

# Intervenção feminina

monique calandrin

Universidade Estadual Paulista  
"Júlio de Mesquita Filho"  
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
Departamento de Design

# Intervenção felina

**Intervenção Felina: Estudo e desenvolvimento  
de uma animação 2D**

Projeto de Conclusão de Curso - Design Gráfico  
Monique Calandrin  
Orientação: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Fernanda Henriques

Bauru, São Paulo - 2018



# agradecimentos

Aos meus pais, Valéria e Paulo, que me criaram num lar cheio de amor e me apoiaram em todos os momentos, mesmo quando minhas decisões acabavam me levando um pouco para longe deles;

Ao meu irmão, Júlio, que apesar de termos nossas diferenças, sempre me inspirou a pensar diferente e a arriscar ideias novas;

À professora Fernanda Henriques, que escolhi para ser minha orientadora e acabou se tornando uma grande amiga; que abraçou minha ideia e me guiou nessa aventura ao mesmo tempo assustadora e cheia de descobertas;

Ao professor Nicholas, que sempre esteve disposto a me ajudar nesse projeto. Obrigada mesmo por tudo que você me ensinou em aula e depois trabalhando comigo, sem sua ajuda esse projeto não teria chegado até aqui;

Ao Gustavo, o irmão que Bauru me deu, que desde sempre esteve presente e me acompanhou nessa aventura que foi esse curso, e também a Michele e Helena, que sempre me acolheram com muito carinho;

Aos meus amigos de Bauru, que tornaram esses anos todos muito mais coloridos e divertidos, obrigada Henrique, Roberta, Marcelo, João, Vilela, Luisa, Victor;

Aos meus amigos da Tilibra, que desde o início desse projeto abraçaram a ideia e me apoiavam sempre que as dúvidas começavam a surgir. Obrigada Victoria, Bruna, Gabriela, Rebeca, Luciana, Kamilla, Juliê, Vinícius, Raul, Isadora, Guaru e em especial a Ana Helena, que além de ter sido minha tutora, se tornou uma grande amiga;

E aos maravilhosos membros do Thought Café, que me acolheram em sua equipe e foram meu primeiro contato com essa área que me conquistou tanto que é a animação.

# Índice

1	Glossário.....	5
2	resumo.....	6
3	introdução.....	7
4	Referencial Teórico	
4.1	feminismo.....	9
4.2	movimento LGBT.....	10
4.3	breve história das técnicas de animação.....	11

5	Referências e inspirações	
5.1	Rebecca sugar.....	14
5.2	morgan Huff.....	15
5.3	o menino e o mundo....	16
6	Desenvolvimento	
	Pré-produção	
6.1	roteiro.....	20
6.2	storyboard.....	23
6.3	animatic.....	34
6.4	concept art.....	35
	Produção	
6.5	ilustração.....	42
6.6	animação.....	46

	Pós-produção	
6.7	ajustes finais.....	50
6.8	sonorização.....	51
6.9	Renderização.....	52
7	identidade visual.....	54
8	divulgação.....	58
9	considerações finais.....	61
10	Bibliografia.....	62
11	Lista de figuras.....	63



# 1 GLOSSÁRIO

Para ajudar a compreender melhor o projeto descrito nesse relatório decidi montar um pequeno glossário com alguns termos mencionados.

**Briefing:** um conjunto de instruções para o desenvolvimento de um projeto.

**Frame:** uma imagem da sequência de animação;

**Keyframe:** quadro-chave, são usados para marcar o início e o fim de cada ação da animação;

**Layer:** camada;

**Layout:** representação visual básica da estrutura ou forma de algo;

**Lettering:** arte de desenhar letras combinando formas projetadas e desenhadas com um propósito específico;

**Lineart:** linhas do desenho, o contorno;

**Loop:** repetição de uma sequência de imagens eternamente;

**Plano Americano:** um posicionamento de câmera que enquadra o personagem do joelho para cima.

**Preview:** pré-visualização;

**Renderização:** salvar a sequência de *frames* em vídeo;

**Sketch:** rascunho, esboço;

**Timeline:** linha do tempo onde os *keyframes* e seus tempos de duração são organizados.

**Timing:** coordenação do tempo adequado para uma ação ou atividade.

## 2 Resumo

O projeto consiste no desenvolvimento de um curta-metragem animado envolvendo a criação de um roteiro original, *concept art* dos personagens e o processo de animação 2D.

