



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

BR010: representação do deslugar por meio de um projeto de animação

BÁRBARA PINHEIRO DE SOUZA VARELA

BRASÍLIA

2025

Bárbara Pinheiro de Souza Varela

BR010: representação do deslugar por meio de um projeto de animação

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.

Orientador: Luciano Mendes

BRASÍLIA

2025

BÁRBARA PINHEIRO DE SOUZA VARELA

BR010: representação do deslugar por meio de um projeto de animação

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, 12 de fevereiro de 2025

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

Orientador Prof. Luciano Mendes

Prof. Ítalo Cajueiro

Prof. Rose May Carneiro

Suplente Prof. Carina Flexor

Agradecimentos

Agradeço a tudo e todos que me trouxeram até aqui, a toda a minha família, aos meus avós e quem veio antes deles, a todos os meus professores (em especial Luciano Mendes, o orientador desse projeto), a todas as bandas de emocore e hardcore brasileiras, às crianças que achavam meu sotaque estranho quando eu tinha quatro anos de idade, aos times de futebol regionais, a todo mundo que já disse que não me entendia mas que tudo bem, aos filmes de viagem, às histórias de fantasma, aos contos de terror ruins, aos podcasts de ficção, às pessoas que disponibilizam recursos online de graça, aos animadores (em especial os latinoamericanos e principalmente os brasileiros), às paredes brancas e gélidas de alguns cursinhos, às mudanças bruscas de tempo, aos relógios quebrados, aos fones de ouvido, às bibliotecas, à CAPES, à Universidade de Brasília, aos meus amigos (em especial Tori, Analu, Borges, Ramble, Carol, Bila, Henrique, Avelino e Ruth), a uma empresa júnior específica com porta vermelha e todos os seus membros, aos livros de Júlio Verne, e, sobretudo, ao moço que consertou meu notebook (comprado em 2013 e principal ferramenta de trabalho desse projeto) usando resina - já que não eram mais vendidas as peças necessárias para troca.

Sem vocês, nada disso seria possível.

“O caminho não tem fim

Eu vi passar por mim

O caminho não tem fim

Eternamente assim”

(Fresno)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso descreve o processo de desenvolvimento de um curta em animação de recorte 2D digital do estágio mais incipiente até a etapa do animatic. O projeto surgiu do desejo de explorar os caminhos da animação - já que o curso de audiovisual na Universidade de Brasília apenas recentemente começou a integrar o ensino das técnicas, história e teorias desse meio de comunicação. O produto em si conta a história de dois fantasmas em uma viagem que fazem uma parada no meio da estrada. Este documento apresenta a pesquisa feita na etapa inicial da produção, a metodologia do projeto - o decorrer de cada uma das etapas executadas.

Palavras-chave: animação; deslugar; não-lugar; animação 2D digital; cut-out

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Humorous Phases of Funny Faces.....	21
FIGURA 2: exemplo de produção no estilo UPA.....	23
FIGURA 3: exemplo de produção Hannah-Barbera.....	23
FIGURA 4: exemplo de animação contemporânea influenciada pelo estilo UPA.....	24
FIGURA 5: exemplo de animação considerada parte do “UPA Revival”.....	24
FIGURA 6: obra de Tezuka influenciada pelo estilo UPA.....	24
FIGURA 7: exemplo da técnica de interpolação de movimento feita a mão.....	25
FIGURA 8: exemplo da técnica de interpolação de movimento feita a mão.....	25
FIGURA 9: exemplo da aplicação da técnica de interpolação de movimento no produto.....	25
FIGURA 10: moodboard de referências do projeto.....	29
FIGURA 11: cenário de abertura do curta.....	29
FIGURA 12: rascunhos feitos de Bernardo à mão testando formas.....	30
FIGURA 13: rascunhos feitos em meio físico e depois retrabalhados digitalmente.....	30
FIGURA 14: retrabalhos digitais.....	30
FIGURA 15: figuras em recorte de Lino (superior) e Bernardo (inferior).....	31
FIGURA 16: frame com personagem vivo e fantasma.....	32
FIGURA 17: frame com personagem vivo e fantasma.....	32
FIGURA 18: cenário interno, ambiente palco fantasma.....	32
FIGURA 19: cenário interno, ambiente palco fantasma.....	32

FIGURA 20: referência de estilo dos cenários.....	35
FIGURA 21: referência de estilo dos cenários.....	35
FIGURA 22: referência de estilo dos cenários.....	35
FIGURA 23: cenário da loja de conveniência.....	36
FIGURA 24: cenário da loja de conveniência.....	36
FIGURA 25: primeira versão do teste.....	38
FIGURA 26: versão com mudança de cores.....	38

Sumário

1. Introdução	10
2. Problema de Pesquisa	12
3. Justificativa	14
4. Objetivos	15
4.1 Geral	15
4.2 Específicos	15
5. Referencial Teórico	16
5.1 O “não-lugar” e o “deslugar” no cinema	16
5.2 Animação	20
6. Metodologia do projeto (ou Desenvolvimento)	27
6.1 Pré Produção	27
6.1.1 Roteiro	27
6.1.2 Design de Personagem	29
6.1.3 Storyboard	33
6.1.4 Animatic	33
6.1.5 Sonorização	34
6.1.6 Cenários	34
6.2 Testes de animação	37
7. Considerações Finais	39
Referências	40
Apêndices	45
Apêndice A - Roteiro	45
Apêndice B - Decupagem	47
Apêndice C - Storyboard	50
Apêndice D - Animatic final	54
Apêndice E - Testes	55

1. Introdução

Este memorial tem como objetivo relatar e discutir o processo de produção de um projeto de curta-metragem animado. O projeto em questão - intitulado “BR010” - busca, em seus um minuto e meio, explorar o tema do deslocar (conceito que será explorado na parte teórica do memorial) através da animação.

O estímulo para produzir uma animação como projeto final decorre do desejo, despertado pelo curso, de produzir conhecimento a respeito da área. O interesse por produzir e consumir animação vem crescendo no Brasil, mas o curso de comunicação na UnB apenas recentemente começou a oferecer aos alunos oportunidades de estudar esse meio formalmente. O projeto foca, então, no desenvolvimento de uma animação - e a adaptação de um roteiro para tal - considerando-se o meio, os temas explorados, e as próprias condições de produção.

O roteiro do projeto tem sua origem no segundo semestre de 2018, quando teve sua primeira versão elaborada como parte de um projeto de extensão focado em roteirização - um curta-metragem de dez minutos que continuou sendo trabalhado em diversas matérias do curso assim como projeto pessoal através dos anos. Seu objetivo inicial era discutir, através de tropos e simbolismo atrelados a fantasmas e ao gênero do road movie, o impacto que a migração regional dentro do país tem na construção de identidades e laços dos indivíduos que passam por isso - voluntariamente ou não.

No roteiro original há dois personagens principais, ambos migrantes com histórias que contrastam entre si e ambos fantasmas - seres que não pertencem ao mundo dos vivos mas não exatamente dos mortos, abrindo espaço para a construção da metáfora da alienação através disso. A trama é característica do gênero road movie - o filme acompanha uma viagem, suas paradas e acontecimentos, o contexto dos lugares por onde passa, e como isso afeta e reflete as personagens principais e sua busca interior -, e também conecta-se a filmes brasileiros e latino-americanos que tratam da identidade em relação ao regional e apropriam-se também de elementos do road movie (que tem origem nos Estados Unidos).

O roteiro adaptado para curta animado segue com os personagens mas opta por focar no conceito de “deslocar”, mostrando uma das paradas de madrugada da dupla em um posto

ao lado de uma estrada erma onde, surpreendentemente, encontram um pouco de pertencimento.

A escolha pelo foco de pesquisa deu-se ao se tornar claro, a partir de pesquisa, que o principal interesse em utilizar-se de road movies para exprimir as ideias do curta, vinha do desejo de representar o tema do não-pertencimento de uma forma física, concreta, de forma a torná-la visível à olho nu - sendo o “não-lugar” proposto por Marc Augé a expressão máxima da corporização do desajuste, enquanto o desajuste das personagens em si é melhor expressa pelo conceito de “deslugar” de Sandra Fischer - conceito próximo também ao de não-lugar.

Já a escolha pela técnica de animação por recorte 2D digital foi feita pelo interesse pelas técnicas de animação, pela eficiência da técnica e pelo relativo baixo recurso requisitado para a produção: são necessários computadores com softwares de animação e força de trabalho - que, no caso, foi uma equipe extremamente reduzida de apenas uma pessoa.

Dessa forma, a pesquisa apresentada neste documento tem foco no conceito de “não-lugar” e de “deslugar” e seus usos no cinema, fala brevemente também da “audiotopia” do “entrelugar”, e apresenta uma breve história da animação e da técnica utilizada (animação por recorte 2D digital).

Na metodologia, é descrito o processo da animação em si. Este foi dividido previamente em três fases: pré produção, produção e pós produção - tendo sido executadas a pré produção inteira e partes da produção, mas não a pós produção. A técnica predominante do projeto é a animação por recorte em 2D digital, apesar de alguns processos serem compartilhados com outros tipos de animação e haverem detalhes animados em outras técnicas por motivos estéticos, assim como relacionados ao contexto da produção. O memorial é um registro da experiência dessa produção e pode servir de referência para trabalhos similares futuros produzidos por outros - embora tenham ocorrido problemas quanto ao seguimento do calendário proposto inicialmente.

Foram empregados durante a execução do projeto conhecimentos técnicos e pesquisas desenvolvidas no decorrer da graduação, em projetos paralelos, em matérias oferecidas pela universidade, assim como projetos de extensão. Para a adaptação do roteiro em uma versão sintética, assim como para o desenvolvimento da animação, foi realizada pesquisa bibliográfica.

2. Problema de Pesquisa

O cinema está intrinsecamente ligado à produção e representação de espaços e ambientes. É natural, então, que também explore a movimentação entre esses, assim como os espaços que existem exclusivamente para o deslocamento.

A migração no Brasil tem sido tema de obras relacionadas a identidade e sociedade tanto regional quanto nacional há bastante tempo. De *Vidas Secas* (SANTOS, 1963) a *Central do Brasil* (SALLES, 1998), as narrativas migratórias são extremamente presentes. No cinema contemporâneo, essas narrativas tem se mesclado com o gênero road movie - apropriado da cultura norte americana.

O deslocamento geralmente denota o decorrer da jornada, movendo essas histórias: no road movie, geralmente de forma a explorar mais a intimidade dos personagens e revelar diferentes realidades, enquanto que no cinema migratório, é frequente a exploração do contexto social dos personagens e seu lugar na sociedade de forma menos individual.

Com o cinema contemporâneo articulando essas duas tendências, vemos histórias que discutem tanto o deslugar quanto o não-lugar, os deslocamentos contemporâneos - diferentes dos anteriores por conta da globalização. Há enredos como o de *O Céu de Suely* (AÏNOUZ, 2006), que exploram a alienação causado pela migração de retorno da personagem principal:

A personagem chega de passagem por Iguatu. “O espaço do não-lugar não cria nem identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude” (AUGÉ, 2010, p. 94). De fato, Hermila está sozinha, sem identificação com o local, não está e não é, torna-se Suely, aquela que precisa ir para longe, buscar paisagens afetivas. “Chega-se, mas não se vive” (TEIXEIRA, 2015, p. 48), ficar é a morte de Hermila.

