo é informar o máximo possível para que esse conteúdo possa ser incentivado nas próximas etapas.

Emoções no Decorrer da Narrativa

“Uma pequena luz rosa afunda dentro d’água”

sentimento de “era uma vez” como história antiga que já foi contada mil vezes
curiosidade e leve mistério

“Ao se aproximar percebemos que a luz vem de uma garota rosa”

surpresa, interesse, vulnerabilidade, fraqueza
ainda curiosidade e mistério

“Ela acorda”

confusão, preocupação, incerteza

“Fica surpresa e feliz com o próprio corpo, se abraça”

ela está viva, forte e feliz
felicidade, segurança, aconchego e amor

“Se afasta ao nadar em direção ao fundo revelando ruínas com um zigurate

O foco sai da garota rosa e vai para as ruínas”

retorno da incerteza e preocupação

apreensão e receio

as ruínas parecem perigosas

“Prédios em ruína mostram a passagem da luz rosa

A luz acorda uma criatura (a criatura parece um rabisco com olhos vermelhos e irritados)”

mistério, tensão

Que lugar é esse? Que criatura é essa?

medo

“O rabisco nada veloz em direção a garota rosa e a empurra

Foco volta para garota rosa

Outro rabisco a empurra e depois mais outro

Um deles puxa o pé dela e a arremessa no chão de uma ponte

Não tem como escapar”

tensão, medo, raiva, tristeza, preocupação, dó, desamparo

“O rabisco bate a cabeça da garota no chão

O som rítmico de impacto e violência

Imagem da garota rosa cobrindo os ouvidos e da chegada de mais rabiscos se alternam

Pressão e claustrofobia enquanto a luz rosa é apagada pela quantidade de rabiscos”
desespero, pressão, claustrofobia, terror, agonia, desconforto, ódio

“Os olhos dela abrem e uma grande explosão. Os rabiscos são dissipados

A onda da explosão expande e parece bater em algo. Começa o som de água caindo”

Susto, alívio, dúvida, preocupação, incerteza, confusão, mistério

“Ela se transforma cresce e ganha uma máscara branca, capa dourada e uma espada azul”

surpresa, força, energia, satisfação, inquietação

“O nível da água abaixa e a garota não está mais dentro dela

Ela segue o caminho da ponte rumo ao zigurate

Sobe as escadas e chega no topo”

sensação de objetivo, segurança, mistério

“O topo do zigurate possui fitas de filme saindo de cada vértice e um altar no centro

Ela anda até o altar que possui uma fenda em cima

Crava a espada azul e roda como uma chave

Som de tesoura e as fitas são cortadas e saem voando. Som de engrenagens pesadas”

mistério, antecipação, conquista, preocupação

“O topo do zigurate cede e a garota está em queda livre

Som de vento forte crescendo e tudo escuro

No ápice de tensão tudo fica para trás inclusive o som”

medo, ansiedade, pessimismo, surpresa

Ela está caindo livre como criança sem máscara, ainda com suas cores em um lugar branco

Um sorriso cresce. Livre? Um som abrupto e ambíguo

o sorriso dessa vez não traz segurança e felicidade

vem com apreensão, ansiedade, insegurança e esperança

o som abrupto corta a esperança

Fim

O objetivo é causar imersão, reflexão e introspecção de quem entrar em contato com a animação. No interesse de aumentar esse efeito e a universalidade da história, os elementos serão ilustrados de forma simples e sem muito detalhamento que os separe do seu símbolo mais reconhecível. Scott McCloud comenta no livro “Understanding Comics” sobre esse princípio quando fala sobre o poder do *cartoon* em focar a atenção em uma ideia e representá-la de forma mais universal.

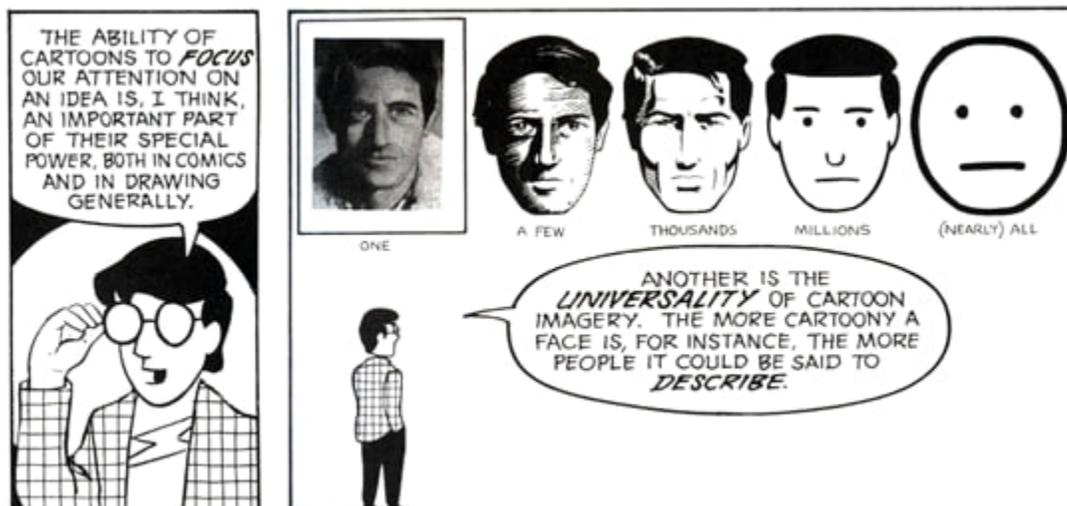


Figura 4 - Scott McCloud "Understanding Comics"

Fonte: Scott McCloud "Understanding Comics", p. 30

Não é o conto de "Beatriz", filha de sei lá quem que vive sei lá aonde e gosta de sei lá o que e se veste assim e assado. Todos elementos em cena serão lapidados a uma essência mais simples e reconhecível de seu símbolo generalizado. A ideia é simular a linguagem dos sonhos construída em maior parte pelo uso de arquétipos e usar esse conceito como ferramenta representativa para universalizar a história.

O mesmo vale para características mais gerais da obra. A falta de exposição, diálogos e explicações também servem o anseio de manter a subjetividade e garantir um espaço de reflexão. Assim como a abertura necessária para diferentes interpretações baseadas na experiência com o conteúdo.

A despeito de toda a preocupação em manter subjetividade e universalidade, a história não é indecisa e possui uma estrutura forte com afirmações corajosas. A garota rosa vive em ciclos de sacrifício e transformação. O nome "Nascer" junto a outros momentos associam isso à experiência do parto. Um outro resumo como demonstração:

Uma garota acorda dentro d'água sozinha

Um momento de pressão que culmina em uma explosão e a água vai embora

Ela vai até uma espécie de portão que abre

Ela sai e abandona tudo aquilo que conhecia para trás.

A experiência da garota rosa com seus ciclos de transformação iguala a vida a uma sequência de partos e renascimentos. O fim da animação deixa subentendido que ela ainda está em perigo e mais transformações a esperam. A vida é difícil, mas ela sempre continua.

Existem ainda alguns elementos que conversam diretamente com experiências pessoais e podem acabar afetando mais aqueles que possuem alguma vivência parecida. Aqui segue alguns exemplos:

- A garota rosa realizada e feliz por encontrar seu próprio corpo. Um momento de euforia que conversa muito com minha transgeneridade. Na época tinha sido um dos momentos de conexão mais forte com o corpo e foi algo que aconteceu dentro da minha cabeça.
- O encontro dela com os rabiscos. A violência e abuso são misturados com a impossibilidade de diálogo ou escape. Ela dissocia e acontece uma separação e sobreposição entre o que acontece com o corpo distante e na mente dela.
- Esse encontro também está marcado pela dificuldade de comunicação e pela explosão que segue um episódio de sobrecarga sensorial/emocional o que associo muito a experiência autista de ter um *meltdown*.
- A transformação onde ela deixou de ser apenas a garota rosa e agora possui outras cores. A mudança ocorreu após um evento traumático com presença de dissociação. Isso tudo dialoga muito com o fato que somos plurais, diagnosticados com TDI (Transtorno Dissociativo de Identidade), pois são eventos como esses que muitas vezes causam esse transtorno.
- Ela ganha uma máscara branca, uma capa dourada e uma espada azul. Isso se relaciona com as diferentes funções que cada um exerce dentro do sistema (conjunto de pessoas compartilhando o mesmo corpo). A composição apresentada é uma que muitos poderiam se conectar.
Alguém que precisou distanciar seus sentimentos para resistir (máscara branca).
Outro que protege, cuida e conforta (capa dourada).
Alguém capaz de machucar e defender (espada azul).

Mesmo que a intenção seja uma animação que possa ser entendida e sentida por todos. Isso não implica na impossibilidade de colocar elementos para um público mais restrito. Algo a ser incentivado especialmente para comunidades que carecem tanto de boa representatividade como a trans, a plural e a autista.

4- Storyboards

O *storyboard* é como o esboço de uma história em quadrinho com o objetivo de passar o roteiro escrito para um roteiro visual. Uma ferramenta muito útil para planejar e elaborar a cena. Muitas produções acabam desenvolvendo o *storyboard* em três estágios distintos.

Uma etapa composta por *thumbnails* (rascunhos bem rudimentares, pequenos e sem uso de cor). Usado como instrumento de *brainstorm* e para auxiliar o início da roteirização. No próximo estágio ele traduz um roteiro mais consolidado e no fim de seu desenvolvimento passa ininterruptamente pela história inteira. No terceiro ele se transforma em *layouts* (*storyboards* polidos com adição de cenários simplificados). No processo japonês estudado em “Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção”, os *layouts* já possuem objetos de cena de acordo com os modelos e são entregues como base de referência para a criação de *keyframes*.

Aqui no tcc não chegaremos em *layouts*. O objetivo será a experimentação com as duas primeiras fases de *storyboard*. O propósito das *thumbnails* é ser algo simples, rápido e eficiente, por isso ela limita os recursos usados em sua elaboração (desenhos pequenos e sem cor). Nesse espírito, essa etapa foi realizada em um caderno de rascunho onde não existe a abundância de recursos dos aplicativos digitais.

O caderno também se mostrou uma boa escolha devido a sua facilidade de acesso. Alguns quadrinhos estão soltos ou representam trechos muito curtos, pois foram feitos assim que a ideia surgiu, às vezes fora de um contexto de produção.

Exemplo:



Figura 5 - *Thumbnails* 1

Fonte: Autoral

Essa ideia, por exemplo, era de como fazer o movimento e atuação da garota rosa olhando a própria mão, levantando, se abraçando e depois nadando para longe. Trabalhar em *thumbnails* é muito eficiente e, por isso, permite muita liberdade de experimentação (repare como os enquadramentos mudam de tamanho para se adequarem a uma nova composição)

A simplicidade de navegar no papel ajudou muito no processo de *brainstorm*, por isso várias *thumbnails* possuem algumas anotações escritas ou no formato de outras *thumbnails* menores. Como pode ser visto a seguir:



Figura 6 - *Thumbnail*s 2

Fonte: Autoral

A anotação sugere adicionar uma piscada entre a garota rosa abrindo os olhinhos e a mão dela aparecendo na frente.