Intervenção felina conta a história de um gato que está tentando ajudar suas donas a fazer as pazes após um desentendimento no relacionamento. O foco do projeto é estudar o processo de criação de uma animação, da ideia ao produto final, além de tentar contar uma história sem uso de linguagem verbal.

Palavras-chave: animação, feminismo, movimento lgbt, representatividade, *motion design*



## 3 introdução


Eu costumo falar que a primeira pergunta que eu fiz na Unesp foi: “Onde ficam as 50’s?”, mas a segunda pergunta foi: “Existe algum grupo de estudos de animação?”.

Isso porque desde que eu consiga me lembrar sempre fui apaixonada por animações, não só por assistir os filmes, eu adorava os *making offs* de todos os filmes que eu alugava. Sempre tive vontade de saber como eles eram feitos, assistia admirada enquanto aqueles artistas desenhavam o mesmo personagem várias vezes e eles criavam vida na tela. Me lembro que muitas vezes ouvi meus pais me chamando para correr na sala, pois estava passando alguma reportagem sobre animação no jornal e eles sabiam o quanto eu amava assistir esse tipo de coisa.

Não demorou para que eu decidisse que um dia aprenderia a fazer aquilo, a criar minhas próprias histórias e animá-las para que todos pudessem assistir. Eu achei que tinha enfim decidido, ia cursar Cinema de Animação na UFMG, mas infelizmente meus pais não poderiam me mandar para tão longe de casa naquele momento, o que me deixou bastante frustrada na época, e então decidi ainda seguir um caminho voltado para criatividade, e escolhi Design na Unesp, que era mais próxima de casa.

Mas ainda assim eu tinha esperanças de que conseguiria aprender animação. Minha espera foi recompensada quando eu tive a oportunidade de fazer intercâmbio no Canadá, onde consegui fazer uma matéria de fundamentos da animação, e me apaixonei pela área. Logo depois consegui um estágio em uma empresa que trabalhava com animação voltada para educação, que me permitiu me aprofundar ainda mais na área, e comecei a criar a confiança que eu precisava para começar meu próprio projeto.

Esse projeto consiste na criação de um curta de animação, onde procurei desenvolver um roteiro original, com personagens fictícios em seu dia a dia; as ilustrações, onde pude explorar a criação de personagens e cenários; e ao final dar vida às ilustrações em uma animação 2D.

The background is a solid blue color with several stylized, white, fluffy clouds scattered across it. The clouds vary in size and shape, some appearing as simple rounded shapes, others as more complex, multi-lobed forms. The overall aesthetic is clean and modern.

# 4 Referencial Teórico



## 4.1 feminismo

Cresci com todos a minha volta dizendo como o Feminismo era algo ruim e que as feministas queriam ser melhores que os homens. Como eu era alguém que acreditava na igualdade, achava que elas estavam totalmente erradas.

Mas ao ingressar na faculdade conheci meninas envolvidas com o movimento e isso me deixou curiosa a conhecer o lado delas. Comecei a ler sobre, conversar com amigas e aos poucos fui me desconstruindo e abrindo meus olhos para um problema profundamente enraizado na sociedade, o machismo.

Há quem pense que o feminismo é o contrário de machismo, mas não é, já que o machismo diz respeito aos homens serem superiores às mulheres e o feminismo busca encontrar a igualdade para os dois gêneros, para que todos tenham os mesmos direitos.

Depois desse primeiro passo eu comecei a perceber ainda mais o quanto a desigualdade acontecia a minha volta. E além disso comecei a me incomodar cada vez mais com a falta de representatividade feminina na área em que eu espero trabalhar no futuro.