Desse modo, Hermila está em deslugar, faz o processo migratório de retorno, mas é assolada pelo desconforto e estranhamento que encontra no seu lugar que não é mais. (DE SOUZA VAZ, 2016, p. 05)

Essa alienação é também tratada por diversas vezes através do terror, elementos sobrenaturais, seres que habitam no limiar e que não pertencem completamente à vida ou a morte - tal qual fantasmas, que podem ser um tipo de materialização do conceito de deslugar:

Basicamente definido pelo “nem/nem”, o “deslugar” é uma situação, uma posição psíquica e emocional tingida pelos matizes do

indeterminado, do indizível e inominável, ‘enunciada’ pelo simultâneo não estar dentro e não estar fora – o que implica, em termos da relação entre um dado espaço situacional e seu ocupante, des-acerto, des-encaixe. Tal desajuste é o motor de um movimento desestabilizador, concomitante alojamento/desalojamento que constitui um sujeito permanentemente assolado pelo desconforto e perturbado pelo estranhamento: é alguém que não está dentro, não está fora, não está entre dentro e fora; que não pertence pertencendo e que pertence sem pertencer; alguém que é mas não é. O sujeito pode, preenche todas as condições que lhe facultam ocupar determinada posição, mas a ela não se acomoda. É o ser sem ser. (FISCHER, 2011, p. 04)

Elementos sobrenaturais, quando representados no audiovisual, apresentam estética por vezes surreal, não condizentes com a realidade de fato: uma representação distorcida dessa - exagerada ou minimalista a ponto de apagar a realidade. O que entra em contraste com aspectos do cinema de road movie, que busca aproximar seus cenários da realidade - social e esteticamente - o máximo possível.

Essa contradição abre espaço para explorações estéticas interessantes, como o emprego da animação 2D, que possibilita - por exemplo - a mescla de cenários fotográficos com personagens animados com aspecto pouco realista, ressaltando essa dissonância e trazendo à tona esse surrealismo.

A partir da observação desse contexto, tendo a intenção de produzir um curta metragem animado que explore o conceito do deslugar, o principal questionamento da pesquisa é: como utilizar a animação 2D digital de forma a melhor representar o deslugar?

3. Justificativa

BR010 teve sua primeira versão trabalhada em 2018 em um projeto de extensão focado no estudo de roteiros e storytelling no audiovisual. A ideia inicial era um curta que, quando apresentada em pitching, recebeu como crítica ter um fundo muito rico para ser explorado no tempo de um curta. Os principais temas eram o sentimento da falta de pertencimento e problemas de aptidão social de pessoas marginalizadas. O projeto foi amadurecendo e ganhando outras formas durante o curso, incorporando ferramentas e pesquisas - sendo sua forma final uma minissérie, da qual a cena animada foi extraída.

A ideia inicial seria a de uma parada em uma eterna viagem de carro de um dos fantasmas que encontra um recém-morto que conhecia em vida. Com a expansão da narrativa para que se fossem explorados outros pontos dessa história, houve início a pesquisa relacionada aos road movies e a simbologia do fantasma e do monstruoso como ferramenta de alienação na ficção.

Com a pesquisa inicial, foi observado que os filmes brasileiros e latino-americanos que se utilizam dos elementos de road movie, o fazem explorando principalmente a identidade local - o que incentivou a exploração, na obra, da migração dentro do país como fator na construção de identidade individual dos sujeitos afetados por isso, assim como da construção de laços desses indivíduos e como isso estaria atrelado a alienação e ao sentimento de não pertencimento. Também foi observado que nestes road movies os personagens ocupam os não-lugares são como metáfora para o deslocamento do sujeito quanto a sociedade a seu redor - sendo a própria estrada um não-lugar.

A escolha da animação como técnica vem de um interesse adquirido durante a graduação, e da técnica de animação por recorte 2D digital em específico se deu por esta ter sido determinada como a técnica cujos recursos haveria mais fácil acesso, assim como a mais utilizada na indústria contemporânea e com menos material acadêmico produzido sobre na instituição. Há poucas chances, durante o curso, de praticar a técnica e o corpo do material estudado contempla a animação em pouquíssimos momentos, o que se reflete em pouco material produzido com ou sobre animação. A técnica também abre espaço para a incorporação de elementos estéticos surreais - que condizem com a temática do curta-metragem e que seriam interessantes explorar considerando-se a produção de conhecimento por meio da pesquisa necessária para tal.

4. Objetivos

4.1 Geral

Representar imagetivamente a partir da animação 2D digital o conceito do deslugar.

4.2 Específicos

- Pesquisar sobre o deslugar no cinema;
- Desenvolver um roteiro que reflita as descobertas da pesquisa;
- Desenvolver personagens e cenários coerentes com o tema, enredo e estética propostos;
- Registrar o processo de desenvolvimento de um curta-metragem animado digitalmente em 2D até a fase de animatic.
- Produzir animações teste com o objetivo de verificar a eficiência da pré produção e avaliar a possibilidade de prosseguir com o projeto

5. Referencial Teórico

5.1 O “não-lugar” e o “deslugar” no cinema

O não-lugar é um conceito antropológico primeiramente nomeado por Marc Augé. Sua definição é “oposição à noção sociológica de lugar” (AUGÉ, 2017, p. 23). Augé defende que a supermodernidade é produtora dos não-lugares e os exemplifica como os lugares necessários à circulação acelerada, os próprios meios de transporte, e também os espaços reservados aos refugiados - lugares pensados no transitório e no efêmero, não na estadia permanente.

Dessa forma, toda pessoa em um não-lugar seria sempre um passageiro, capaz apenas de recuperar sua identidade individual ao sair desse não-lugar, “o espaço do não lugar não cria nem identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude” (AUGÉ, 2017, p. 61).

O conceito é uma das bases para o fenômeno chamado “deslugar” descrito por Sandra Fischer e geralmente aplicado à análise fílmica e imagética, um fenômeno de não identificação com o local que o indivíduo ocupa. A intermitência e a inconstância dos signos esvaziam-os e os liquefazem, colocando o indivíduo nesse estado de deslugar - um ser que ao mesmo tempo pertence e não pertence, alienado apesar de participante da sociedade,

Encontrar-se em deslugar, em situação de deslugar seria estar simultaneamente ocupando de direito e de fato algum lugar/posição e não estar pertencendo a esse lugar: ocupando-o sem preenchê-lo, talvez, não à vontade ali, não efetivamente acolhido ou acomodado nesse tal espaço. (FISCHER, 2010, p. 147)

A maior diferença entre os conceitos é que o não lugar de Augé é algo físico que é construído com o objetivo de não ser pessoal, de não servir como signo, e accareta possíveis desdobramentos psíquico-intelecto-emocionais, de despir o indivíduo de identidade, enquanto que o deslugar de Fischer é um fenômeno de natureza exclusivamente psíquico-intelecto-emocional que decorre da despersonalização, dos significados flutuantes instáveis, do esvaziamento do signo, do sentimento de deslocamento do indivíduo dentro de um lugar em que ocupa.

No cinema, os conceitos são comumente utilizados em conjunto, de forma que o não-lugar explicita imageticamente o deslugar de certas personagens - personagens estas nas

quais “o descompasso e o desajuste que se lhes cola à imagem refletem-se no corpo, impregnam-se nos gestos, nas falas – e contaminam a diegese, a estética filmica” (FISCHER, 2011, p. 12). Há outros fatores imagéticos e estéticos que refletem o mesmo, mas chama a atenção a exploração de indivíduos em estado de deslocamento causado por fatores como migração (deslocamento físico) através da representação topográfica desse pertencer/não-pertencer, como é feito no já citado *O Céu de Suely* (AÏNOUZ, 2006) em que a personagem principal em deslocamento, segundo de Souza Vaz, constantemente quebra o pacto de deixar esses não-lugares tão quanto possível; em *O Palhaço* (MELLO, 2011) em que a personagem principal vive na estrada, em nomadismo circense, e apresenta, segundo Fischer, estado de deslocamento.

É impossível não lembrar, então, dos road movies - filmes que se passam quase que na íntegra em não-lugares e que exploram, em massa, os conceitos de identidade, sociedade e conexão interpessoais. Também vem à mente o cinema migratório brasileiro, que explora temas parecidos embora o faça pensando especificamente nos contextos de migração, por vezes procurando explorar a identidade coletiva de um grupo ou até do próprio país como um todo.

Os road movies tem origem no *western*, tendo relação com as narrativas de viagem alemã e os romances de formação, tendo seu início histórico marcado pelo romance “*On the Road*” de Jack Kerouac publicado pela primeira vez em 1957 (ROMANIELO, 2014), um romance que tinha como base diversas viagens reais do autor através dos Estados Unidos, repletas de sexo e uso de drogas.

O escritor sentia-se desabrigado e alienado em sua própria terra, banido para as margens da sociedade, enxergando a vida da estrada. São elementos que fazem de *On The Road* também um livro político. (STRECKER, apud. ROMANIELO, 2014, p. 31).

Road movies tendem a tentar registrar de forma fiel os cenários por onde passa a narrativa, por vezes adquirindo caráter semi documental como forma de explorar os espaços sociais reais ali representados, o que por vezes leva a caminhos de crítica social e temas políticos que revelam realidades diversas - apesar de permanecer o foco no indivíduo passando por esses cenários, e não nas pessoas que os habitam.

Embora o cinema migratório contemporâneo se aproprie de elementos do road movie americano, eles por vezes diferem quanto às motivações dos personagens, o cinema migratório apresentando mais personagens que são movidos ao deslocamento por fatores externos a si, às vezes até forçados a isso, enquanto o protagonista do road movie tende a ter motivações internas.

Para Walter Salles (2007) há a sugestão de que “road movies mais interessantes são justamente aqueles em que a crise de identidade do protagonista da história reflete a crise de identidade de uma cultura, de um país”, uma ideia que combina essas duas tendências e pode ser observada no cinema migratório contemporâneo - focado mais em histórias individuais, nos pontos de início e fim da jornada e da migração de retorno como em *Árido Movie* (FERREIRA, 2005), *Terra Estrangeira* (SALLES, THOMAS, 1995) e *O Céu de Suely* (AÏNOUZ, 2006); em oposição a seus predecessores que focam no movimento de saída, seguindo a trajetória feita por grupos, como em *Vidas Secas* (SANTOS, 1963) e *Deus e o diabo na terra do sol* (ROCHA, 1964).

O que é compartilhado por todo esse grupo de filmes são a exploração do tema da identidade, o uso de não lugares, narrativas de deslocamento e a crítica social - às vezes através dos enredos, às vezes através da própria estética, como apontado por Carlos Pereira Gonçalves:

Apesar da função formadora notadamente individual do road movie, assim como ocorre com o romance de formação – seu prisma individual –, a viagem pela estrada, muitas vezes, possui uma perspectiva de crítica social a respeito do lugar onde transcorre tal deslocamento (essa perspectiva é majoritária na filmografia brasileira). Nesse sentido, verifica-se, em vários filmes de estrada, uma incorporação da linguagem do documentário, evidenciando o prisma de realismo crítico que os realizadores desejam captar. (GONÇALVES, 2011, p. 164)

Fica claro, assim, a importância da ponderação sobre deslocamentos para o entendimento da sociedade atual,

os deslocamentos humanos são uma dimensão importante para a compreensão dos fenômenos subjetivos contemporâneos. O cinema sempre relativizou o pertencimento porque teve coragem de, nascimento expurgo, pensar no limite de toda e qualquer fronteiras. (TEIXEIRA, 2015, p. 39)

É no questionamento destes limites e em onde haveria um ponto de encontro, que o cinema às vezes explora o “entre-lugar”.

O “entre-lugar” é um espaço de encontro dos incompatíveis, de transação, pontos de permeação da membrana, “sítios onde se articulam elementos do passado e do presente, do interior e do exterior, da inclusão e da exclusão: caracterizam-se pelo interstício, pela fenda, pela brecha” (FISCHER, 2010, p. 146).

Este conceito foi desenvolvido, em parte, pelas ideias de Michel Foucault - ideias estas que também são base do conceito de “audiotopia” (KUN, 1997, p. 289). O conceito é derivado do conceito de heterotopia: “in a single real place of several spaces, several sites that are themselves incompatible.”¹ (FOUCAULT apud. KUN, 1997, p. 289). A audiotopia seria então uma instância específica da heterotopia, espaços sônicos em que lugares diferentes e considerados incompatíveis tem sua zona de contato e interação sem resultados que possam ser premeditados (KUN, 1997, p. 289), “espaços sônicos de desejos utópicos efetivos onde vários lugares normalmente incompatíveis são reunidos não somente no espaço de uma peça particular de música, mas na produção de espaço social e mapeamento de espaço geográfico que a música faz possível” (KUN apud. LOPES, 2012, p. 40).