Devido a complexidade de algumas cenas, houve a separação de certos elementos. Um exemplo foi a cena em que a garota rosa percebe seu próprio corpo e se abraça, nela os movimentos do corpo e as expressões faciais foram divididos. Primeiro foi feita uma tentativa direta Figura 7 onde as expressões estão anotadas abaixo das *thumbnails*, mas depois foi percebido que a garota rosa teria vários outros sentimentos e, para entender melhor sua representação, foi necessário quebrar sua atuação em mais partes focando nas expressões faciais Figura 8:

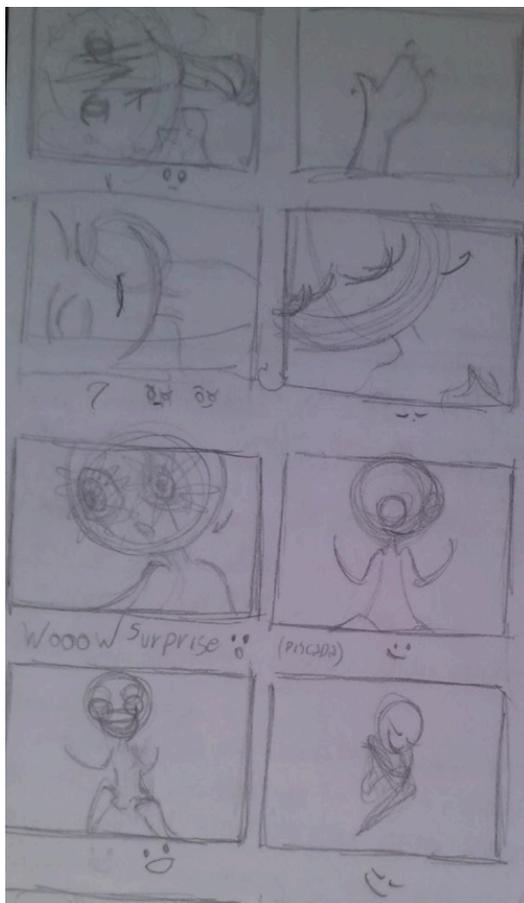


Figura 7 - *Thumbnails 3*

Fonte: Autoral

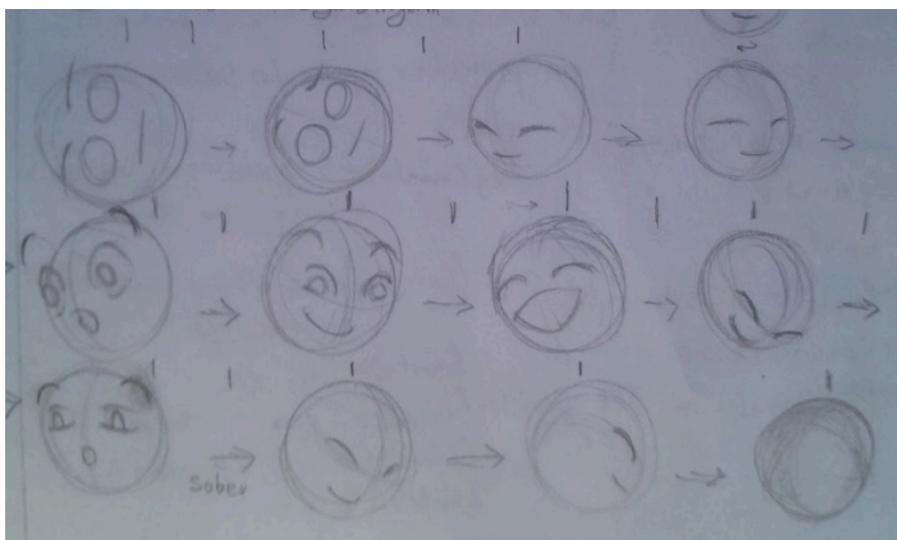


Figura 8 - *Thumbnails 4*

Fonte: Autoral

O conceito de dividir para conquistar como mostrado acima é lugar comum para o processo de animação. Nesse caso foi necessário dividir o movimento do corpo e cabeça das expressões faciais da garota rosa. Richard Williams expõe no livro, “The Animator’s Survival Kit” a ideia de animar um elemento de cada vez. Por exemplo, animar só as pernas se movendo em cada frame e depois adicionar o pé a cada desenho.

Mesmo enquanto as *thumbnails* tentavam mapear a história ainda houve momentos em que se focaram na experimentação visual:

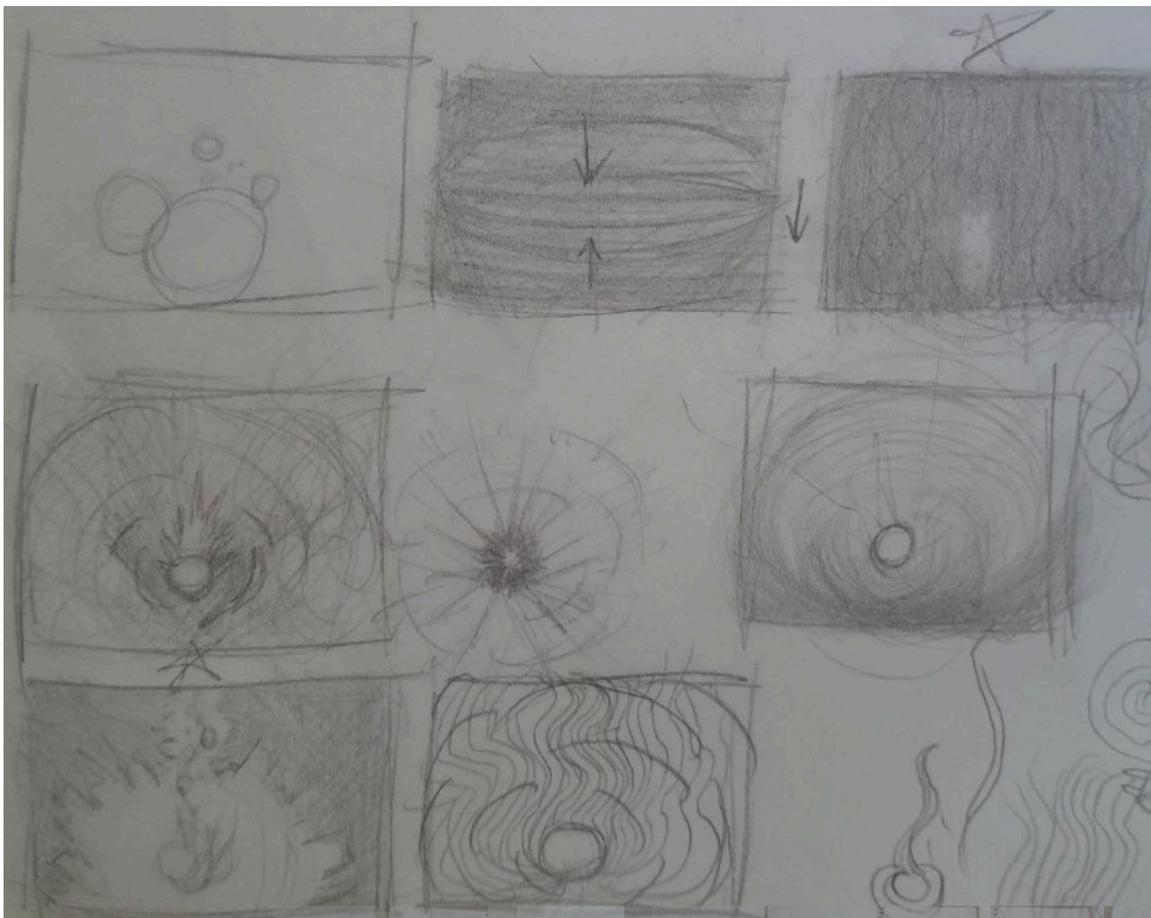


Figura 9 - *Thumbnail 5*

Fonte: Autoral

O *storyboard* mais completo e estruturado se limita à primeira parte da história que é a que possui um roteiro mais consolidado. Mesmo com um *animatic* em mãos, o

storyboard mais íntegro ainda se mostrou bastante útil. Nele é possível ver a cena inteira de uma vez e com certa distância o que facilita uma leitura mais global, enquanto o *animatic* percorre a história com movimento o que traz melhor imersão e engajamento com as emoções apresentadas.

A etapa de *storyboard* foi extremamente proveitosa e importante. As *thumbnails* e o *storyboard* se encontram em anexo.

5- Exploração Visual

O objetivo dessa fase no TCC é iniciar um processo de investigação visual e não realmente gerar modelos ou fechar conceitos de forma muito rígida. O fruto dessa busca será um arcabouço de referências, ideias e princípios que podem ou não ser relevantes para alimentar e auxiliar as próximas etapas. Outro ponto importante é que esse é o contato experimental e primário do desenvolvimento visual responsável por criar uma composição conceitual imagética e familiaridade com esse novo meio.

A primeira tentativa de abordar essa adaptação foi bastante literal. Uma repetição dos visuais apresentados durante a viagem de ayahuasca. Por conta disso, o resultado foi mais realista e infelizmente mais difícil de compreender, pois o sonho não trabalha usando apenas imagens e muito do entendimento estava sendo perdido. Aqui pode ser visto algumas dessas explorações iniciais:

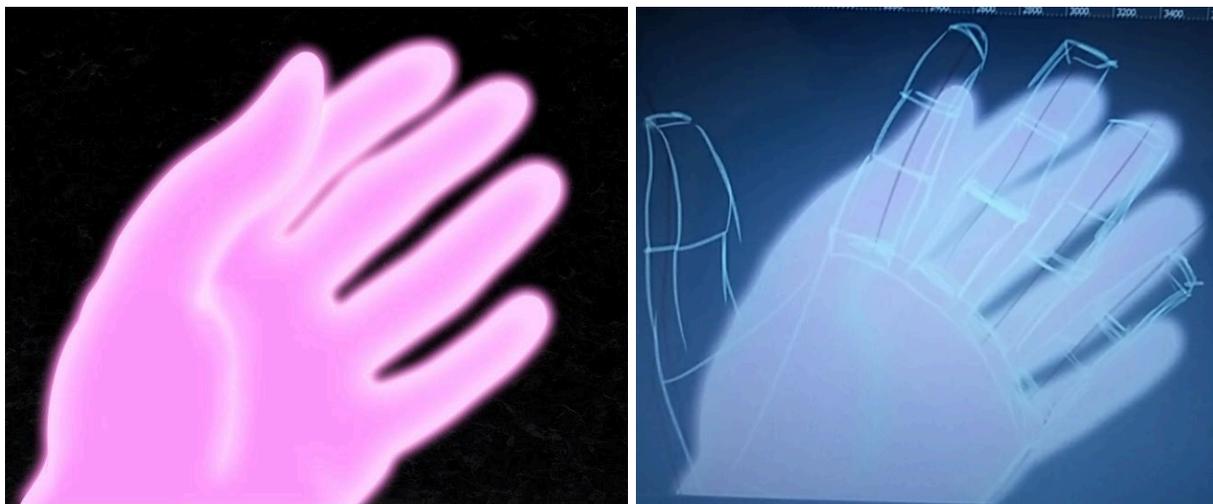


Figura 10 - Fase Literal 1 e Figura 11 - Fase Literal 2

Fonte: Autoral

Durante a experiência de origem, a garota rosa acorda olhando a própria mão e todo o processo de realização e surpresa com o fato de ter um corpo ainda mantinha o foco nessa mão.

A escolha de sair de um modelo realista para um mais estilizado foi explicada na página 25 na etapa de Roteiro. Por outro lado, a ideia de mostrar o rosto da protagonista durante essa cena foi tomada com intuito de melhorar a legibilidade das

emoções assim como criar um vínculo mais forte com a protagonista. Esse vínculo é relevante para ampliar o impacto emotivo da história.

Outra mudança feita com o mesmo intuito foi no design da garota rosa. Suas primeiras versões não possuíam boca:

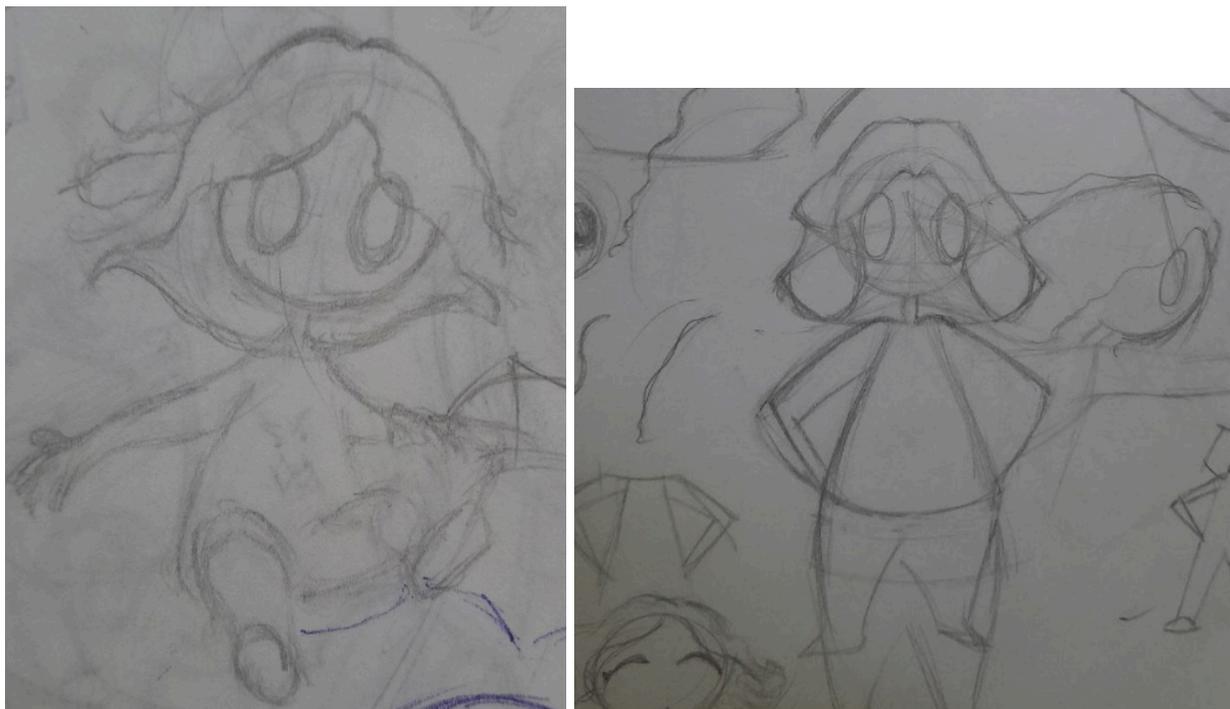


Figura 12 - Fase Inicial 1 e Figura 13 - Fase Inicial 2

Fonte: Autoral

A narrativa se estabelece por meio de grandes contrastes. Um momento de leveza, inocência e felicidade seguido por um de opressão, brutalidade e violência. A passagem de um para o outro precisa ser aterradora e forte o suficiente para que na última cena o público esteja em conflito. A incerteza de confiar novamente e se deixar vulnerável em oposição às demandas da vida de amar, se entregar e ser feliz de novo. Uma luta especialmente presente em todos que sobreviveram a tamanha crueldade e traição. A fim de representar essa oposição, foram criados modelos visuais distintos.