Nas mídias em geral há uma discrepância muito grande entre os gêneros, são poucas as mulheres protagonistas de produtos audiovisuais tais como filmes e seriados. A cientista de dados Amber Thomas publicou em 2017 um estudo que mostra que entre os dez filmes com maior

bilheteria de 2016 apenas 27% das falas foram ditas por mulheres. Isso só reforça a ideia de que ainda temos muito a evoluir nesse sentido para alcançar a igualdade.

Em 1985, uma cartunista americana chamada Alison Bechdel lançou uma tirinha que acabou dando origem a um teste que leva seu nome e para passar os filmes deveriam cumprir três regras:

- 1 - Deveriam ter pelo menos duas mulheres;
- 2 - Que falam uma com a outra;
- 3 - Sobre de qualquer coisa, menos sobre homens.

Uma grande parte dos clássicos do cinema não passa nesse teste e até mesmo muitos filmes atuais. Vale lembrar que não passar nesse teste não torna o filme necessariamente machista, mas abre nossos olhos para a dificuldade ou desinteresse de roteiristas e produtores em desenvolver personagens femininas.

E por falar em produtores, quantas mulheres diretoras de filmes e animações existem em comparação com homens? Quantas já foram indicadas ao Oscar? Quantas já venceram?

Com isso em mente, antes mesmo de decidir o tema do meu trabalho, eu já havia decidido que eu teria uma mulher como protagonista para fazer a minha parte no processo de mudar essa realidade e expandir o universo das mulheres nesse ambiente predominantemente masculino.



Figura 1: Tirinha "The Rule" de Alison Bechdel.  
Fonte: <http://alisonbechdel.blogspot.com/2005/08/rule.html>



## 4.2 movimento LGBTQ+

Outra parcela da população que é pouco representada nas mídias em geral são os LGBTQ+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queer e mais).

O *GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Defamation)*, uma organização não governamental norte americana, fez uma pesquisa chamada *Where We are on TV (Onde nós estamos na TV)*, que mostra que na temporada de 2017 a 2018, dos 901 personagens que apareceriam em programas do horário nobre, apenas 58 (6,4%) foram identificados como gay, lésbica, bissexual, transgênero e/ou queer. Apesar de ser uma porcentagem ínfima esse é o maior percentual até hoje.

As poucas vezes que ganham notoriedade há uma grande comoção envolvendo o fato de serem diferentes, como se fosse sua característica principal, tudo a seu respeito se resume ao fato de serem parte dessa minoria e gira em torno do fato de terem que conviver e superar essa diferença.

Idealmente personagens LGBTQ+ deveriam representados como pessoas que têm suas características próprias, trabalham, têm sonhos e aspirações tal qual qualquer

personagem hétero e cisgênero.

Minha intenção com esse projeto é tentar deixar essa característica em segundo plano, quero que o foco seja em mostrar um casal passando por dificuldades no relacionamento, mostrando como lidam com seus sentimentos, como buscam resolver seus problemas, as dificuldades que encontram. Quero que o público se reconheça nas personagens, que desenvolva empatia por elas, não importando se são homossexuais ou não afinal, todos poderiam passar pela experiência apresentada no curta.



## 4.3 Breve história das técnicas de animação

A animação é uma ilusão criada a partir de várias imagens em sequência, que quando combinadas em nosso cérebro passam a sensação de estarem em movimento.

Ao longo dos anos o processo da criação dos filmes de animação que vemos hoje no cinema passou por várias mudanças, pautadas por inovações tecnológicas que permitiam avanços tanto na qualidade do produto final quanto na velocidade com que conseguiam produzir.

No início era de forma analógica, conhecida hoje em dia como forma tradicional, onde os quadros eram desenhados a mão, um a um, para depois serem unidos em sequência para virar um filme. Essa técnica apesar de bem sucedida toma muito tempo, então os filmes levavam vários anos para ficar prontos. Um exemplo foi o filme *A Branca de Neve e os sete anões*, que foi um grande sucesso na época, mas levou 3 anos para ser produzido.