Em última instância, as audiotopias são “zonas de contato entre espaços sônicos e sociais” (Idem), como no início de *Felizes Juntos* (1997), de Wong Kar-Wai, onde podemos ver na tomada aérea das cataratas de Iguaçu, na fronteira entre Brasil, Argentina e Paraguai, imagem do desencontro entre os amantes, mas que traduz todo um encantamento, apesar de toda dor, ao som de Caetano Veloso cantando em espanhol “Cucurucucú Paloma”, um clássico da música popular mexicana, composto por Tomás Méndez.[...]É na transitividade da música entre culturas que encontramos uma das paisagens mais ricas para pensar o pertencimento de forma pós-identitária e translocal. (LOPES, 2012, p. 40)

Relacionando todos esses conceitos é possível dizer que música funciona como uma porta para a heterotopia, o entre-lugar - onde seria possível encontrar um respiro do estado de deslugar graças ao encontro das incompatibilidades que constroem-no.

¹ Tradução própria: “em um único lugar real de vários espaços, diversos sítios que são eles mesmos incompatíveis.”

Fica claro também que a reflexão quanto aos deslocamentos e não-lugares é uma reflexão sobre a sociedade como um todo, em especial do mundo contemporâneo. Revela-se o cinema tanto como representante como mediador de discussões relacionadas a isso, como participante da discussão cultural.

5.2 Animação

Embora o desejo de representar o movimento tenha atingido o patamar de desejo formal na arte moderna, o desejo de dar vida a imagens é bem mais antigo (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 29). Há pinturas rupestres pré-históricas de animais com membros extras sobrepostos que parecem buscar representar o movimento, ilustrações no Egito antigo em poses diferentes em sequência que davam a ilusão de movimento quando os cavaleiros passavam, o teatro de sombras Chinês - técnica próxima da animação de recorte tradicional.

A história da animação moderna comece com a invenção do Praxinoscópio em 1877 e é definida como a ilusão de movimento - a primeira técnica de animação em filme consiste então da arte de “trapacear” com a realidade no cinema através do que foi chamado de “substituição por parada da ação”. Entendido por seu criador, George Meliés como um truque de mágica, o efeito deu origem ao gênero de filmes de efeito, sendo a primeira animação em vídeo quadro-a-quadro um desses filmes de efeito em que o desenho de um palhaço em um quadro imita a expressão no rosto de um homem ao seu lado. A técnica consiste no corte da gravação e na substituição de um elemento por outro - no caso dessa primeira animação produzida em 1906 pelo ilustrador James Stuart Blackton, “Humorous Phases of Funny Faces”, havia o apagamento e mudança do desenho entre os cortes feitos (LUCENA JÚNIOR, 2005). Ainda não era a técnica de stop-motion, mas já estava bem perto. E também já neste filme estaria também presente a técnica de animação por recorte (CRAFTON apud. LIMA, 2009, p. 12).

Durante os créditos, um palhaço feito de partes articuladas (elemento que define a animação por recorte) faz acrobacias junta a um poodle de apenas um recorte - o que gera movimentos mais simples, enquanto o palhaço tem as movimentações mais complexas de todo o filme (CRAFTON, 1984, p. 21-23).

FIGURA 1: Humorous Phases of Funny Faces.



Fonte: BLACKTON, 1906.

Emile Cohl, considerado por Crafton (1984) o primeiro animador, também utilizou a técnica alguns anos depois em certos filmes. O recurso objetivava a simplificação da produção, mas por conta da economia em excesso, o resultado parecia sem vida. Com o tempo, a habilidade foi sendo aperfeiçoada e é possível encontrar a técnica em momentos de filmes produzidos mais ao fim de sua carreira.

Nos dois casos citados, o recorte foi usado como um recurso essencialmente econômico, para evitar o trabalho de redesenhar os personagens e, portanto, não segue a tradição do teatro de sombras de usar as silhuetas combinadas a movimentos sutis para contar histórias. “The Sporting Mice”, de Charles Armstrong (1909), é a primeira animação da qual se tem algum registro a seguir a tradição do teatro de sombras e, por sua vez a primeira a considerar o recorte como uma técnica que possibilita recursos expressivos e não apenas como um atalho. Nos cinco anos seguintes Armstrong produziu mais três filmes com silhuetas (CRAFTON apud. LIMA, 2009, p. 13)

Já o primeiro registro de uma produção longa-metragem completa de animação por recorte em vídeo é de 1917, “El Apóstol”, animado por Quirino Cristiani na Argentina - que havia aprendido técnicas de animação estudando filmes de Émile Cohl (BENDAZZI, 1996, p. 15). O filme de pouco mais de uma hora foi o primeiro longa metragem animado, mas foi perdido em um incêndio em 1926, tornando o primeiro longa metragem em animação ainda assistível, o filme de “As Aventuras do Príncipe Achmed” animado por Lotte Reiniger, historicamente “a mais importante personalidade do cinema de animação de recorte, sendo a primeira animadora a dedicar sua carreira inteiramente à técnica de recorte” (LIMA, 2009, p. 13).

A técnica de animação por recorte 2D tem imensa relevância histórica para o desenvolvimento da animação, suas técnicas e seu avanço e perpetuação até os dias de hoje.

Apesar de ter perdido algum espaço no cinema, a técnica tem sido usada cada vez mais por motivos econômicos em obras para televisão - que tornou-se com o tempo o principal mercado para animadores tradicionais e exige a entrega rápida de material. A alta demanda teve como resultado um sistema de produção em massa liderada pela Hannah-Barbera por vários anos (WHITE, 2006, p. 394).

Este sistema, conhecido como Limited Animation (Animação Limitada), surgiu na década de 1950 nos estúdios UPA e se desenvolveu durante toda a década de 1960, principalmente pelos estúdios Hannah-Barbera e possui características das animações de recorte, como personagens subdivididos e o reaproveitamento de partes. (LIMA, 2009, p. 19)

Os estúdios UPA também tiveram grande influência da arte moderna na questão estética (SOLOMON, 2012), utilizando designs geométricos, formas simplificadas, cores fortes e imagens chapadas em que a profundidade e perspectiva são simuladas pelos tamanhos e cores dos objetos em cena. A limitação de frames e das formas também promove o uso do movimento estilizado, não realista - exagerado como a simplificação das formas também promove.

FIGURA 2, 3: exemplo de produção no estilo UPA; exemplo de produção Hannah-Barbera.



FONTE: The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends (1959-1964)²; The Jetsons(1962-1987).³

Esse estilo reverbera na animação deste ponto em diante fortemente, chegando ao oriente e influenciando os trabalhos de Osamu Tezuka e criando o chamado “UPA Boom”, que transformou a indústria da animação japonesa também (Animation Obsessive, 2021). É possível observar claramente a influência em animações contemporâneas como “Hora de Aventura”, “Phineas e Ferb”, “Mansão Foster Para Amigos Imaginários” e diversos outros, assim como várias outras obras do fim dos anos noventa como “O Laboratório de Dexter”, “Johnny Bravo” e “As Meninas Super Poderosas” que foram chamadas de “UPA Revival” (Animation Obsessive, 2021).

² Disponível em: <https://cartoonresearch.com/wp-content/uploads/2023/03/Peabody-Ward-344.jpg>

³ Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/a/aa/Jetsons.jpg>

FIGURA 4, 5, 6: (acima à esquerda) exemplo de animação contemporânea influenciada pelo estilo UPA; (abaixo à esquerda) exemplo de animação considerada parte do “UPA Revival”; (à direita) obra de Tezuka influenciada pelo estilo UPA.



FONTE: (acima à esquerda) Mansão Foster para Amigos Imaginários (2004-2009)⁴; (abaixo à esquerda) Johnny Bravo (1997-2004)⁵; (à direita) Astroboy (1963-1965)⁶.

Também ocorria no sistema de Animação Limitada o uso de animação em 12 frames por segundo (a chamada “animação em 2”, por segurar a mesma ilustração por dois frames) enquanto estúdios como a Disney utilizavam 24 - o que também diminuía a quantidade de frames necessários desenhar -, além da possibilidade de reaproveitamento dos ciclos de animação feitos em cel, desenhos de acetato - como o andar e outros movimentos, gerando um banco de movimentos. Esse sistema ainda é a base conceitual para desenvolvimento dos principais softwares de animação 2D usados hoje.

Estes softwares tornaram mais acessível a tecnologia de múltiplas camadas proporcionada pelas ilustrações em acetato - de alto custo, mas agora facilmente reproduzida digitalmente em programas como o After Effects (o escolhido para esse projeto). Há até a possibilidade da exploração dela em níveis mais complexos, por não haver limite - desde que

⁴ Disponível em: <https://cinepop.com.br/wp-content/uploads/2023/08/mansao-foster.jpg>

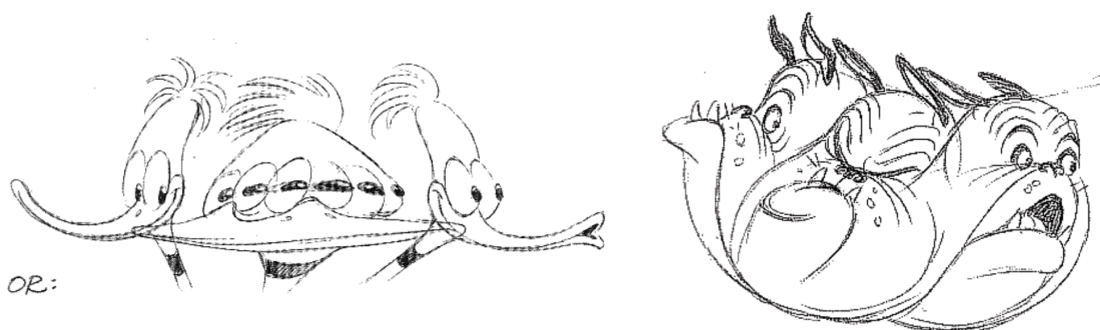
⁵ Disponível em: <https://m.imdb.com/title/tt0118360/mediaviewer/rm3113192960/>

⁶ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0056739/mediaviewer/rm4071041024/?ref_=tt_ov_i

utilizado um hardware apropriado - a quantidade de planos e sua disposição (BRETHÉ, 2010, p. 122-123).

Além disso, facilitam o processo de animação ao automatizar o processos, como por exemplo a produção de inbetweens (os desenhos que interpolam as imagens do início e o fim de movimento) com ou sem o uso de técnicas como o ease-in e ease-out que são fundamentais para a animação, a simulação de pontos de rotação interligados - semelhante ao que se faz na técnica tradicional de recorte com bonecos de papel recortados e pontos de rotação nas juntas -, a criação de malhas de distorção que auxiliam outras técnicas de animação, a criação de frames sobrepostos e desfoque simulando o movimento rápido; em suma: o computador faz o papel geralmente designado ao animador assistente em uma animação feita quadro a quadro ou tradicionalmente (BRETHÉ apud. ALMEIDA, LEITE JR., MURAKAMI, 2015, p. 528).

FIGURA 7, 8: exemplos da técnica de interpolação de movimento feita a mão.



FONTE: WILLIAMS, 2001.

FIGURA 9: exemplo da aplicação da técnica de interpolação de movimento no produto.



FONTE: produção própria.

Essas possibilidades de manipular a forma ao invés de repeti-la, como já comprovado, tornam o processo mais rápido e eficiente e mudam a linha de produção, eliminando alguns

passos, adicionando outros, e os trocando de ordem às vezes. Permanece, entretanto, a lógica da divisão em três partes macro - mesmo que a distribuição de atividades entre elas difira de produção para produção. São elas: pré produção, produção e pós produção (WINDER; DOWLATABADI, 2001).

6. Metodologia do projeto (ou Desenvolvimento)

Para a produção deste projeto, foram realizadas pesquisas de referências bibliográficas para a produção de um roteiro adaptado para animação, condensando uma ideia que existe desde 2018 em outros formatos. A pesquisa feita foi referente tanto ao tema do projeto, quanto a linguagem utilizada - a animação.

Inicialmente a pesquisa foi sobre road movies, mas com o decorrer da pesquisa, decidiu-se optar pelo recorte do tema focando no conceito de “não-lugar” e, posteriormente, no de “deslugar”. O estudo sobre animação ajudou a definir a técnica principal que seria utilizada (animação de recorte em 2D digital), assim como definir as etapas do processo.