No primeiro momento da história as linhas são mais fluidas, não existe um contraste dramático de claro e escuro, as cores são harmônicas e menos saturadas. Uma representação menos conflituosa do que a literal apresentada acima. Na etapa de

Roteiro também foi mencionada a ideia de passar um “Era uma vez” como o início de uma história que já fora contada mil vezes, uma espécie de folclore. Por isso, foi pensado em referências feitas com materiais mais tradicionais e sem grande influência do digital.

Exemplos de cor e de linha:



Figura 14 - 101 Dalmatas

Fonte: Disney “101 Dalmatas” (1961)



Figura 15 - A Espada era a Lei

Fonte: Disney “A Espada era a Lei” (1963)



Figura 16 - Steven K Thompson 1 e Figura 17 - Steven K Thompson 2

Fonte: Disney, Steven K Thompson stevethompson-art.tumblr.com

Em ordem de acostumar com esse tipo de traço mais gestural e as proporções da garota rosa, um exercício foi estabelecido. O foco do exercício era praticar o gestual em desenhos cronometrados (20 poses de 30s, 10 poses de 1min e 2 poses de 5min) de modelos de um banco de imagens e durante esse processo alterar as proporções para algo mais próximo às da garota rosa. Um modelo de referência para as proporções dela é o seguinte:

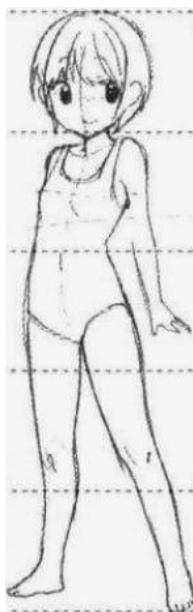


Figura 18 - Referência de Proporções

Fonte: [Moehul nl.pinterest.com/pin/733805333079032606](https://www.pinterest.com/moehul/nl/pin/733805333079032606)

O modelo de referência foi escolhido com base em alguns desenhos de exploração bem iniciais como esses:



Figura 19 - Fase Inicial 3 e Figura 20 - Fase Inicial 4

Fonte: Autoral

Aqui estão alguns resultados dessa prática:

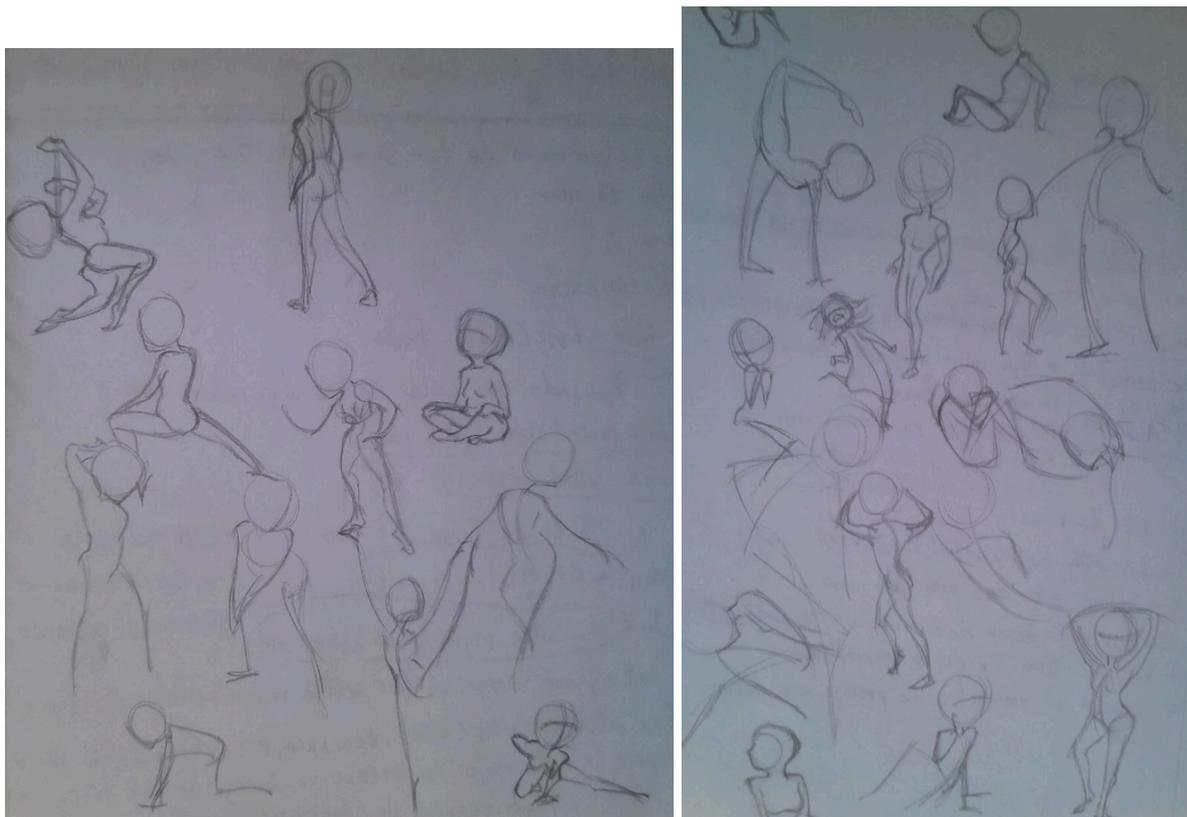


Figura 21 - Prática 1 e Figura 22 - Prática 2

Fonte: Autoral

Outro elemento muito relevante na história são as ruínas. Elas deveriam passar uma sensação de mistério, frieza e rigidez. Algo que não seja inocente e possa ser perigoso, mas também não passe uma sensação clara de hostilidade. Os exemplos a seguir foram pensados como referência dessa sensação:



Figura 23 - Angel's Egg 1

Fonte: Studio Deen "Angel's Egg" (1985)

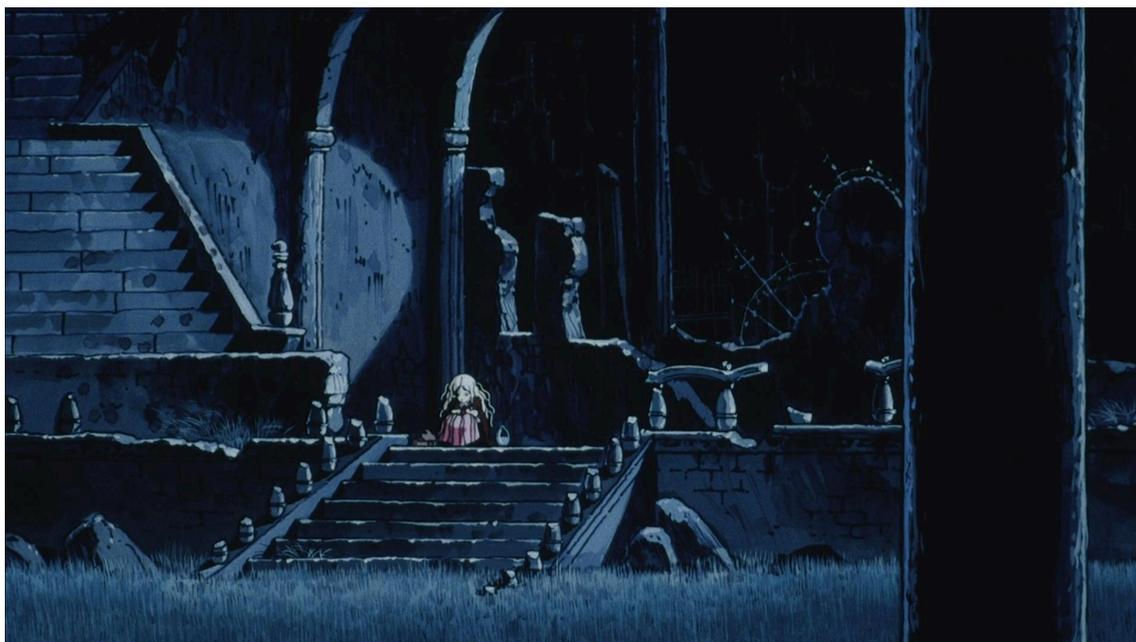


Figura 24 - Angel's Egg 2

Fonte: Studio Deen "Angel's Egg" (1985)

Os rabiscos (criaturas encontradas nas ruínas) se encontram na parte que está em oposição visual ao início da animação. As linhas seriam grossas, emotivas e cheias de textura como se desenhadas com carvão. Dessa massa conflituosa saem seus olhos vermelhos e sorrisos pontudos. Algumas de suas primeiras explorações:

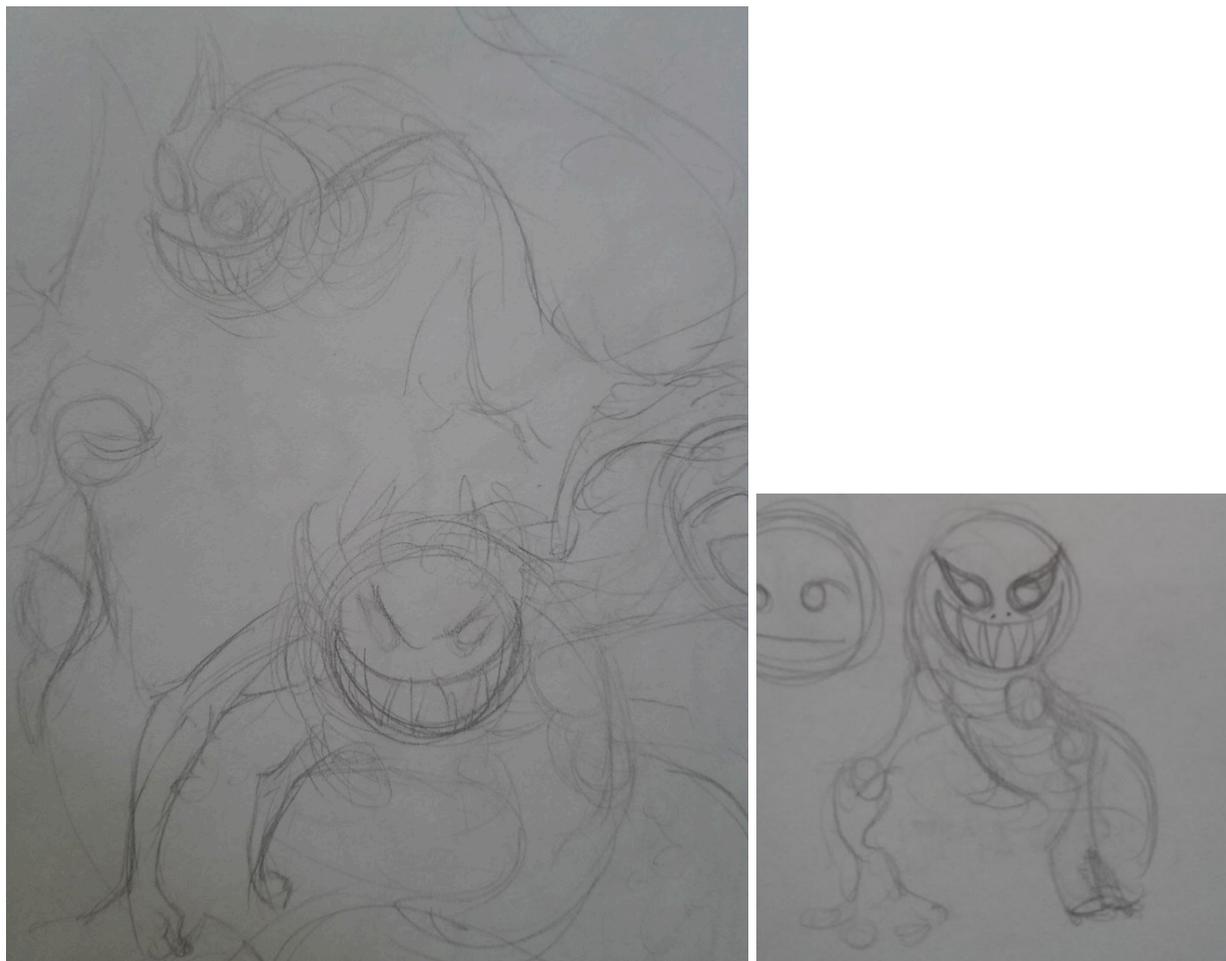


Figura 25 - Fase Inicial 5 e Figura 26 - Fase Inicial 6

Fonte: Autoral

Existe uma cena em Game of Thrones (série da HBO) que gera muita claustrofobia e pode ser interessante para a composição da cena de abuso. Nessa cena John Snow acaba quase sendo sufocado e esmagado por uma montanha de corpos no meio da Batalha dos Bastardos.