Com o passar dos anos novas tecnologias surgiram, e com elas novas maneiras de animar também foram desenvolvidas. Com a chegada de softwares de animação digital, grandes estúdios começaram a se aventurar no mundo da

animação 3D e o primeiro filme longa-metragem lançado a usar esse recurso foi *Toy Story* da Pixar, e a partir daí o universo das animações nunca mais foi o mesmo, e assim, grandes obras de arte começaram a ser criadas ano após ano.

The background is a soft, pastel-colored illustration. It features several stylized trees with rounded, pinkish-red canopies and brown, textured trunks. A small, yellow, speckled bird is perched on one of the branches. The ground is a mix of light green and pinkish-red, with various small plants and flowers. The overall style is cute and artistic.

# 5 Referências e inspirações



## 5 Referências e inspirações

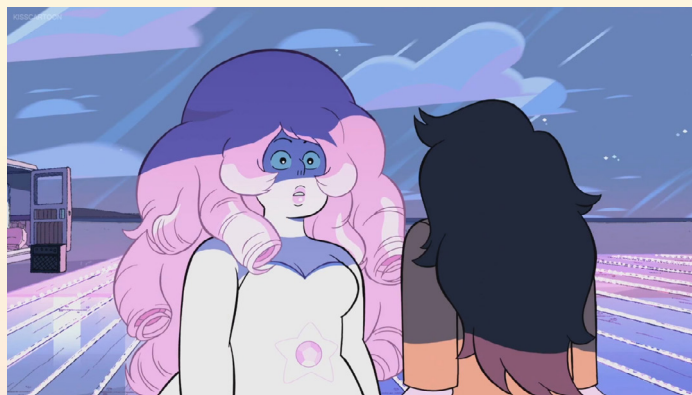
Eu cresci cercada por referências de animações, muitas delas me marcaram sem que eu percebesse, pois fizeram parte da minha infância e ditaram o que eu entendia por animação desde cedo. Fui influenciada tanto por desenhos ocidentais quanto por animações japonesas, o que me deixou com um repertório bem variado em relação aos estilos das ilustrações e também da maneira como eram animados.

## 5.1 Rebecca sugar – steven universe

Não foi difícil me apaixonar por *Steven Universe*, afinal é um desenho muito fofo, com personagens muito profundos, usa cores maravilhosas e principalmente lida com temas difíceis de maneira muito leve e delicada.

*Steven Universe* conta a história de um universo em que existem pedras preciosas personificadas e foca na vida do filho de um humano com uma pedra preciosa, chamado Steven. Ele precisa lidar com algumas dificuldades no seu dia a dia por ter nascido híbrido e outras dificuldades simplesmente por ser um garoto adolescente. A autora, Rebecca Sugar, traz a tona temas como consentimento, relacionamento abusivo, amor-próprio e depressão de uma maneira tão natural e bem pensada que quando a gente menos espera já absorveu os ensinamentos que ela traz.

Um ponto que eu sempre admirei nesse desenho é a maestria com que as cores são utilizadas. As personagens que são pedras preciosas possuem uma paleta de cores que passa facilmente a personalidade delas para nós e contribuem na construção das personagens. Além disso, as cenas sempre passam sensações para nós espectadores, pois as cores contribuem para construir diferentes atmosferas para diferentes situações.