Para pensar a produção do projeto, o processo foi dividido nas três usuais categorias: pré produção, produção e pós produção.

A pré produção foi dividida em escrita do roteiro, desenvolvimento dos designs de personagem e ilustrações dos modelos em vetor, produção de elementos, produção de cenários, storyboard e animatic. A produção se dividiu em animação de keyframes e adição de sons. Já a pós, ficou entre composição, balanço de cor e montagem final.

Foi feita a escolha, no decorrer do projeto, em prosseguir apenas até a etapa de animatic e produzir algumas das cenas animadas a título de teste, apenas, buscando verificar a eficiência da pré produção assim como testar as escolhas de estilo e de técnica tomadas até então - englobando assim etapas de pré produção e produção, mas não da pós produção.

6.1 Pré Produção

6.1.1 Roteiro

A adaptação do roteiro inicial para uma versão enxuta que coubesse dentro da realidade de produção em animação deu-se a partir de pesquisa bibliográfica tanto sobre os temas tratados quanto sobre a linguagem da animação.

A ideia original adaptada é de uma minissérie que segue uma dupla de personagens fantasmas. Estes personagens são Lino - uma personagem que morreu na adolescência em Belém e desde então vaga sozinho por todo o continente como um turista quieto - e Bernardo

- um extrovertido antigo colega de escola de Lino que se mudou para Brasília depois de adulto, nunca conseguiu se adaptar bem, e acabou morrendo recentemente próximo a um lugar por onde Lino estava passando. A história ocorre nos tempos atuais e segue os dois desde o encontro improvável imediatamente após a morte de Bernardo até o cemitério em Belém onde seu corpo será enterrado e ele deixará de ser fantasma - se assim escolher. O destino da viagem de Bernardo inicialmente é Belém, enquanto a de Lino nunca tem fim. A viagem por esse trecho, as diversas paradas e a companhia um do outro trazem à tona - para ambas as personagens - problemas dos quais corriam quando em vida e força o enfrentamento destes.

As primeiras escolhas a respeito da adaptação foram baseadas no que a pesquisa revelou ser o cerne dos temas explorados em todas as versões do roteiro: o deslugar, o não-lugar e o entre-lugar. Assim, permaneceram desse roteiro anteriores as personagens principais e o contexto em que se encontram - Lino e Bernardo, dois fantasmas em uma viagem na estrada que fazem uma parada.

A partir disso, buscou-se ressaltar através do roteiro - e, posteriormente, dos elementos estéticos - os conceitos estudados durante a pesquisa referente ao tema. É claro, sempre pensando na realidade de produção de uma equipe reduzida de animação, o que levou a escolha da técnica de animação de recorte em 2D digital - a mais eficiente e a que menos necessitava de recursos a mais, sendo possível produzi-la com materiais todos já disponíveis à equipe.

Após a reescrita, o roteiro final (Apêndice A) possui uma página e meia e três cenas - um filme mudo, mas com um final musical e efeitos sonoros. Também optou-se por manter um outro aspecto existente nas versões anteriores: a dupla de personagens principais é paraense. A escolha foi feita pois a marcação da origem geográfica auxilia a exploração da ideia do trânsito, o que justifica também o nome do projeto: “BR010”, também conhecida como Bernardo Sayão, a rodovia Belém-Brasília.

Durante a reescrita do roteiro e no decorrer da pesquisa, foram pensados os planos assim como referências estéticas para o projeto, montando um moodboard de referências para as personagens e para os cenários.

6.1.2 Design de Personagem

FIGURA 10: moodboard de referências do projeto.



FONTE: Compilação própria.⁷

A estética dos personagens foi pensada para ser discrepante dos cenários, ressaltando a ideia de que as personagens não pertencem àquele espaço, ressaltando o não lugar. Os cenários em si buscam uma estética quase surreal, onírica, mas através de um aspecto realista presente em road movies, bem menos minimalista e vetorial que a estética das personagens.

FIGURA 11: cenário de abertura do curta.



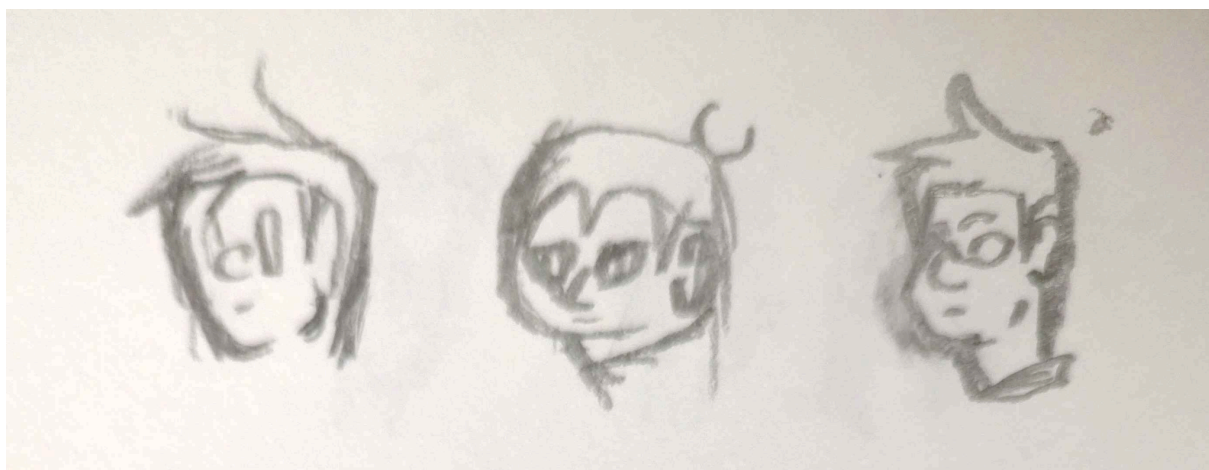
FONTE: produção própria.

⁷ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Unsplash, Pexels, Pixabay, Wikimedia, Fandom, IMDb, Mundo Educação, Sua Pesquisa, Guia dos Curiosos e Click nos Campeões.

As principais referências estéticas das personagens foram, então, a arte moderna, o estilo dos estúdios UPA e o UPA revival: geométrico, estilizado, simplificado - embora não ao extremo.

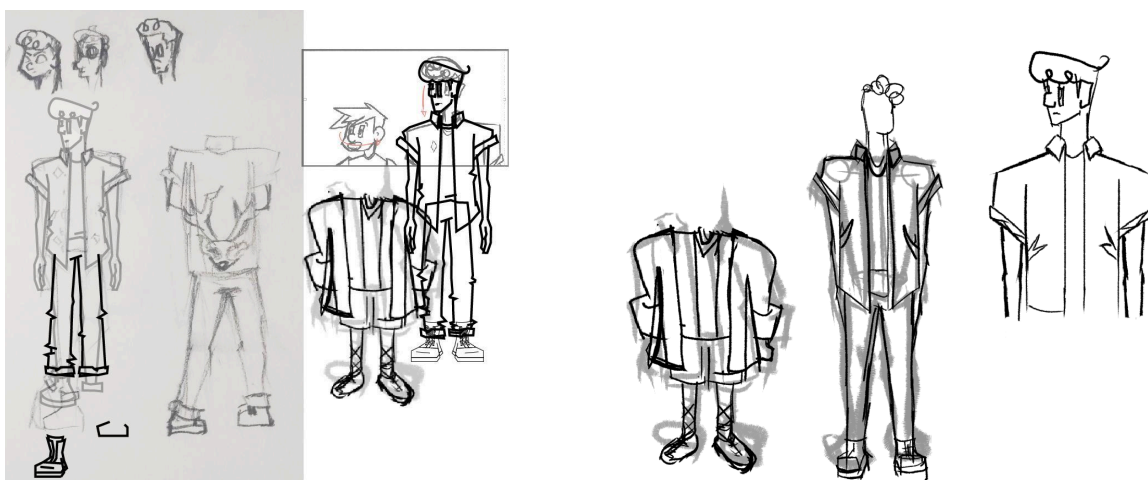
Alguns rascunhos foram feitos em meio físico, digitalizados, retrabalhados a mão digitalmente com auxílio de mesa digitalizadora até se firmar um design, e então ser vetorizado. Com a versão já vetorizada, foram produzidos turn-arounds simples de corpo, e alguns ângulos a mais de cabeça, para realizar certos movimentos já esperados em que, pela estilização, não precisariam do mesmo ângulo em corpo.

FIGURA 12: rascunhos feitos de Bernardo à mão testando formas.



FONTE: produção própria.

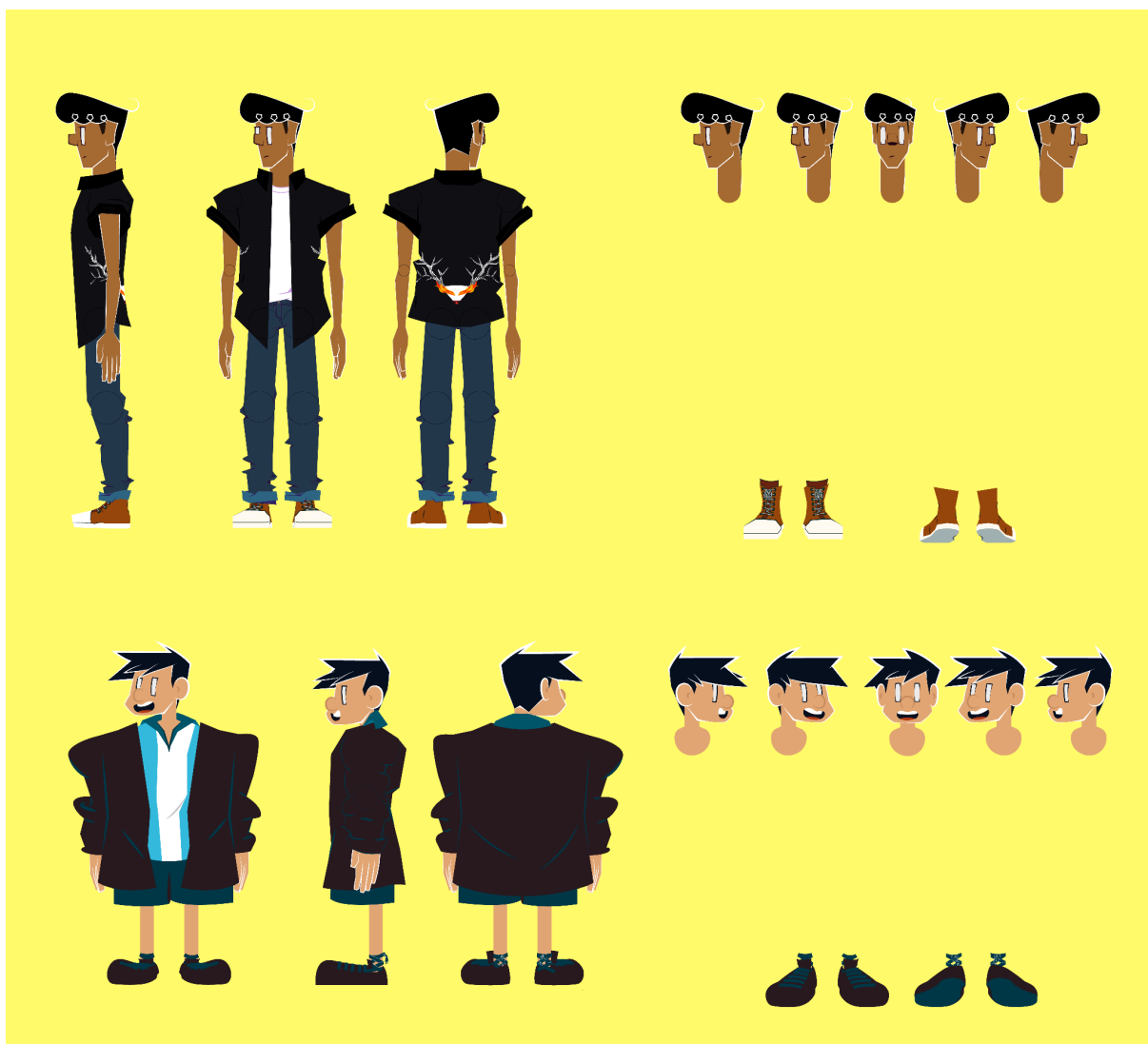
FIGURA 13, 14: rascunhos feitos em meio físico e depois retrabalhados digitalmente; retrabalhos digitais.