A câmera está se movendo muito, o ponto de vista fica alternando entre a visão de John Snow e outros momentos da guerra e a música aumenta a tensão ao ficar

cada vez mais aguda e alta. Um momento de enorme opressão que passa bem a sensação de desespero do sufocamento.

As fitas no topo do zigurate se assemelham às de filme assim como as encontradas no Portão da Verdade em Fullmetal Alchemist (série animada japonesa):



Figura 27 - Fullmetal 1

Fonte: Studio Bones "Fullmetal Alchemist Brotherhood" (2009)



Figura 28 - Fullmetal 2

Fonte: Studio Bones "Fullmetal Alchemist Brotherhood" (2009)

O resultado dos exercícios, assim como *mood boards* estão em anexo.

6- Animatic

A etapa de *Animatic* existe aqui como ferramenta para auxiliar e testar o roteiro, *storyboard* e a exploração visual. Ainda é um ambiente de investigação com desenhos rudimentares e sem pretensão de ser usado diretamente na etapa de *keyframes* e *inbetweens*. O foco está em testar e acompanhar o desenvolvimento de emoções no tempo, assim como manter a liberdade de buscar por diferentes tipos de modelo para os objetos de cena.

O *storyboard* às vezes possui notações sobre movimento de câmera ou aproximações do tempo de cada parte, mas no *animatic* a ideia é que você possa experimentar aquele movimento/tempo e colocar seu foco em como a cena te faz sentir. Dessa forma, fica mais fácil de analisar o que está funcionando e o que precisa de mudança.

À medida que o *animatic* avança também vão ficando mais claras quais serão todas as poses e movimentos dos objetos de cena nas composições finais. Isso é um conhecimento muito interessante na hora de realmente finalizar o design dos modelos, pois estará explícito exatamente como eles serão utilizados. Quais partes ganharão foco ou não, a distância que estarão da câmera, assim como os movimentos que serão realizados e precisam de legibilidade.

A produção do *animatic* foi bem sucedida nos objetivos pretendidos, mas ainda apresenta dificuldade em algumas áreas. Muitos movimentos precisam de mais frames para capturar sua variação sutil. Sem esses desenhos o movimento fica mecânico e muita informação é perdida. Exemplo disso seriam alguns movimentos de câmera e expressões faciais da garota rosa.

Mais desenhos precisam ser adicionados para capturar melhor as intenções da cena antes de passar para as próximas partes do roteiro.

7- Considerações Finais

O TCC foi um trabalho de fundamentação. Nele foram realizadas ou exploradas as etapas de: Pesquisa e Consolidação dos Estágios de Produção, Roteiro, Storyboards, Exploração Visual e *Animatic*, além de toda essa parte escrita que me ajudou muito a estruturar as ideias. No ato de explicar acabei consolidando melhor o meu entendimento.

Antes havia apenas um conceito que poderia ser interessante e ainda estava cercado de dúvidas como:

“A história vai funcionar como animação?”

A experiência compartilhada pode comover e ter valor simbólico para alguém que não vivenciou a de origem?” - página 18

Hoje existe um projeto que me convenceu com argumentos e materialidade. Consigo ver um caminho de sucesso e acredito que a resposta a essas perguntas seja “Sim”. Isso me dá forças para seguir em frente.

Ainda existe muito o que precisa ser feito. Pretendo expandir o trabalho que está sendo realizado para as três partes da história antes de concluir modelos e paletas como foi estabelecido no diagrama da página 17. Com o *animatic* ainda rudimentar da narrativa inteira, os tempos já estarão próximos do final e tentarei achar alguém que trabalhe com som interessado em participar.

O TCC representa muito do que aprendi no curso. Uma maneira de solucionar problemas através da geração e escolha de alternativas. Acreditar no processo e ter domínio e paciência para realizar e resolver o quebra cabeça. Uma segurança no processo criativo que pretendo levar comigo para o resto da vida.

Referências

101 dálmatas. Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman. EUA: Walt Disney Productions, 1961.

A Espada era a Lei. Direção de Robert Siodmak. EUA: Columbia Pictures, 1957.

Angel's Egg. Direção de Mamoru Oshii. Japão: TMS Entertainment, 1985.

ANIME INTERNATIONAL COMPANY, Inc. **Intro Anime** Disponível em: <http://www.aicanime.com/introanime/index.html>. Acesso em: 01 set. 2024.

BIZINGER, Joseph. **I Spent a Day Inside a Japanese Anime Studio.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lp_GuLQErVg. Acesso em: 01 set. 2024.

Fullmetal Alchemist: Brotherhood. Direção de Yasuhiro Irie. Japão: Studio Bones, 2009-2010

Game of Thrones. Criação de David Benioff e D.B. Weiss. EUA: HBO, 2011-2019.

How Anime is Actually Made. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=PDeKedh80pw Acesso em: 01 set. 2024.

McCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art.** Nova York: HarperPerennial 2004

RIEGEL, Sam. **Animation 101 with Sam Riegel | The Legend of Vox Machina.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YK_jrQXoE18 . Acesso em: 01 set. 2024.

SHELDON, Richard. **The Animator's Survival Kit.** London, 2001

THOMPSON, Steven. Disney. Disponível em: <https://stevethompson-art.tumblr.com>. Acesso em: 01 set. 2024.

VEDA. **Making an animated film: step by step process, struggles and what I learnt** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kha7wNrYkWA&t> Acesso em: 01 set. 2024.

Apêndice A - Roteiro mais desenvolvido da primeira parte

Tudo escuro. Manchas coloridas movendo ou piscando (como as que aparecem por trás das pálpebras depois de olhar para a luz). Música dissonante. O título aparece.

música fica mais forte manchas mais frenéticas e o título some junto com as manchas e o som

Tudo azul debaixo d'água com algumas linhas onduladas emoldurando as laterais da tela

Um ponto de luz rosa caindo lentamente

A câmera se aproxima enquanto mantém um balanço meio marítimo

Corte para bolhas subindo e sons de bolha na água

O foco volta para a luz rosa. Agora bem mais perto

É possível reconhecer que uma garota rosa emana essa luz e lentamente cai em paz e quietude

Close up no rostinho dela. Um momento e ela abre os olhos

Pela visão dela conseguimos ver as pálpebras abrindo e piscando. Revelando as bolhas que sobem

Seu braço e mão entram em cena. Ela vira a mão pra ela mesma como que para observar melhor

Corte para visão superior. Conseguimos ver em cena a garota rosa olhando a própria mão ainda com um olhar meio indiferente e depois dúvida e curiosidade

Ela levanta. Olha pro próprio corpo e mãos surpresa e encantada como se fosse o melhor presente possível

Um grande sorriso de satisfação. A câmera começa a se afastar levemente. Ela se abraça apertado.

Depois de sentir o abraço ela o desfaz com um suspiro

Feliz e sorridente começa a nadar para baixo e em direção contrária a câmera

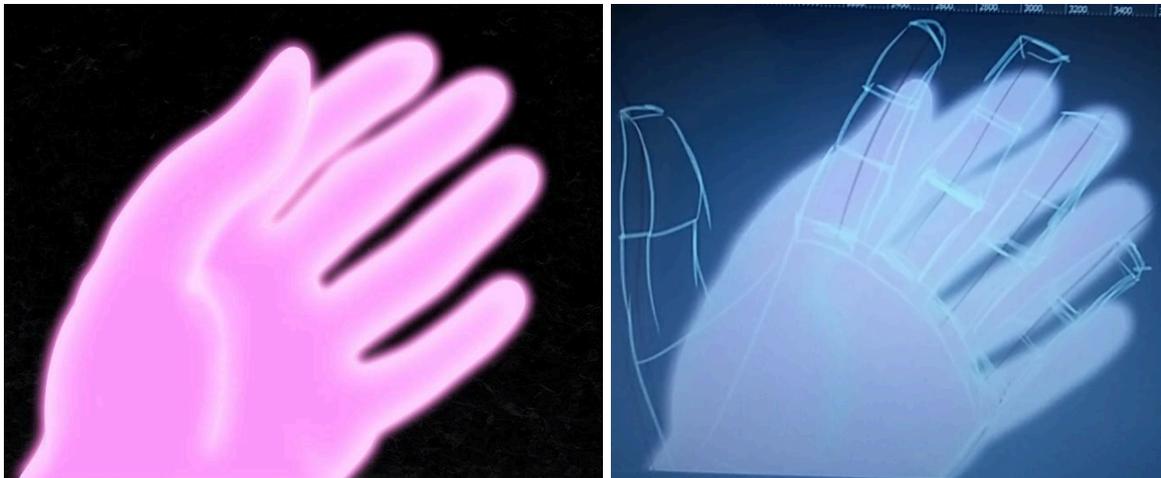
A câmera aponta para baixo para se ajustar a rota da garota rosa e revela ao longe as ruínas com um grande zigue

A garota vai nadando feliz em direção às ruínas até sumir na distância

A câmera para seu foco nas ruínas por um instante

Apêndice B - Estudos / Thumbnails

Fase literal:

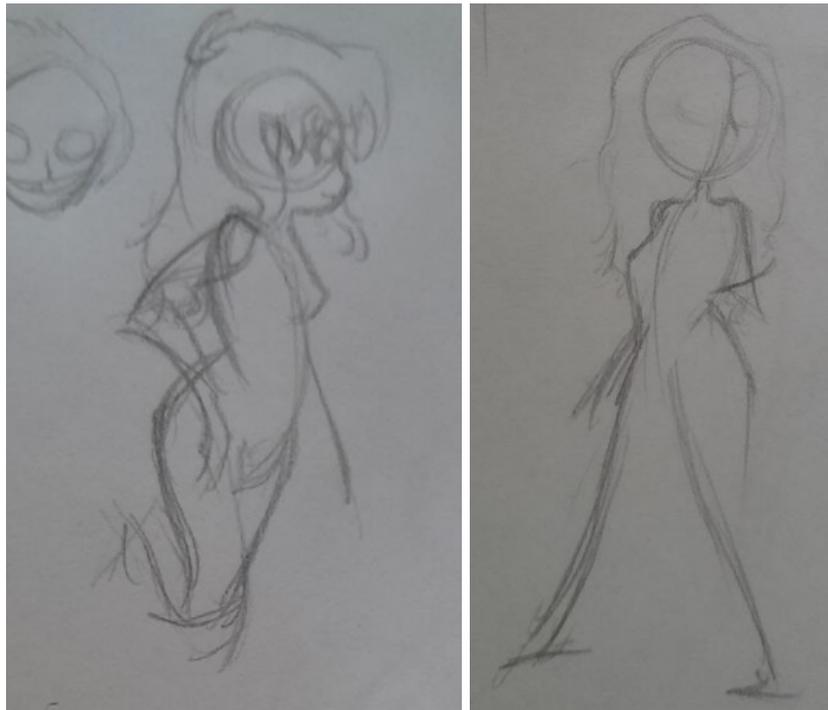
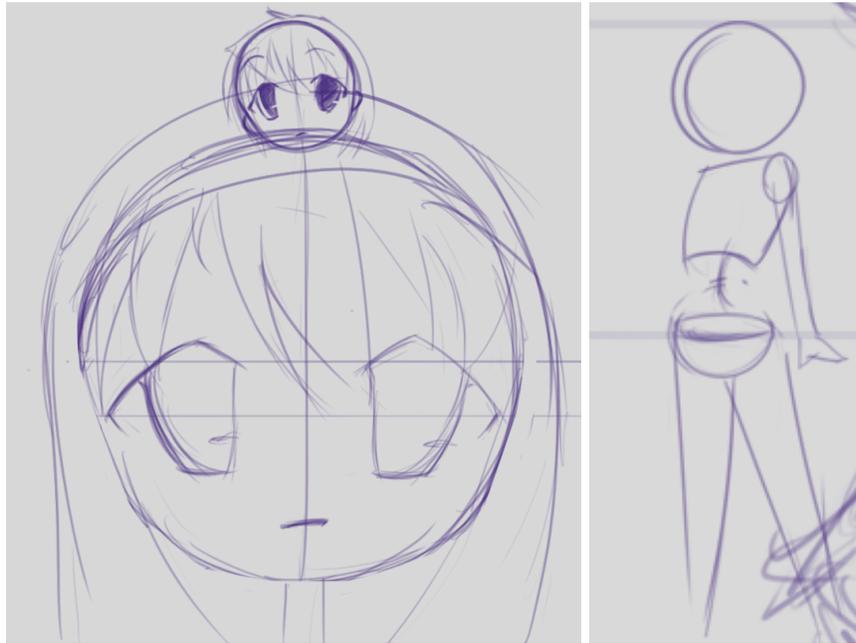