**Figura 2:** Episódio 61 - "We Need to Talk".  
Fonte: *Steven Universe*, 2015, 2ª temporada



**Figura 3:** Episódio 76 - "It Could've Been Great".  
Fonte: *Steven Universe*, 2016, 2ª temporada



**Figura 4:** Episódio 52 - "Jailbreak".  
Fonte: *Steven Universe*, 2015, 1ª temporada



**Figura 5:** Episódio 37 - "Alone Together".  
Fonte: *Steven Universe*, 2015, 1ª temporada

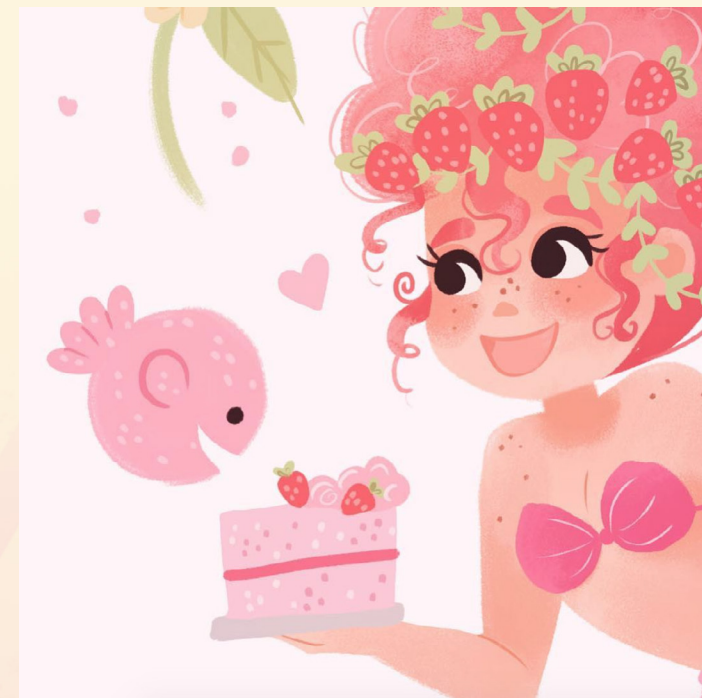
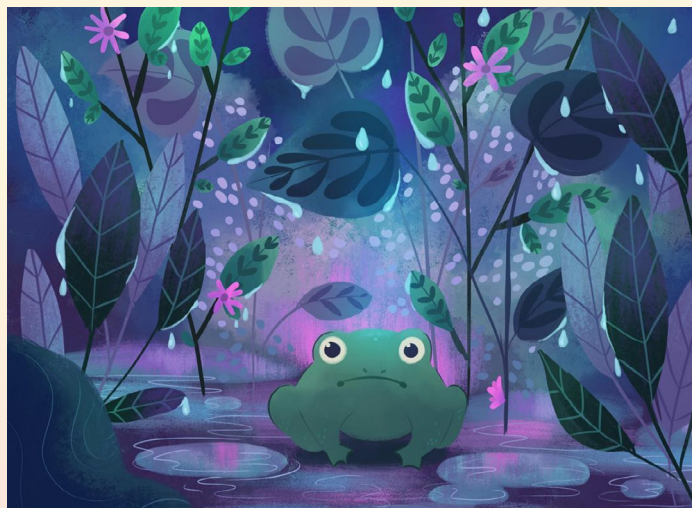


## 5.2 morgan Huff

Sempre me disseram que meu forte era desenhar coisas fofas. Ao mostrar meus desenhos para amigos e conhecidos eu ouvia: Meu Deus que coisinha mais fofa!

Então resolvi que se eu tinha essa facilidade gostaria de explorar mais esse lado, então procurei artistas com traços bem fofinhos no instagram, que me abriram os olhos para vários estilos diferentes e entre os artistas que eu passei a acompanhar, sinto que a minha maior influência e inspiração seja a ilustradora Morgan Huff, uma especialista em desenhos infantis.

Suas ilustrações unem traços delicados com uma riqueza em detalhes e texturas. O uso das cores possui uma leveza ímpar e conseguem passar humores e sensações diferentes em cada arte. É uma artista que sempre recomendo a todos que buscam por inspiração.



**Figuras 6 a 8:** Ilustrações de Morgan Huff.  
Fonte: <https://www.instagram.com/morgansketch/>



## 4.3 o menino e o mundo

Quando eu comecei a planejar meu projeto final, uma das primeiras coisas que eu decidi foi produzir uma animação sem falas. Com isso em mente fui pesquisar algumas obras que também possuem essa característica para observar e tentar entender a maneira com que elas se comunicavam, quais métodos eles usavam para substituir a comunicação verbal.