FONTE: produção própria.

Para a produção do storyboard - e, logo, do animatic - foram usados desenhos feitos à mão digitalmente, utilizando-se as versões vetorizadas apenas nos testes de animação. As versões finalizadas dos cenários também foram apenas utilizadas nos testes de animação.

FIGURA 15: figuras em recorte de Lino (superior) e Bernardo (inferior).



FONTE: produção própria.

Os desenhos dos personagens, novamente, usam conceitos de design e tentam exagerar características enquanto contrastam os personagens - Lino com formas e linhas mais compridas, triangulares, retas - exceto pelo cabelo - e Bernardo com formas mais redondas, estáveis, sólidas - exceto pelo cabelo.

Não se assemelham a figuras fantasmagóricas típicas, mas quando vistos em relação ao cenário e aos outros personagens - desenhados a mão com atenção diferente à detalhes, os vivos os ignorando, os fantasmas lhes achando irritantes -, e aos cenários à sua volta, fica

clara sua situação. Há planos de ressaltar o aspecto fantasmagórico na pós produção, destacando mais as personagens do cenário através de efeitos que simulem uma borda de papel em volta das personagens, como se tivessem sido recortados do papel e colocados ali.

FIGURA 16, 17: frames com personagem vivo e fantasmas.



FONTE: produção própria.

Também foram colocados pequenos detalhes que os ligam à sua origem geográfica: a camisa de Bernardo do Paysandu (sob o Terno) e uma estampa que representa Anhangá na camisa de Lino - uma figura da cosmogonia Tupi-Guarani, um povo que teoriza-se ser originário da Amazônia e ter posteriormente se espalhado pelo Brasil (NOELLI, 1996, p. 32).

Esse tema é retomado na música ao final: a música, paraense a despeito de não se encaixar no que se estereotipa como tal (por ser rock e não nenhum dos gêneros folclóricos ou populares que são comumente associados à região - tal como carimbó ou tecnobrega, por exemplo), a é, e serve para criação da audiotopia que alivia o estado de deslugar, apesar de em momento algum haver a perda da contradição: nem na música; nem na reação da dupla - um assustado, o outro animado (uma quase inversão de seus papéis a princípio) -; nem no espaço em si - construído com imagens de diversos lugares abandonados.

FIGURA 18, 19: cenários internos, ambiente palco fantasma.



FONTE: produção própria.

6.1.3 Storyboard

O storyboard foi produzido completamente a mão de forma digital (com utilização de mesa digitalizadora), em um template de storyboard em formato PDF - os movimentos de personagem simples foram indicados por linhas vermelhas, movimentos mais complexos assim como movimentações de câmera e diferenciação de takes sobrepostos foram representados pelo azul. Roxo e vermelho também foram utilizados para o destaque de alguns elementos específicos. A partir do roteiro, foi montado um documento de decupagem simples (Apêndice B) que definia os takes e os sons a serem usados, e a partir desse, o storyboard final (Apêndice C). Já nele foram percebidos alguns problemas, assim como possibilidades de redução de trabalho.

Por exemplo, foi notado que, na maior parte das cenas de locomoção, a câmera corta as pernas das personagens - não sendo necessária a animação do ciclo de andar de um deles. Também ficou claro que enquanto a animação de um dos personagens (Lino) seria menos trabalhosa se utilizada a técnica de rigging por conta da movimentação de seus membros, o outro se beneficiaria mais da animação limitada (Bernardo) por ter movimentos mais exagerados que mudam a pose do corpo inteiro.

Houve o corte de um do movimento de Lino empurrando Bernardo porta a dentro pois percebeu-se que seria um movimento bem complexo de animar. Este foi trocado para um corte de cena mais simples, após uma expressão facial.

6.1.4 Animatic

O animatic, um rascunho da animação e por causa disso mais simples, foi produzido a partir da manipulação do storyboard, aplicando algumas técnicas de animação sobre ele, criando movimentos, e editando o resultado de forma a colocar os planos na ordem e com o tempo desejado.

Nessa etapa também, há o delineamento do tempo para falas em algumas produções - nessa, como não há falas, houve a escolha de já serem colocados os efeitos de som - descritos na decupagem - e trilha.

A duração da primeira versão - sem som - foi de exatamente um minuto e meio, como esperado. Posteriormente, houve a pesquisa e o encaixe de foleys no vídeo, assim como o

encaixe das músicas escolhidas, que alongaram o comprimento em cerca de meio minuto - tempo utilizado para a colocação dos créditos na versão final do animatic (Apêndice D).

6.1.5 Sonorização

Houve a escolha por uma trilha com sons da cena (caminhão passando, ventilador ligado, passos), alguns ruídos para exagerar certos movimentos, e, ao fim, o acréscimo de trilha na parte que a exige narrativamente.

Foi definido que os sons usados seriam pesquisados em bancos de sons livres de royalties. Essa lista de ruídos foi definida durante o processo de decupagem, mas houve adições à ela após a finalização do animatic, por verificar-se a necessidade de mais sons ambientes - como por exemplo o som de grilos - para aumentar o grau de imersão na cena.

Já a música escolhida para trilha, foi “23” da banda paraense (agora residente em São Paulo) de rock alternativo, Molho Negro. A música foi escolhida por tratar de tema similar ao do curta - de estado de desconforto com o seu lugar no mundo - e por funcionar como mais um sutil lembrete da origem geográfica das personagens principais, apesar de destoar, em gênero, do que geralmente se tem em mente quando refere-se a música paraense.

A letra em si trata do despertar de um sentimento de desajuste do eu-lírico quanto a seu lugar - físico assim como social - no mundo durante o processo de amadurecimento. Há um tom raivoso na música, crescente, que não instiga conforto, mas claramente atrai o protagonista - que, em contraste, aparenta calma durante todo o curta.

Os volumes dos ruídos e música foram ajustados para não destoar e editados de acordo com o tempo que possuem no animatic - sendo esse a referência para o ritmo nos testes de animação feitos após. Ou seja, uma vez que todas as cenas fossem animadas seguindo este ritmo, seriam necessários pouco ou nenhum ajuste para a sincronização da animação finalizada com o áudio do animatic.

6.1.6 Cenários

Os cenários todos foram feitos com a técnica de “photobashing” - a manipulação de texturas e imagens para produzir uma imagem desejada. Para isso, foram colhidas imagens de bancos de imagens “royalty free” - como Unsplash, Pexels, Pixabay, Freepik e Wikimedia Commons. Foram utilizados como referência para a produção desses cenários os frames

desenhados no storyboard e animatic - e embora o cenário do palco e show tenha ficado, esteticamente, drasticamente diferente do planejado, a estrutura da imagem e a perspectiva continuou a mesma.

A maior influência estética dessa etapa foi a série animada “O Incrível Mundo de Gumball”, que coloca personagens em vários estilos - incluindo 2D - em cenários realistas modelados em 3D. O objetivo foi, novamente, demonstrar o aspecto de deslugar. Dessa forma, o cenário tem texturas realistas (embora às vezes sem lógica, para ressaltar o surrealismo), enquanto as personagens são estilizadas, e também são decrépitas como é próprio de um fantasma, mas ainda assim não há a assimilação de um com o outro.

FIGURA 20, 21, 22: referências de estilo dos cenários.



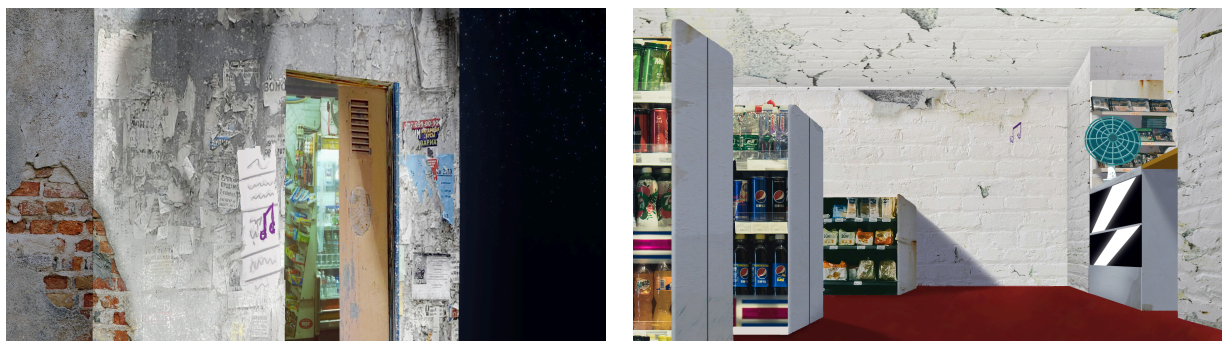
FONTE: O Incrível Mundo de Gumball (2011-)⁸⁹¹⁰.

⁸ Disponível em: https://gumball.fandom.com/pt-br/wiki/Posto_de_Gasolina?file=ElmoreGasStation.png

⁹ Disponível em: <https://image.tmbd.org/t/p/original/v8k6Ebi0V62Im3HyrJIQldmT0r1.jpg>

¹⁰ Disponível em: <https://image.tmbd.org/t/p/original/gmO3aezFgDcrhcymhNSJLGZ3CT.jpg>

FIGURA 23, 24: cenários da loja de conveniência.



FONTE: produção própria.

O cenário externo foi pensado para retratar um posto de gasolina de meio de estrada, enquanto que o interior da loja de conveniência buscava semelhança com lojas de postos de cidades grandes - mesmo que degradado -, propositalmente causando confusão quanto a proximidade precisa do local às cidades, aumentando seu grau de incongruência e impossibilidade. Já a área repleta de fantasmas - onde ocorre o show - foi feita a partir de fotos de cenários de diversos períodos históricos e das mais diferentes localidades - todas em algum grau de deterioração, trazendo a ideia de convergência de lugares impossíveis mas também de ruínas.

Essa foi, sem dúvida, a parte mais desafiadora do projeto e também a que mais demandou tempo. O processo de “photobashing”, especialmente quando não se há o costume, é demorado, exige atenção a muitos detalhes e a procura inúmeras formas de integrar as imagens de forma convincente e que encaixa na ideia estética do todo. Mas também ajuda a desenvolver consciência do espaço e do cenário, das luzes, texturas e cores.

Para evitar a desarmonia entre as personagens e o cenário - apesar das diferenças estilísticas -, as cores foram pensadas de forma a não destacar as personagens dos cenários, embora a legibilidade também tenha sido pensada. As personagens foram feitas com bordas brancas - para promover a legibilidade nos fundos escuros (maioria no curta) - e com tons de roupas mais escuros e sóbrios também presentes nos cenários.

Outra dificuldade foi a de encontrar imagens brasileiras para a produção dos cenários. Apesar do emprego de algumas (como, por exemplo, do Cine Jandaia em Salvador¹¹ no cenário do palco), a busca por representar uma área do mapa mais distante do Pará e mais próxima de Brasília, marcada de poucos regionalismos em oposição às personagens, somada a

¹¹ Imagem utilizada disponível em: <https://www.behance.net/gallery/12975711/Cine-Jandaia/modules/90847935>.

essa dificuldade e ao grande volume de imagens dos Estados Unidos da América disponibilizadas para uso livre na internet, resultaram em alguns ambientes que podem ser lidos como americanizados - o que não se alinha à proposta geral, apesar de manter a ideia de apresentar as personagens principais como estrangeiras à terra, aos ambientes, ao todo apresentado. Algo a se considerar ao refletir sobre a possibilidade de prosseguir com o projeto.

6.2 Testes de animação

Após terminado todo o processo de pré produção, as cenas iniciais no posto e na loja de conveniência foram animadas, a fim de testar a eficiência do processo até então, e também testar as escolhas de técnica e estilo feitas até então.

A figura de Lino passou por um processo de rigging simples do rosto e membros superiores, enquanto Bernardo foi animado, como esperado, através de técnicas menos complexas de cutout, como o uso da rotação em um ponto - imitando as juntas de bonecos físicos recortados - e o ajuste das partes do corpo em diferentes poses assumidas por ele que, quando alternadas, promovem movimentos mais súbitos.