Depois ela foi traduzida para uma forma mais estilizada:

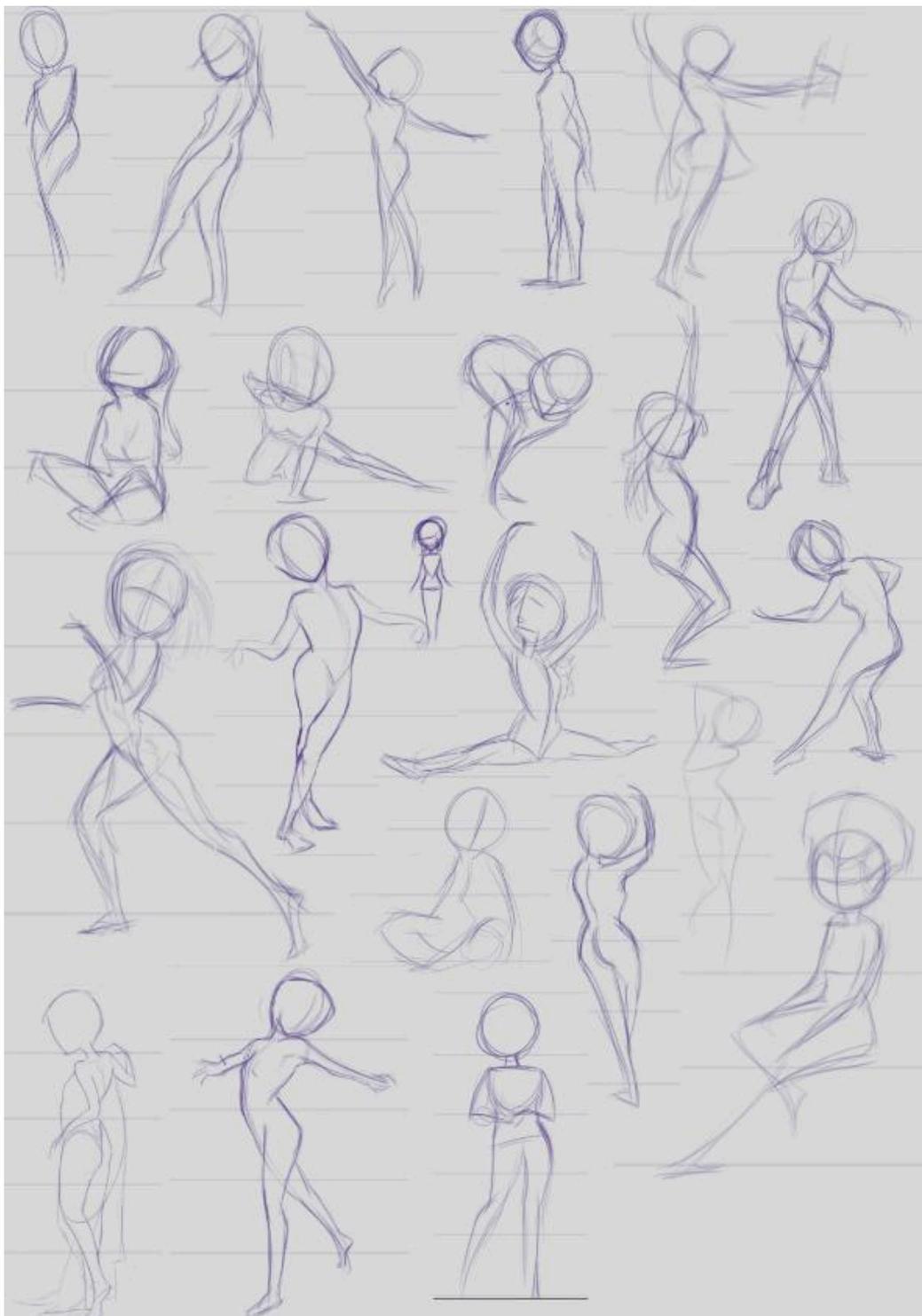


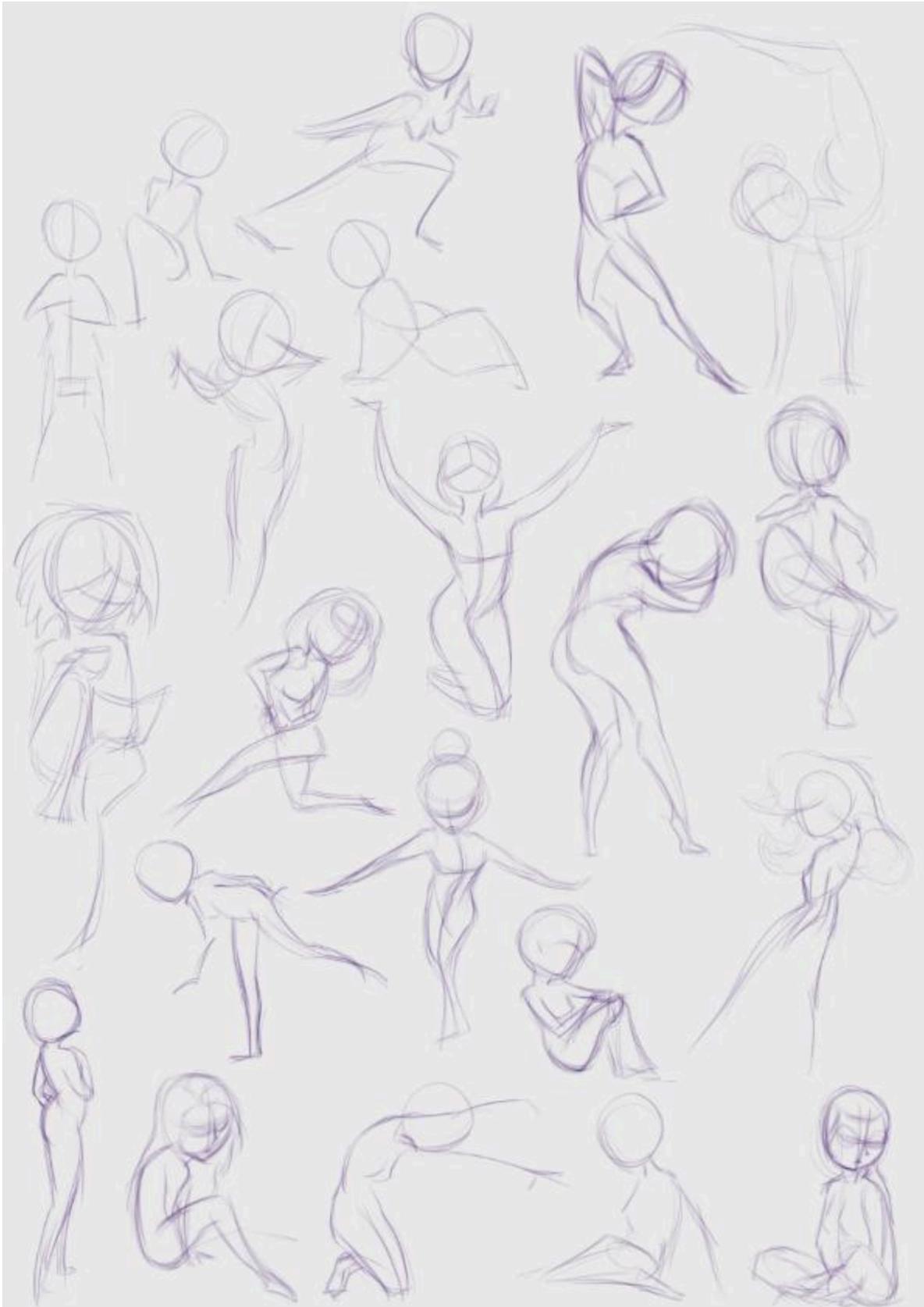
Na experiência de origem ela era bem novinha assim e sem boca.

Depois ela ganhou boca e amadureceu um pouco:

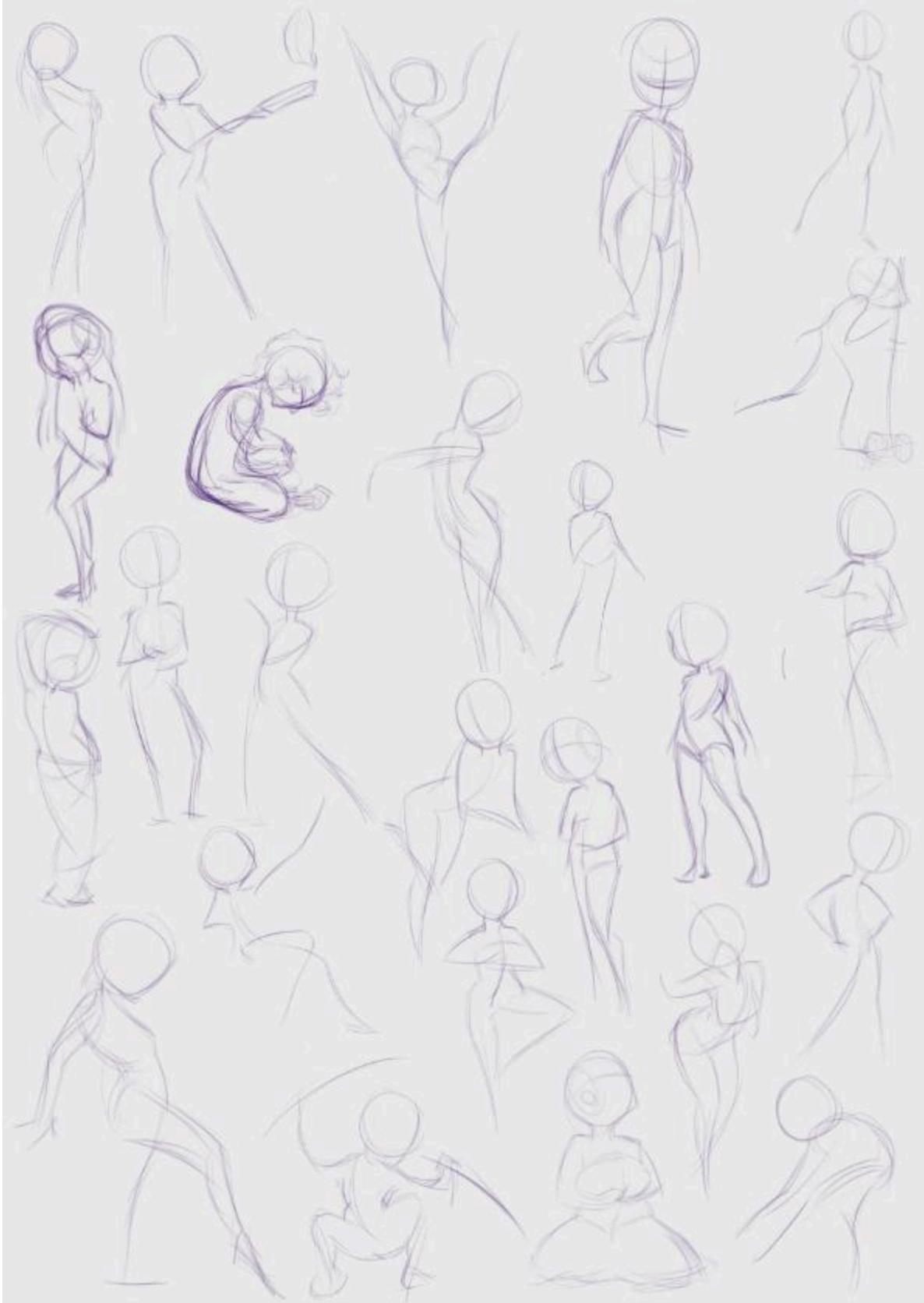


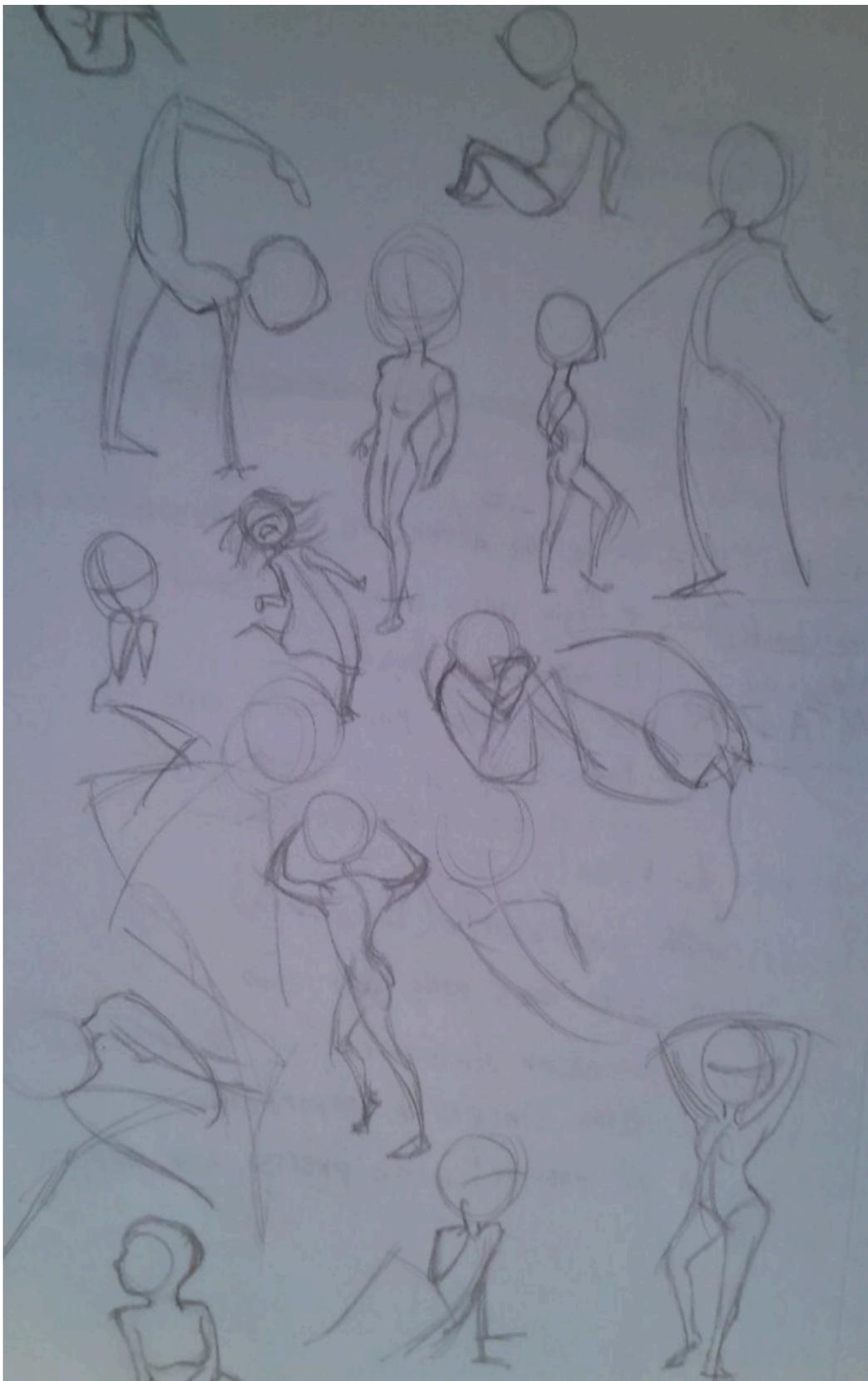
Agora que a silhueta estava um pouco melhor definida começou a fase de prática e familiarização com as novas proporções. Aqui seguem alguns exemplos desses estudos:

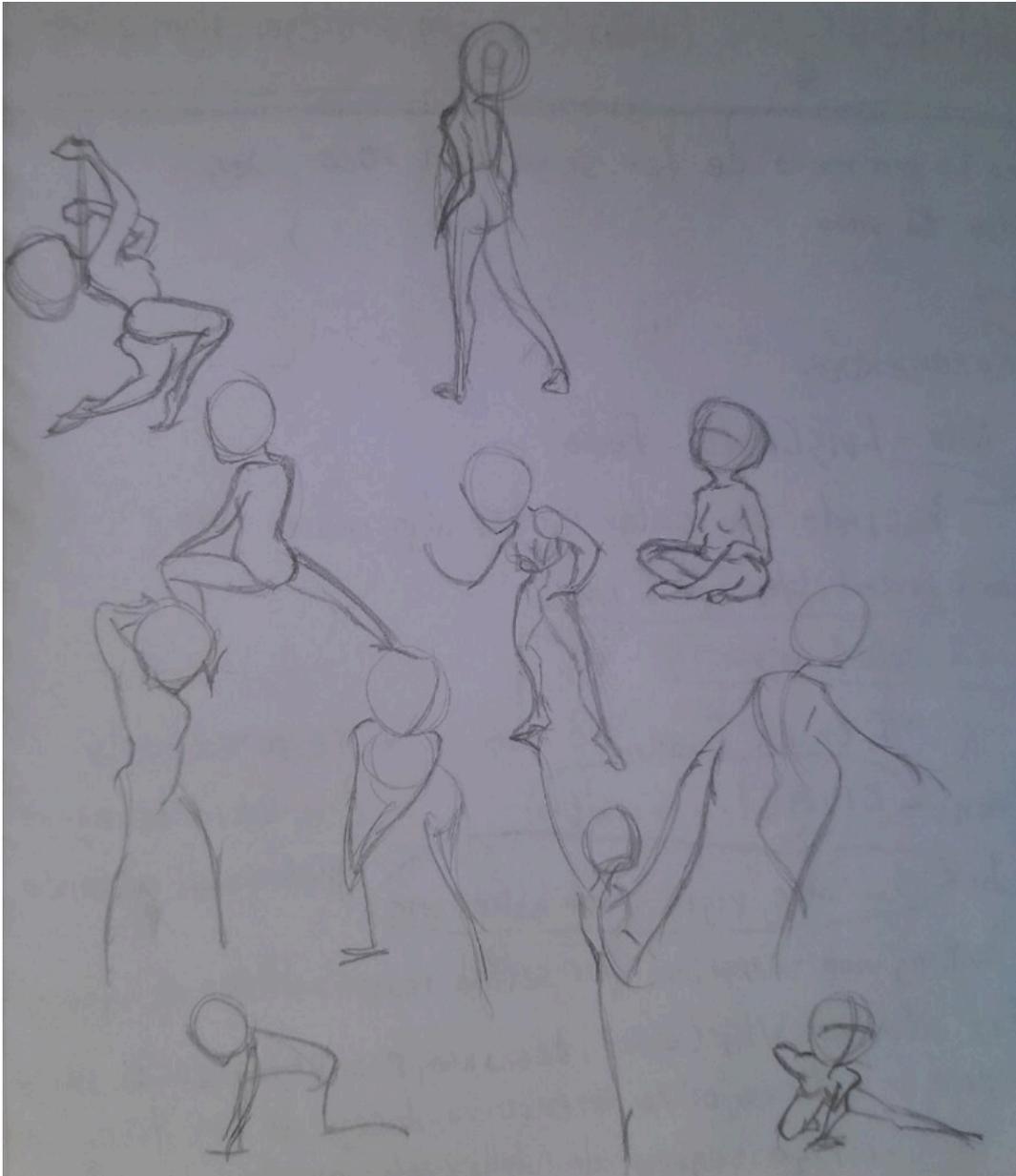








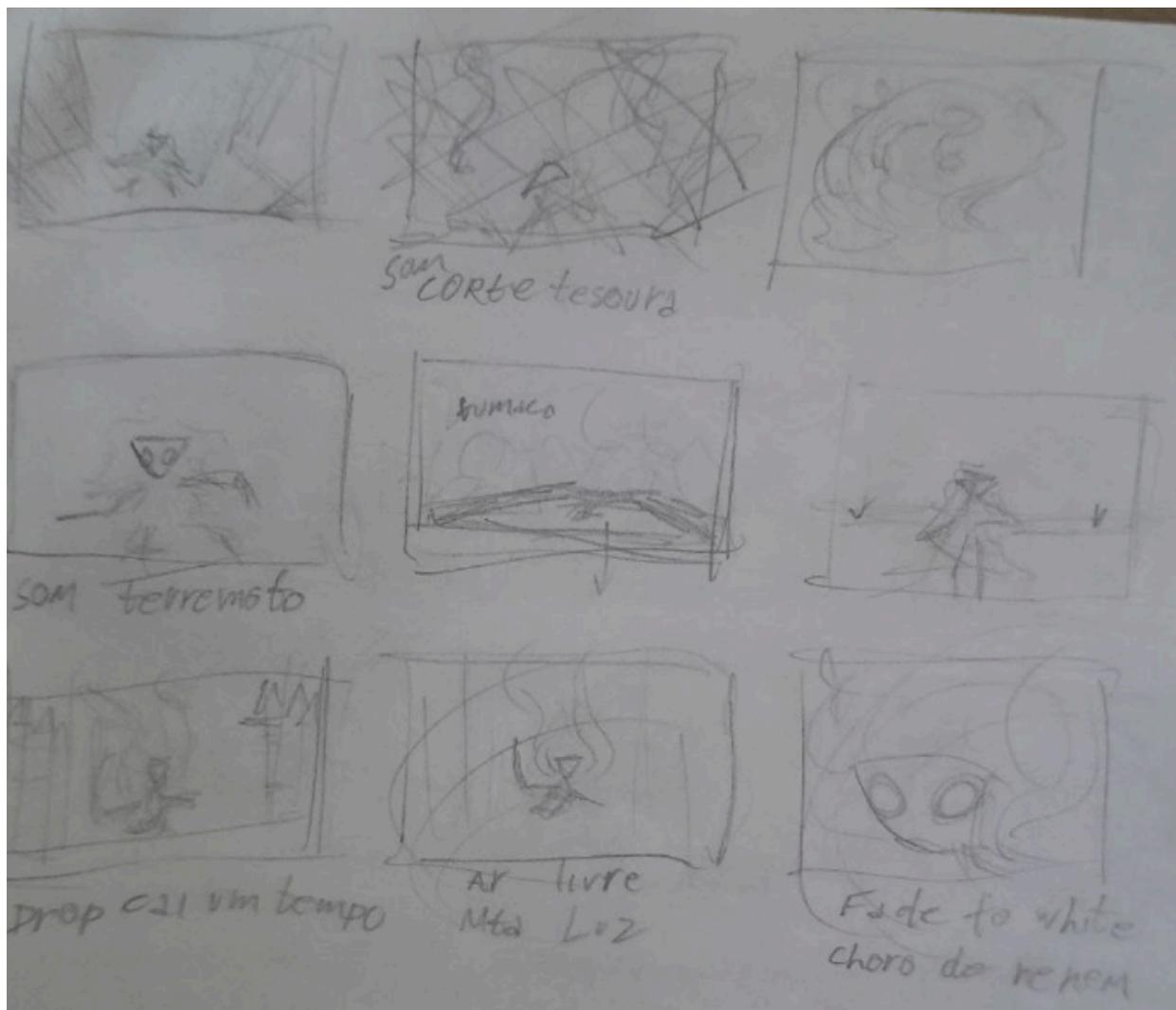




Enquanto essa prática estava em realização foram feitas algumas *thumbnails* que passavam pela história inteira no intuito de documentar de forma simples o início dessa visualização:







A maior parte das soluções visuais já haviam sido documentadas nessas *thumbnails* iniciais, mas a medida que o desenvolvimento da primeira parte foi se consolidando algumas soluções foram alteradas

Aqui seguem algumas dessas explorações da primeira parte:

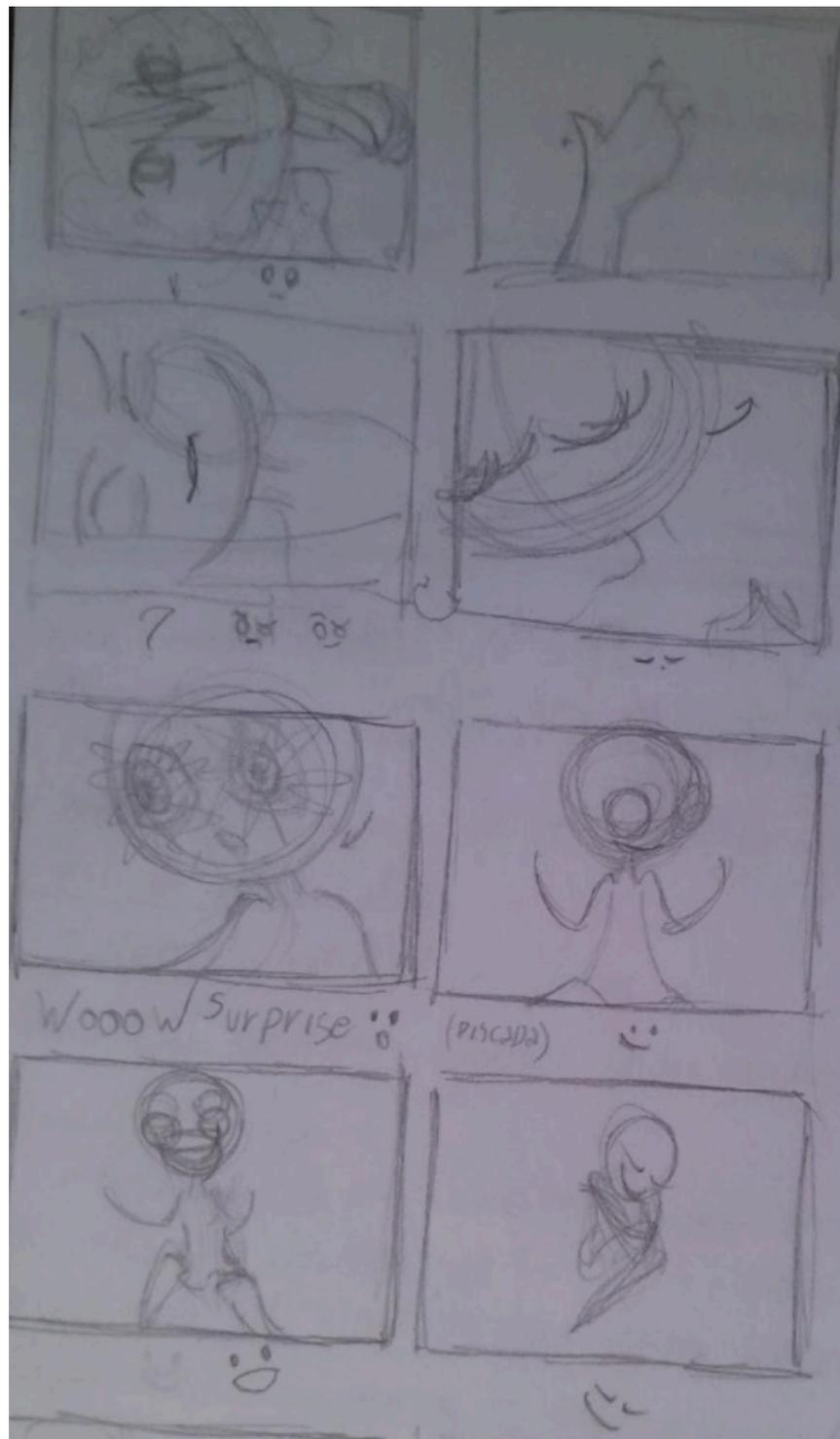


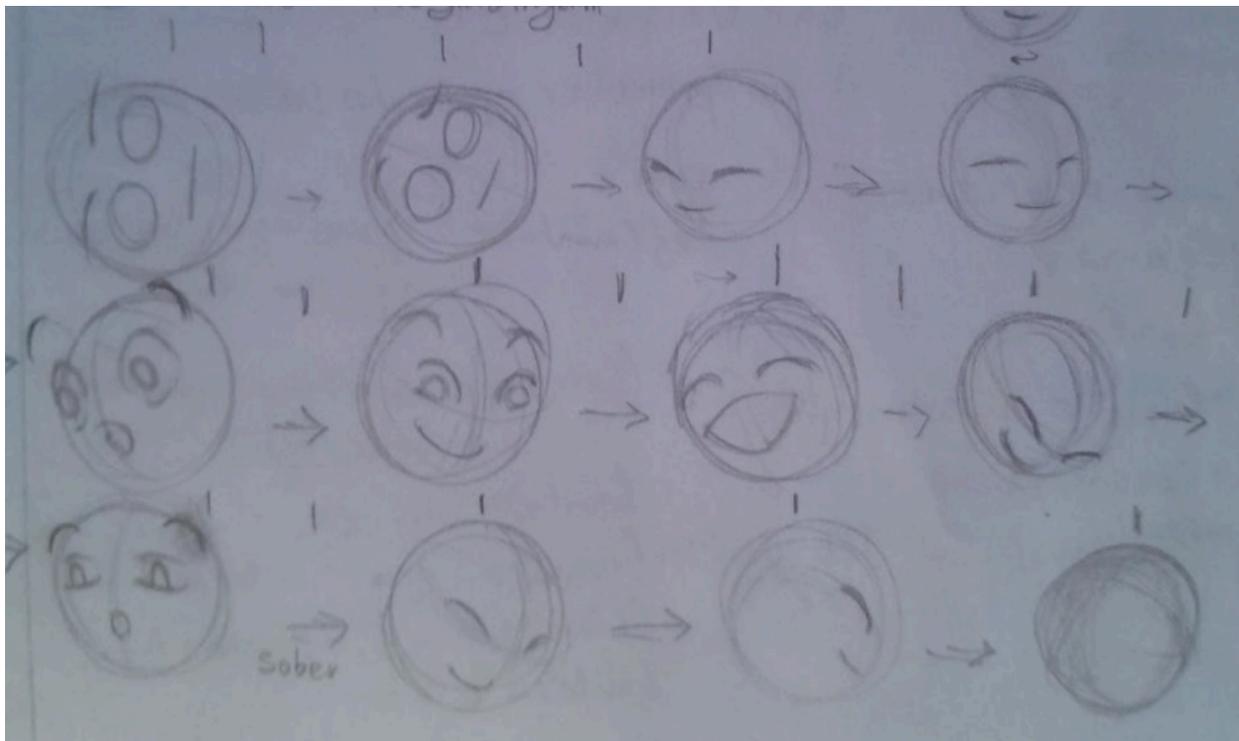




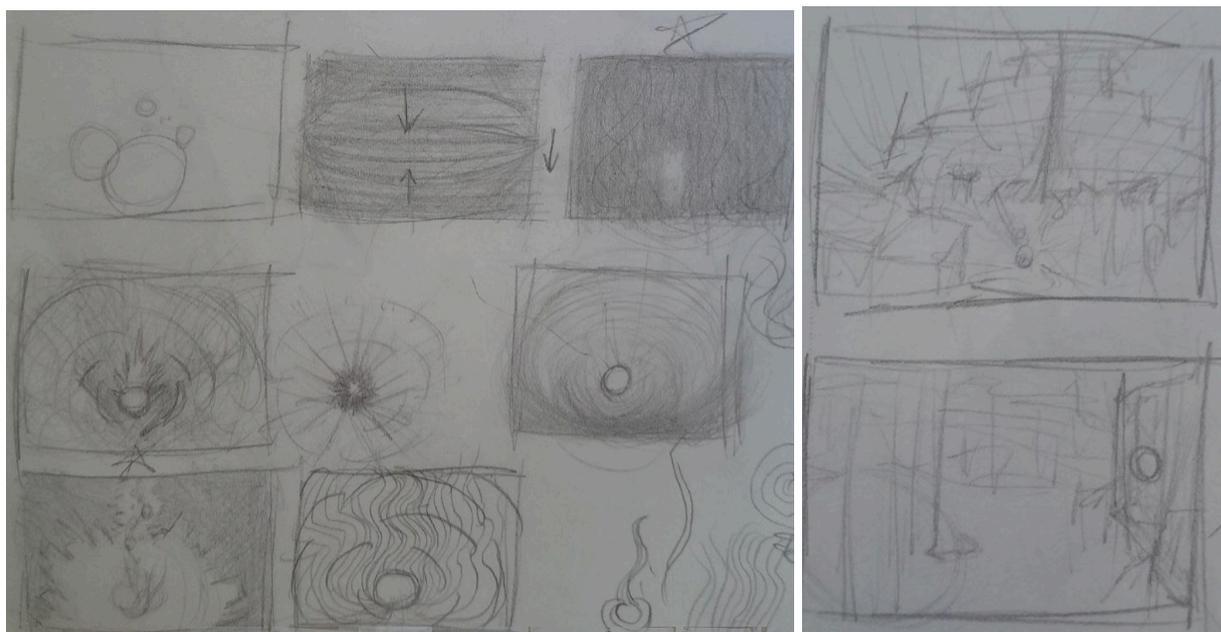
Antes desse último registro, a garota rosa levantava a cabeça e então havia um corte que distanciava a câmera para caber o corpo dela inteiro em cena. Agora essa transição não usaria mais esse corte.

Aqui foram investigadas as expressões faciais da garota rosa durante a cena, mas como vimos anteriormente em *Storyboards* foi necessário desenvolver essas expressões de forma separada das *thumbnails*:





Existem ainda algumas *thumbnails* que focaram mais em experimentação de efeitos visuais ou tentaram capturar uma ideia de um trecho muito pequeno:



Acima temos, respectivamente, várias versões da garota rosa afundando dentro d'água e a ideia de mostrar a luz dela entrando dentro das ruínas.

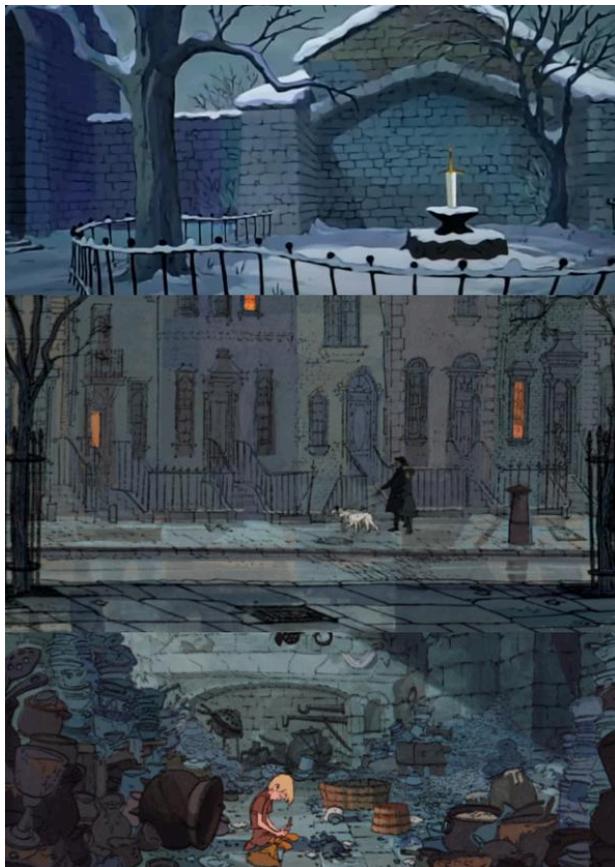
O desenvolvimento dos rabiscos também foi algo que teve algum desenvolvimento, mesmo que eles ainda não apareçam na primeira parte da história. Fácil perceber isso quando comparados com suas representações nas *thumbnails* iniciais:



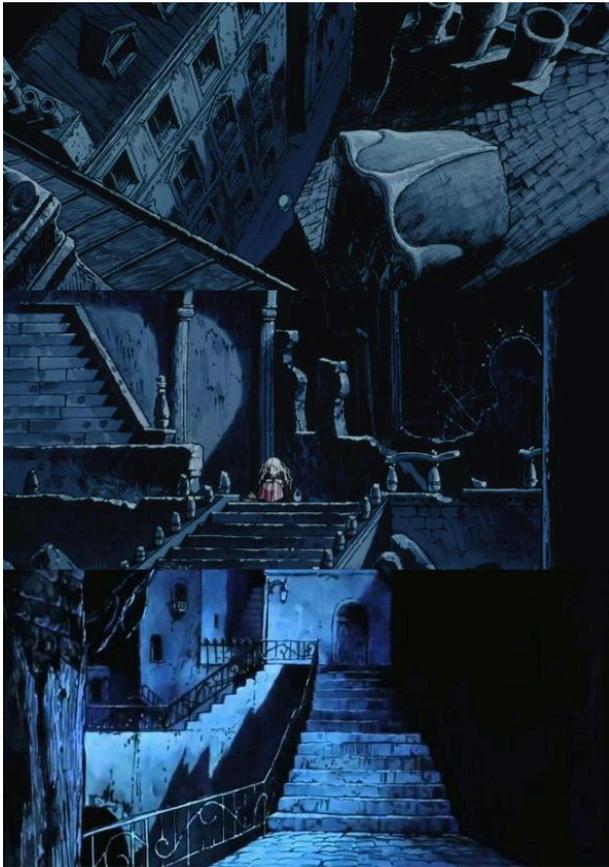
Apêndice C - Mood board

Foram gerados quatro *mood boards* com o propósito de acompanhar as diferenças de cor da garota rosa e seu ambiente na primeira e segunda parte da história.