As técnicas de animação limitada também funcionam bem em alguns dos movimentos de Lino, e a função digital de automatização do borrão de movimento se mostrou muito útil para transmitir alguns dos movimentos rápidos de Bernardo - assim também como a distorção de formas.

Houve a troca de cores em alguns dos elementos para melhor legibilidade e integração à cena, e a produção de ilustrações dos pés e tronco de Lino em algumas posições que não haviam sido anteriormente entendidas como necessárias, mas o material produzido até então funcionou majoritariamente como esperado e sem a necessidade de grandes ou nenhum ajuste.

FIGURA 25, 26: (à esquerda) primeira versão do teste; (à direita) versão com mudança de cores.



FONTE: produção própria.

Foram produzidas as cenas iniciais do curta - as tomadas de um a nove (Apêndice E) - e também foram feitos gifs para teste de algumas animações feitas à mão digitalmente, quadro a quadro, de pequenos movimentos cíclicos próprios de um dos cenários, detalhes que, mais uma vez, ajudam na imersão da obra.

7. Considerações Finais

Os objetivos foram cumpridos, mas houve inúmeros percalços no caminho causados, principalmente, pelo acúmulo de funções. Tudo que foi produzido funciona como o esperado, cenário, bonecos, sons - a pré produção foi eficiente. Mas gostaria de ter ido além apenas da pré produção e posso ver que um dos fatores que contribuiu para que isso não ocorresse, foi a falta de uma equipe.

O processo de animação, mesmo em sua forma mais eficiente, demanda bastante em todos os seus aspectos, e se há um imprevisto em uma pessoa em uma equipe, o resto consegue amortecer o impacto - o que não ocorre quando se há apenas uma pessoa. O impacto assim, atrasa e pode até chegar a inviabilizar o desenvolvimento até o final.

Indubitavelmente, a etapa de pesquisa estimulou fortemente o correr do projeto e o impactou de forma profunda - para melhor. Há agora um melhor entendimento de todos os aspectos do projeto, tanto os técnicos quanto os teóricos. Também há melhor compreensão das limitações da falta de uma equipe, mas também dos aspectos positivos disso: a liberdade de poder expressar ideias de forma completa e livre.

Escolher trabalhar com um roteiro que já tem sido trabalhado há tanto tempo, mostrou-se na mesma medida desafiador e libertador. Desafiador por haver já várias pré-concepções do que ele deveria ser que atrapalhavam enxergar suas outras potencialidades, e libertador exatamente por agora poder ver isso.

Escrever o memorial também se mostrou bem mais complicado do que o esperado. Havia várias respostas, mas o peso das perguntas foi maior do que o previsto.

Ao fim, o saldo do projeto como um todo parece ter sido positivo, determinou-se possível prosseguir com o projeto, a pesquisa pode vir a ser referência para outras pessoas que venham a tentar fazer trabalhos similares, e o conhecimento adquirido durante o processo certamente será levado para projetos futuros.

Referências

ALMEIDA, Diego M.; LEITE JR., Antonio J.M.; MURAKAMI, Luiz C. O emprego da técnica de animação por recorte digital para a criação de personagens de jogos digitais. In: SBGames 2015 – XIV Simpósio Brasileiro de Jogo e Entretenimento Digital. 2015, Teresina. Anais eletrônicos. **Artes & Design - Full Papers**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147538.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2024.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade; Campinas: Papirus, 2017. *Ebook* (88 p.) (Coleção Travessia do Século).

BENDAZZI, Giannalberto. Quirino Cristiani, The Untold Story of Argentina's Pioneer Animator. **Animation World Magazine**, v. 1, n. 4, p. 13-19, jul., 1996. Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue1.4/AWNMag1.4-part1.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2024.

BRETHÉ, Simon Pedro, 2010. **Animação Digital 2D**: Simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador. 2010. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-8QCLWC>. Acesso em: 4 mai. 2024.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey**: the animated film, 1898-1928. Cambridge: MIT Press, 1984. 437 p.

DE SOUZA VAZ, A. A. Retorno Migratório: GLOBALIZAÇÃO AFETIVA E DESPERTENCIMENTO NO FILME O CÉU DE SUELY. **Publicatio UEPG: Ciências Sociais Aplicadas**, [S. l.], v. 23, n. 3, 2016. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/sociais/article/view/7838>. Acesso em: 2 abr. 2024.

FISCHER, Sandra. Deslugar e deslocamento em O Palhaço: imagens de transe e trânsito. **Interin**, Curitiba, v. 12, n. 2, p. 1-14, jul./dez., 2011. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=504450765006>. Acesso em: 2 abr. 2024.

FISCHER, Sandra. Pai e filha, Não por acaso: cotidiano, lugar e deslugar. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 37, n. 34, p. 141–153, 2010. DOI: [10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68118](https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68118). Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/68118>. Acesso em: 2 abr. 2024.

GONÇALVES, Carlos Pereira. **Cinema brasileiro na estrada**: identidade, mitologia e cultura contemporânea no gênero Road Movie (anos 1990-2000). Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2011, 417 p. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/3300>. Acesso em: 2 abr. 2024.

KUN, Josh. Against Easy Listening. In: DELGADO, Celeste Fraser; MUÑOZ, José Esteban (org.); **Everynight Life**. United States of America: Duke University Press, 1997. p. 288-309.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte do stopmotion ao digital**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009, 176 p. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/JSSS-82KGMM>. Acesso em: 2 abr. 2024.

LOPES, Denilson. Do Entre-Lugar ao Transcultural. In: _____. **No Coração do Mundo**: Paisagens Transculturais. Rio de Janeiro: Rocco, 2012. p. 21-46.

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

NOELLI, Francisco Silva. As hipóteses sobre o centro de origem e rotas de expansão dos Tupi. **Revista de Antropologia**, São Paulo, Brasil, v. 39, n. 2, p. 7–53, 1996. DOI: [10.11606/2179-0892.ra.1996.111642](https://doi.org/10.11606/2179-0892.ra.1996.111642). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/111642>. Acesso em: 2 abr. 2024.

ROMANIELO, Ana Luiza Pereira. **O Outro Lado da Estrada**: O Estudo do Gênero Road Movie no Cinema de Walter Salles. Dissertação (Pós Graduação Stricto Sensu) - Letras - Linguagem, Cultura e Discurso, Universidade Vale do Rio Verde. Três Corações, 2014, 125 p.

Disponível em:
https://www.unincor.br/images/arquivos_mestrado/dissertacoes/ana_luiza_pereira_romanielo.pdf. Acesso em: 2 abr. 2024.

SALLES, Walter. Anotações sobre road movies. **UOL Cinema**, 19 nov. 2007. Disponível em:
https://web.archive.org/web/20111024215906/http://cinema.uol.com.br/ultnot/2007/11/19/road_movie.jhtm. Acesso em: 2 abr. 2024.

SOLOMON, Charles. Pixar's link to Picasso? UPA, the overlooked animation pioneer. **Los Angeles Times**, 24 mar. 2012. Hero Complex. Disponível em:
<https://web.archive.org/web/20120325014313/http://herocomplex.latimes.com/2012/03/24/pixar-picasso-upa-animation/#/0>. Acesso em: 2 abr. 2024.

TEIXEIRA, Rafael Tassi. Alternativas fílmicas na imagem mais recente do olhar sobre a adolescência diaspórica em *La jaula de oro* (2013). **Cinémas d'Amérique Latine**, v. 23, p. 38-49, 2015. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cinelatino/1831>. Acesso em: 2 abr. 2024.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing animation**. Oxford: Focal Press, 2001. 315 p.

What the 'UPA Style' Actually Is, **Animation Obsessive**, 5 set. 2021. Disponível em:
<https://animationobsessive.substack.com/p/what-the-upa-style-actually-is>. Acesso em: 2 abr. 2024.

When Osamu Tezuka Redefined Animes, **Animation Obsessive**, 22 aug. 2021. Disponível em:
<https://animationobsessive.substack.com/p/when-osamu-tezuka-redefined-anime>. Acesso em: 2 abr. 2024.

WHITE, Tony. **Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators**. Oxford: Elsevier, 2006. 499 p.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**: a manual of methods, principles and formules for classical, computer, games, stop motion and internet animators. New York: Faber and Faber. 2001. 342 p.

Referências Fílmicas

Árido Movie, Brasil, 2006. Direção: Lirio Ferreira, 55 min.

As Meninas Super Poderosas, EUA, 1998-2005. Criação: Craig McCracken, 78 episódios.

Astroboy, Japão, 1963-1965. Criação: Osamu Tezuka, 144 episódios.

Central do Brasil, Brasil, 1998. Direção: Walter Salles, 113 minutos.

Deus e o Diabo na Terra do Sol, Brasil, 1964. Direção: Glauber Rocha, 120 min.

Felizes Juntos, Hong Kong, 1997. Direção: Wong Kar-wai, 96 min.

Hora de Aventura, EUA, 2007, 2010-2018. Criação: Pendleton Ward, 283 episódios.

Johnny Bravo, EUA, 1997-2004. Criação: Van Partible, 71 episódios.

Mansão Foster para Amigos Imaginários, EUA, 2004-2009. Criação: Craig McCracken, 79 episódios.

O Céu de Suely, Alemanha/Brasil/França/Portugal, 2006. Direção: Karim Ainouz, 90 min.

O Incrível Mundo de Gumball, EUA, 2011-presente. Criação: Ben Bocquelet, 240 episódios.

O Laboratório de Dexter, EUA, 1996-1999, 2001-2003. Criação: Genndy Tartakovsky, 78 episódios.

Os Jetsons, EUA, 1962-1963, 1985-1987. Criação: William Hanna, Joseph Barbera; 75 episódios.

Phineas e Ferb, EUA, 2007-2015. Criação: Dan Povenmire, Jeff "Swampy" Marsh; 129 episódios.

Terra Estrangeira, Brasil/Portugal, 1995. Direção: Walter Salles e Daniela Thomas, 110 min.

The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends, EUA, 1959-1964. Criação: Jay Ward, Alex Anderson, Bill Scott; 163 episódios.

The Humorous Phases of Funny Faces, EUA, 1996. Direção: J. Stuart Blackton, 3 min.

Vidas Secas, Brasil, 1963. Direção: Nelson Pereira dos Santos, 103 min.

Apêndices

Apêndice A - Roteiro

EXT. POSTO DE GASOLINA - NOITE

Um caminhão em frente a um pequeno posto de gasolina - bem no ponto da estrada onde o asfalto dá lugar a terra batida, duas pessoas descem pulando. Não parecem ter perdido o equilíbrio no pulo. Dirigem-se a uma loja de conveniência com placa vermelha desbotada ao fundo, ainda aberta, iluminada por luz incandescente.

As pessoas são dois fantasmas, BERNARDO e LINO. Bernardo entra correndo na loja, Lino anda devagar até ela. Para na porta.

Ao lado da entrada há vários posters de promoções, mas um se destaca. Nele há o nome de várias bandas. Uma, em roxo, parece chamar a atenção de Lino, que faz um som de aprovação. Ele ergue os olhos e entra.

INT. LOJA - NOITE

Bernardo carrega vários pacotes de comida nos braços, mas ainda procura por itens olhando atrás do atendente sentado por trás de um balcão.

Um ventilador que tenta girar sem completo sucesso funciona apontado para o tal atendente. Ele parece mobília dentro da loja. Lê uma revista e não percebe a presença dos dois na loja. Carrega um pingente grande de pedra vermelha no pescoço.

Lino encara por alguns instantes antes de seguir em frente, puxando Bernardo pelo colarinho quase fazendo os pacotes em seus braços caírem.

Na parede oposta a entrada, Lino localiza uma marca na parede e em um movimento praticado da mão revela, a começar de cima, o contorno de uma porta. Bernardo franze o cenho em confusão.

Lino olha pra ele tranquilo, sorri e abre a porta, de onde agora sai música. Bernardo ainda está confuso mas também curioso. Lino o empurra para dentro da porta e dessa vez a pilha de comida cai. Lino vai logo atrás.

INT. FUNDO DA LOJA - NOITE

Em uma sala funda parecida com os restos de uma antiga construção deteriorada, azulada, há uma pequena multidão de fantasmas. Ao fundo, há um pequeno palco em que uma banda fantasma parece estar terminando uma música.

Bernardo parece entender melhor a situação agora. Aponta para a banda e cutuca alguém próximo com a intenção de perguntar o nome, mas recebe uma olhada zangada e sorri amarelo. A pessoa vai embora e o sorriso se desfaz. Lino olha pros lados como se procurasse algo.

Olha pelo palco e arredores quando vê a banda com instrumentos roxos. Eles sobem ao palco enquanto a banda anterior sai.

Lino mais uma vez puxa Bernardo, desta vez para o centro da multidão que permanece indiferente a eles tanto quanto o atendente, mas abre espaço para a passagem.

Os olhos de Lino grudam no palco, os instrumentos são afinados. Um dos membros da banda tem um pingente similar ao do atendente, mas em tons roxos. Passa os olhos pela multidão desinteressado, até parar em Lino e Bernardo.

Encara alguns segundos, seus olhos brilham. Ele dá um pequeno sorriso, aponta para eles e, gritando, faz a contagem para início da música. Quando ela começa de fato, os olhos de Bernardo arregalam, os de Lino fecham.

Todas as pessoas somem, exceto eles e a banda. E logo, em um clarão quando os olhos de Lino voltam a abrir, eles também.

FIM

Apêndice B - Decupagem

Shot	Descrição	Plano	Movimento	Ângulo	Som
1	Um posto de gasolina ao fundo com. Caminhão (silhueta) chega em primeiro plano pela esquerda. Quando se vai, ficam duas silhuetas no centro. Leve movimento súbito de câmera coloca as silhuetas à esquerda e revela uma conveniência à direita.	Plano Geral	Travelling	Traseiro	Foley: caminhão passando e barulho representando surpresa quando a conveniência é notada.
2	Bernardo olha para Lino que acena com a cabeça. Bernardo então sai correndo. Lino suspira e anda na mesma direção devagar.	Plano médio	Fixo	Frontal	Foley: suspiro, efeito de elástico sendo solto para representar corrida.
3	Bernardo entra na loja, lino vai atrás, nota algo na parede. e examina	Plano médio	Fixo	Lateral.	Foley: passos.
4	Poster com nomes de bandas na parede. Zoom em uma.	Plano detalhe	Travelling para baixo/zoom	Over the shoulder.	Foley: som de surpresa ao dar zoom na banda.
5	Olhos de lino surpresos. Então olhando para baixo e sorrindo.	Plano detalhe	Fixo	Frontal	
6	Lino entrando na loja, Bernardo cheio de pacotes. Ao chegar á frente do balcão, Lino olha pra ele.	Plano médio	Fixo	Traseiro	Foley: passos de Lino, pacotes de Bernardo, um ventilador girando quase em silêncio.
7	Atendente calmamente passa a página de uma revista. Há produtos como chocolates a sua volta por trás do balcão. Um ventilador do canto o refresca. Luz reflete pelos óculos que ele usa e então por uma pedra em um colar em seu pescoço.	Plano médio	Fixo	Frontal	Foley: ventilador, página virando.
8	A pedra vermelha brilha.	Plano detalhe	Fixo	Frontal	

9	Lino olha para o atendente. Bernardo tenta pegar algo de detrás do balcão e é arrastado por Lino para a direita. Seus pacotes quase caem.	Plano médio	Fixo	Frontal	Foley: barulho de golpe para quando Bernardo se esforça para não deixar nada cair.
10	Lino procura por algo na parede.	Plano fechado	Fixo	Lateral	
11	Quando acha um símbolo que também estava no pôster com bandas, passa o polegar por cima, arrastando para o lado e em seguida para baixo. Uma porta surge. Lino abre um pouco, música sai, ele olha para Bernardo que parece assustado e o empurra para dentro da porta.	Plano inteiro	Fixo	Traseiro	Foley: ventilador quieto. Pacotes caindo. Música vindo de dentro da porta.
12	Bernardo cobre os olhos com as mãos. Arrisca abrir uma fresta entre os dedos e abre um olho. Bernardo e Lino no fundo de uma multidão. Lino olha em volta. Bernardo se desencilha e olha em volta também.	Plano detalhe/plano médio	Zoom out	Frontal	Foley: conversa generalizada, fim de música.
13	Há uma pequena multidão à frente deles assim como um palco. O lugar parece com as ruínas de uma casa.	Plano aberto	Leve zoom	Traseiro	II
14	Bernardo aponta para o palco, cutuca alguém do lado, recebe uma olhada feia, sorri amarelo. A pessoa com que tentou falar se vira, o sorriso desfaz. Lino olha pra todo lado procurando algo.	Plano Aberto	Fixo	Frontal	II
15	Imagens do palco e ao redor, o que Lino está olhando. Zoom na banda subindo no palco.	Plano médio	Viaja pelo cenário. Zoom	Frontal	II

16	Pingente pedra roxa do vocalista.	Plano detalhe	Fixo	Frontal	II
17	Lino puxa Bernardo para o centro da multidão.	Plano médio	Travelling seguindo a movimentação para a frente.	Frontal	II
18	A banda afina os instrumentos. O vocalista olha para a multidão. Fixa os olhos.	Plano aberto	Fixo	Contra-P longée	III e instrumentos afinando.
19	Lino e Bernardo olham atentamente o palco.	Plano médio	Fixo	Plongée	II
20	Vocalista olha, sorri, aponta pra Lino e Bernardo, conta junto com as baquetas da bateria, olhos de Lino fecham e os de Bernardo arregalam. Tudo some exceto os quadros em plano detalhe. Os olhos de Lino abrem e todo o resto some	Montagem em tela - planos detalhe	Fixo	Frontal	II, contagem da bateria, música.