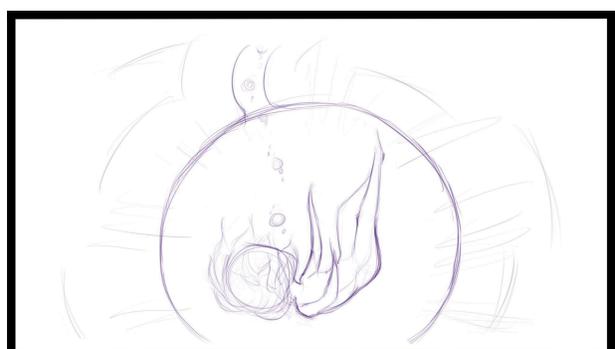
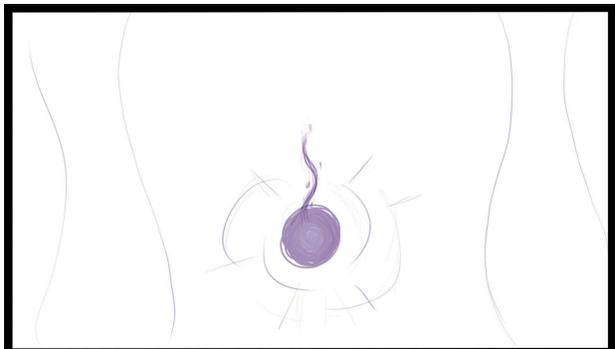
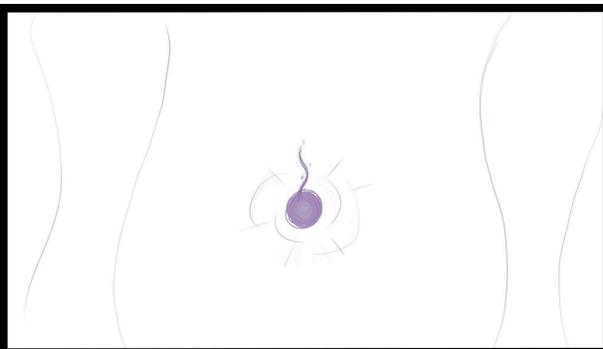
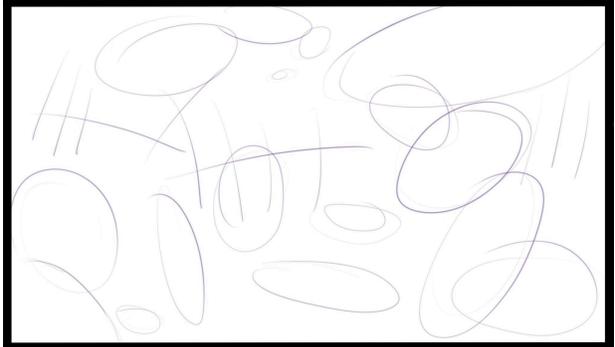
Primeira parte:

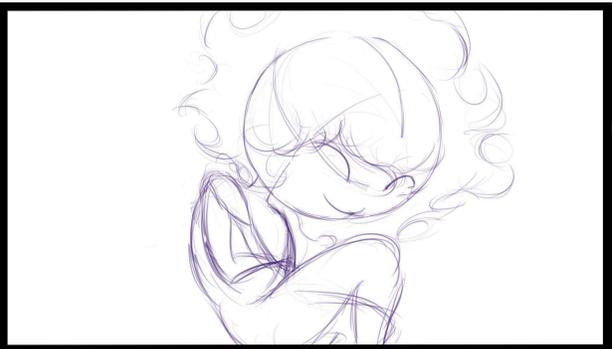
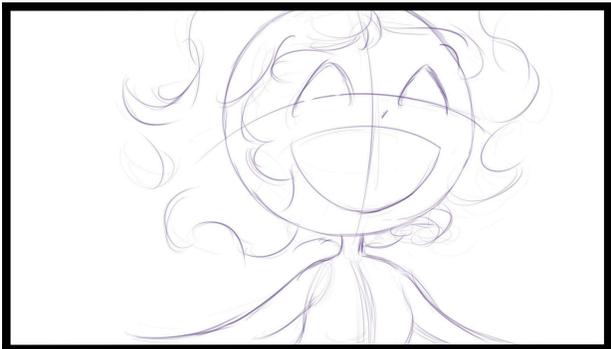
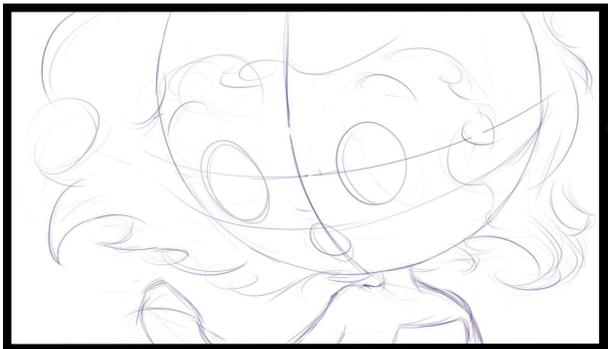
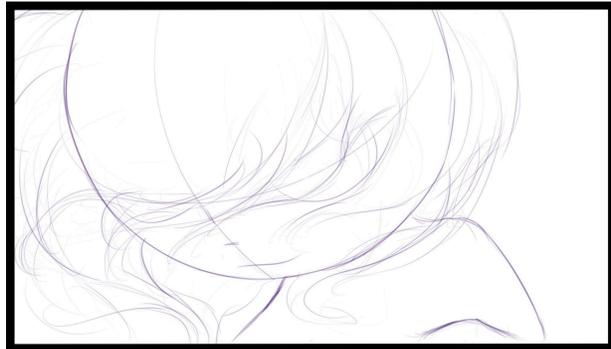
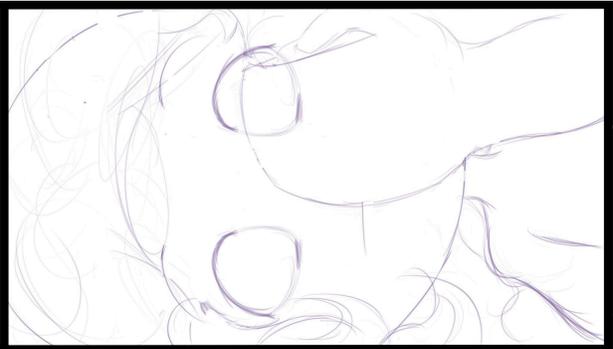
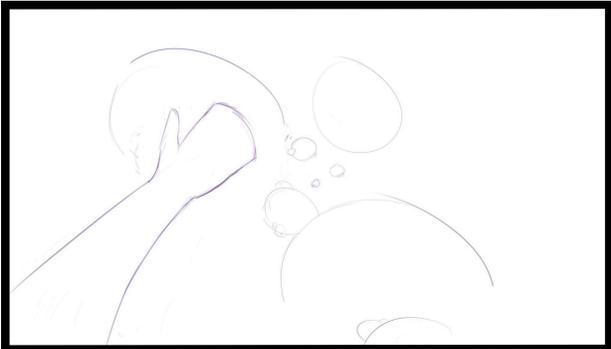
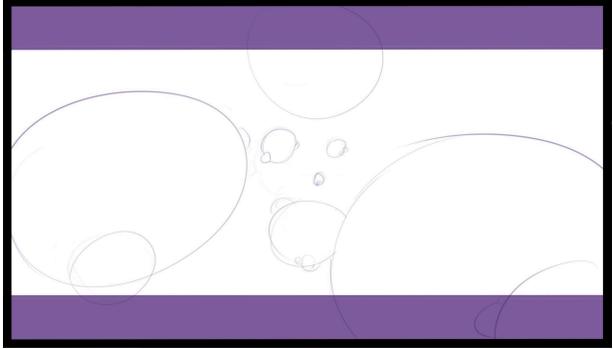
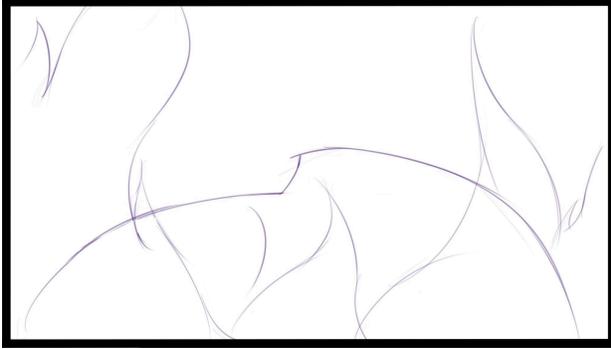


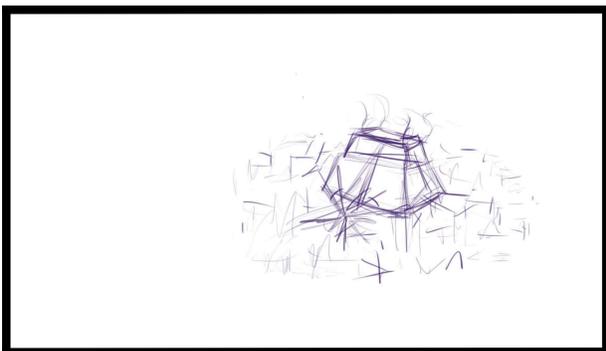
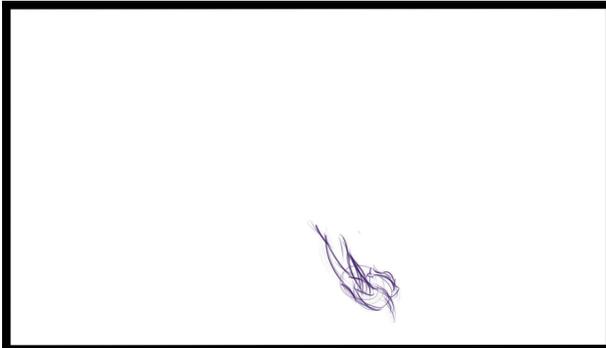
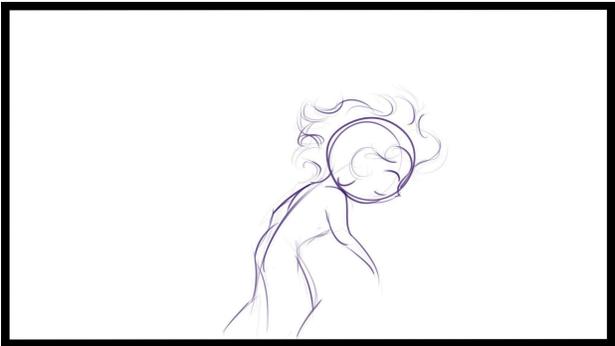
Segunda parte:



Apêndice D - Storyboard







Apêndice E - Animatic