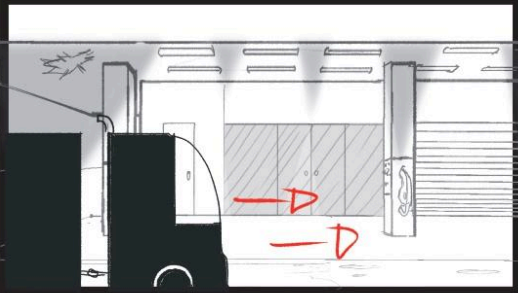
Apêndice C - Storyboard

STORYBOARD

CORTES

1

IMAGEM



CORTES

1

IMAGEM



CORTES

2

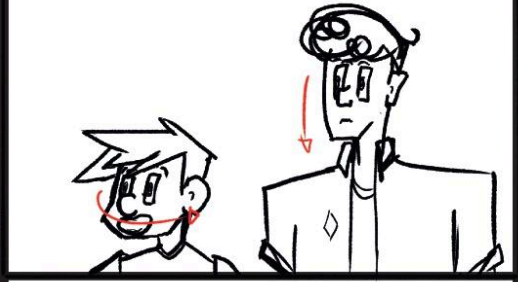
IMAGEM



CORTES

3

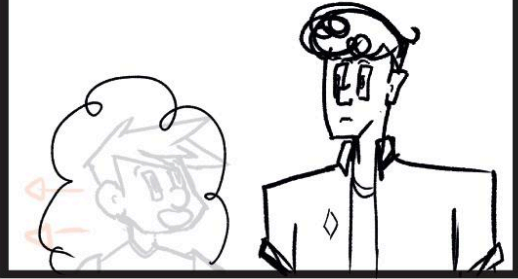
IMAGEM



CORTES

4

IMAGEM



CORTES

3

IMAGEM



CORTES

3

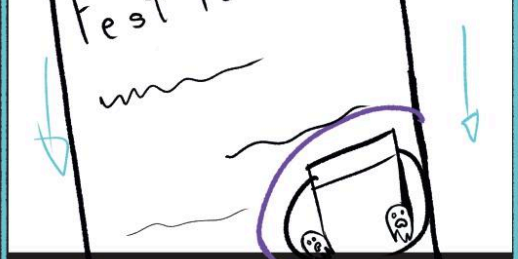
IMAGEM



CORTES

4

IMAGEM



CORTES

4

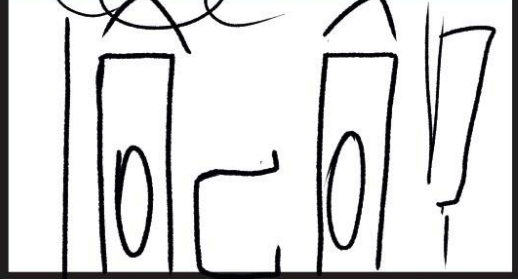
IMAGEM

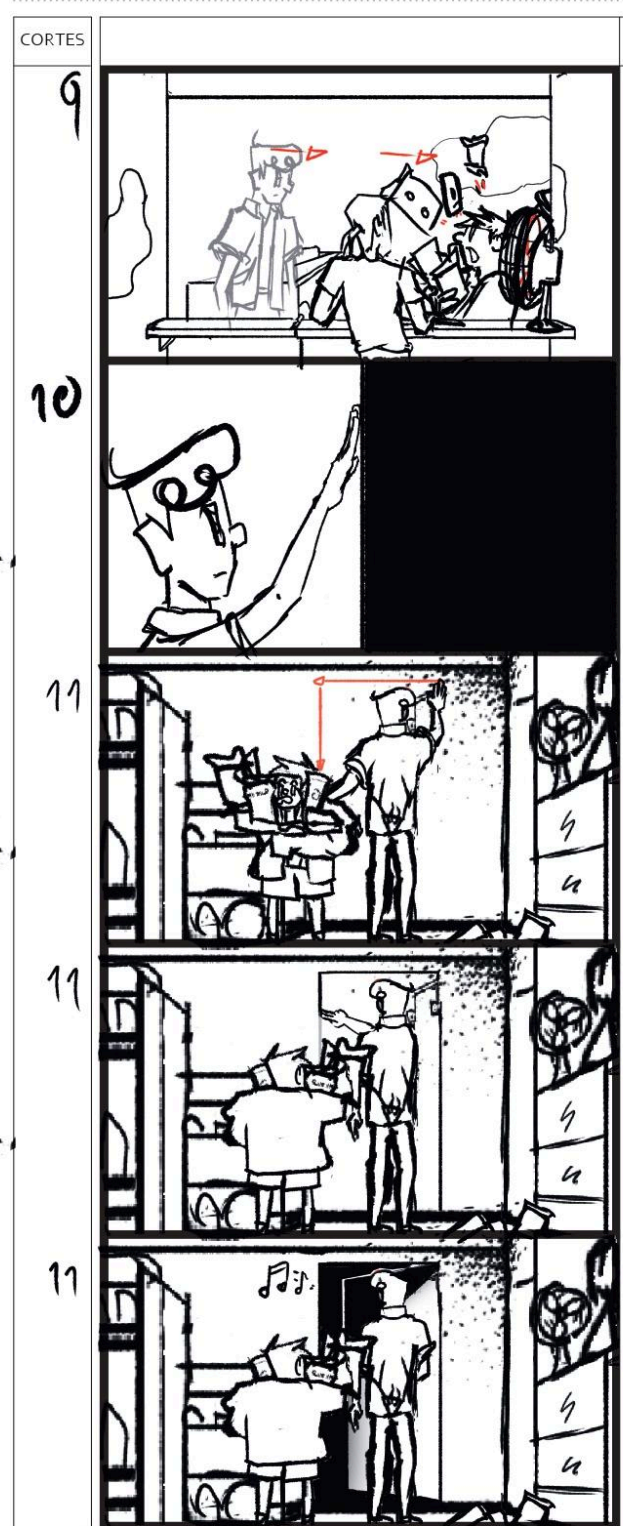


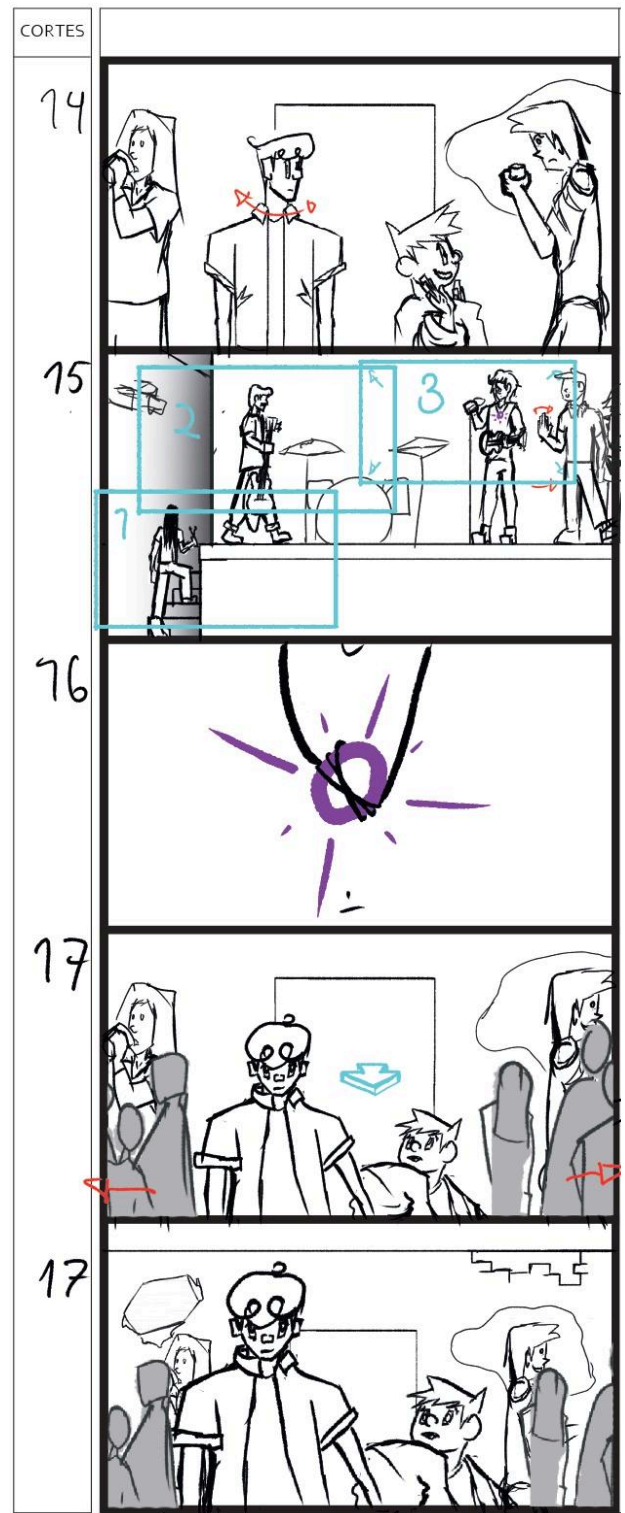
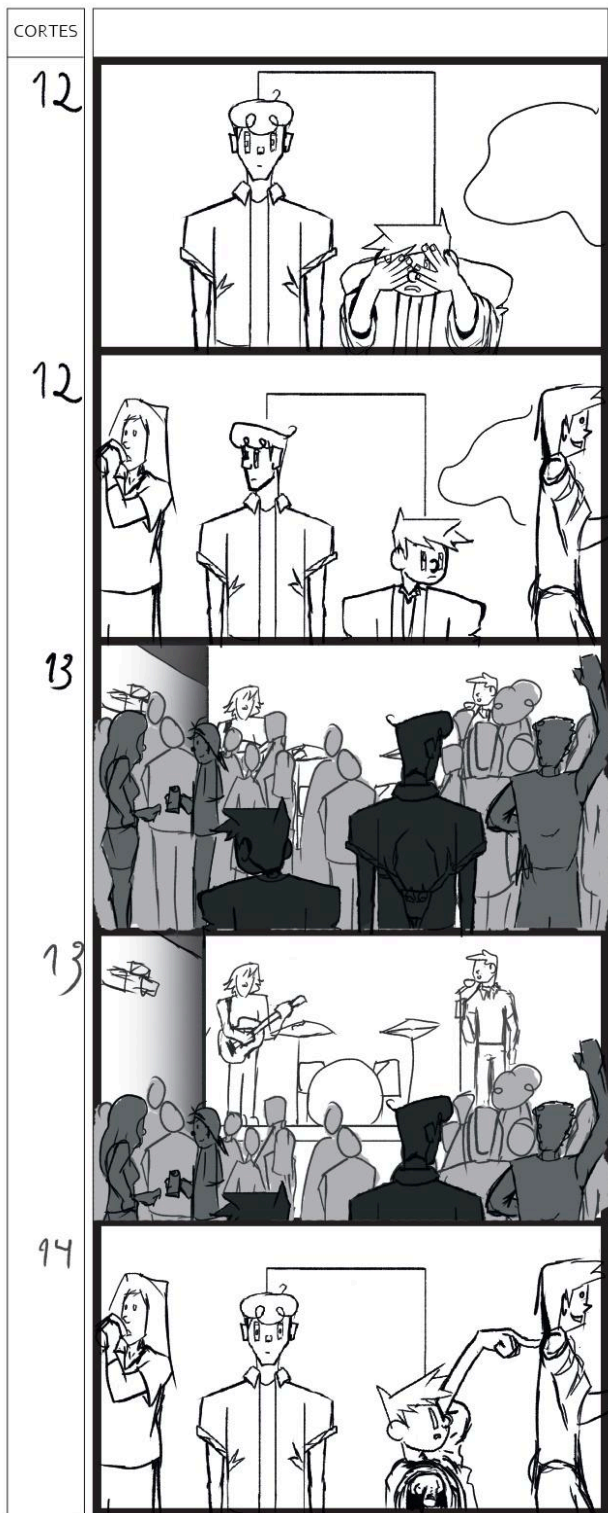
CORTES

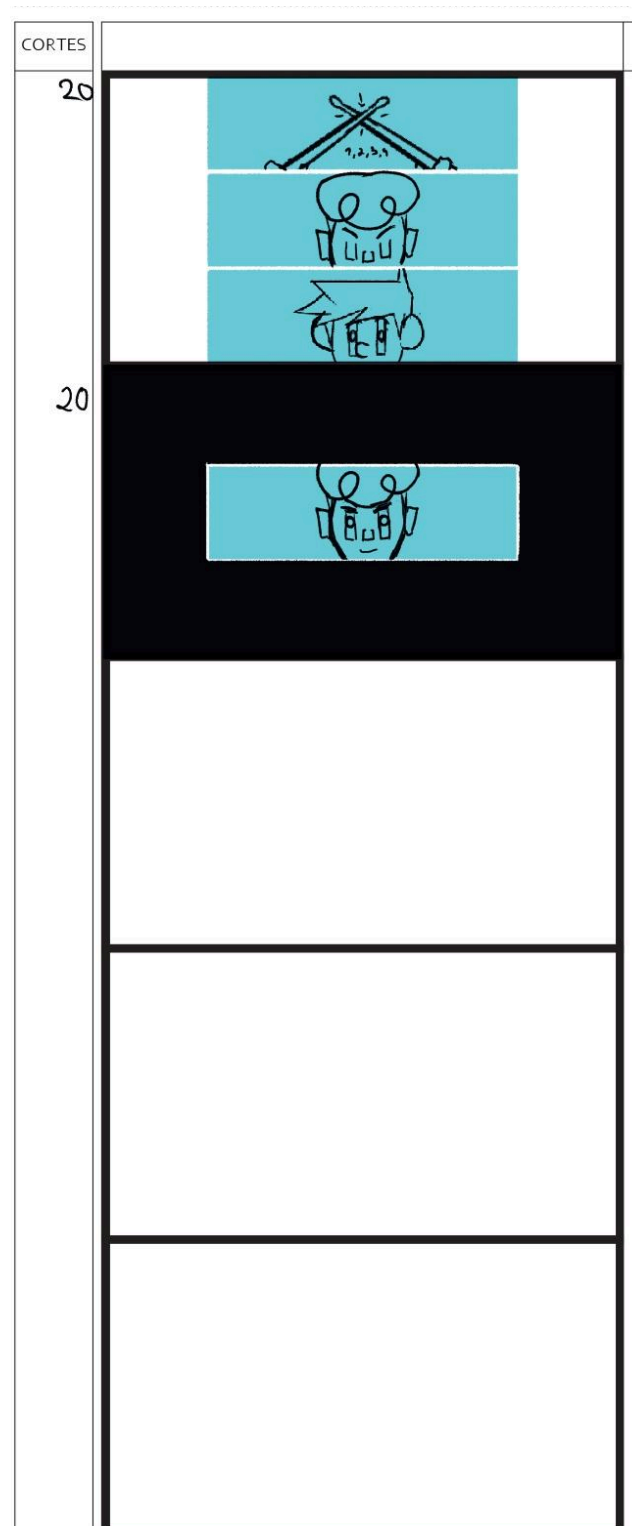
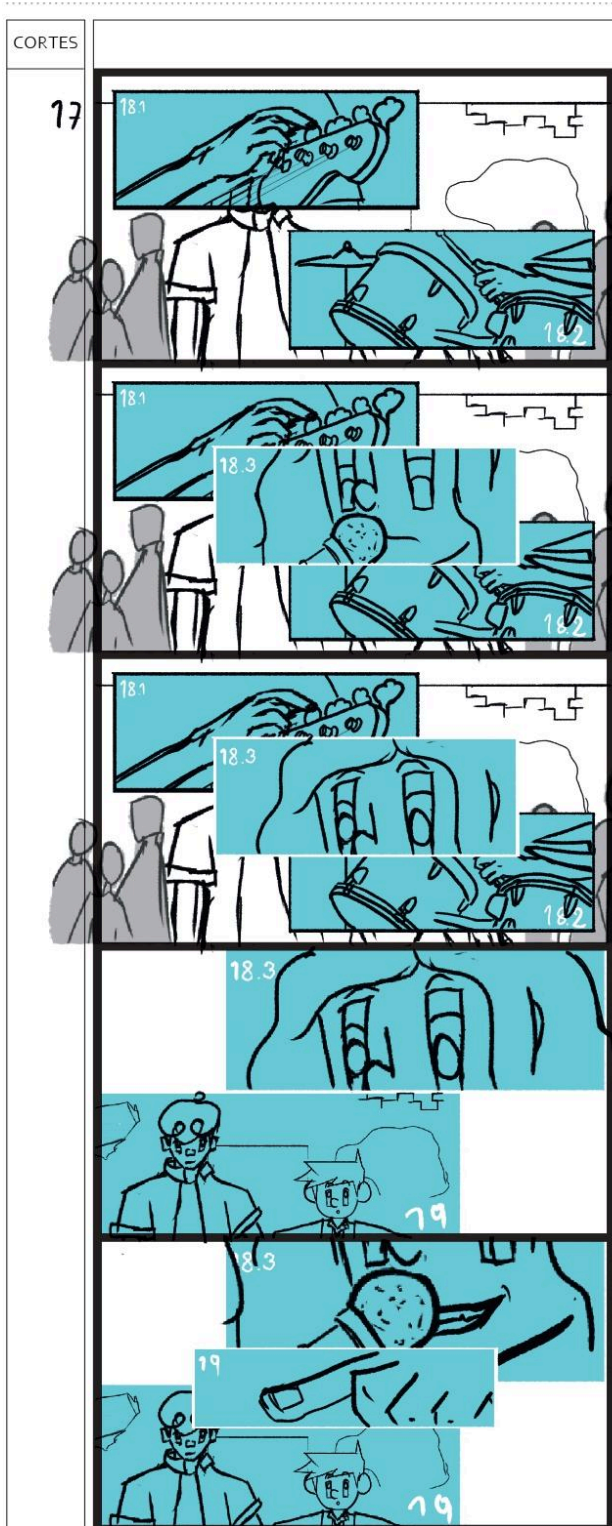
5

IMAGEM









Apêndice D - Animatic final

Vídeo disponível em: <https://youtu.be/tMQbdwOF-jY>.

Apêndice E - Testes

- Teste takes 1 a 3: https://youtu.be/ah4_YLoIAJ0;
- Teste takes 4 a 6: https://youtu.be/H3dw_QZnp4E;
- Teste takes 7 a 9: <https://youtu.be/D1HdnrtQUJU>.