Lembro de ter assistido esse filme quando soube que ele foi indicado ao Oscar e isso me trouxe uma alegria imensa, ver uma produção nacional chegando tão longe. Ao assistir eu fiquei impressionada em como personagens tão minimalistas e com traços de expressão tão simples podiam passar tantas emoções e tantas sensações diferentes sem uma palavra dita.

O filme possui falas, mas foram gravadas palavras ditas ao contrário, pois o foco é nas ações de cada cena, são elas quem contam a história, juntamente com as expressões faciais, as cores e a música. Isso faz com que o espectador tenha que prestar atenção ao que está sendo mostrado sem esperar que o filme te explique o que está acontecendo.



**Figura 9:** Cena do filme.  
Fonte: Filme o Menino e o Mundo (2014)



The background features a gradient from light blue at the top to light purple at the bottom. Several stylized, bubbly clouds are scattered across the scene, rendered in various shades of blue and purple. The clouds have a soft, textured appearance. The text '6 Desenvolvimento' is centered in the middle of the image.

# 6 Desenvolvimento

# 6 Desenvolvimento

O processo de criação da minha animação passou por 3 etapas:

**Pré-produção:** onde desenvolvi o roteiro, depois criei o *storyboard*, a partir dele fiz o *animatic* e com tudo pronto iniciei o *concept art*.

**Produção:** onde as ilustrações foram criadas e logo depois animadas.

**Pós-produção:** momento em que fiz a sonorização e as correções necessárias.

Irei explicar em detalhes cada um desses processos.





Pré-Produção

## 6.1 Roteiro

A criação do roteiro eu diria que foi o passo mais demorado desse projeto e também o que sofreu mais mudanças ao longo do tempo. Isso aconteceu inclusive enquanto eu já estava fazendo as outras partes do processo, pois nunca fui uma pessoa de escrever muito, então acabava tendo dificuldades em organizar as ideias e chegar em uma narrativa satisfatória.

O meu foco desde o início era usar memórias para contar uma história, eu queria que as lembranças ajudassem a guiar meus personagens nas tomadas de decisões ou que lembrassem eles de momentos que marcaram suas vidas.

Num primeiro momento seria uma história sobre um casal de idosos, que quando se lembravam de algo eram levados para o momento em que a memória existiu. E a história mostraria uma senhora tentando ajudar seu esposo com Alzheimer a se lembrar da vida juntos. Mas eu percebi que tentar representar uma doença tão complexa quando Alzheimer em poucos minutos de animação e sem utilizar falas seria além da minha capacidade em um período tão curto de tempo, e eu ainda precisaria estudar mais sobre a doença para conseguir transmitir todas as nuances dela e os sentimentos envolvidos na pessoa com a doença e nos familiares próximos. É

uma ideia que eu espero ainda conseguir explorar futuramente, quando já tiver mais experiência em contar histórias.

No momento eu precisava tentar criar uma história mais fácil de ser contada em pouco tempo e que ainda envolvesse memórias.

Então comecei a pensar numa ideia de um casal, que após uma briga que acaba numa separação, encontra nas memórias dos momentos felizes o motivo que precisavam para tentar se reunir.

Eu já havia escrito roteiros de animações menores antes, mas esse me desafiou mais do que todos os anteriores, pois envolvia descrever absolutamente tudo de visual que aconteceria na cena, já que nenhuma fala existiria. Precisei descrever cada movimento de câmera, expressão facial, tudo isso para que fosse mais fácil no momento de animar, pois eu saberia exatamente tudo que eu teria que fazer em cada cena.

Deixo nas próximas páginas a transcrição do roteiro completo:



# 6.1 Roteiro

## 1 - Ambientando a animação

Começa a cena mostrando a parede do lado de fora do quarto de Alice, com uma leve chuva e a cena movendo em direção a janela.

Corte seco para um relógio.

Depois corta para uma estante.

Corta para um porta-retrato, fica nessa tela por uns segundos para mostrar o título.

## 2 - Apresentando os personagens

Corta para uma caminha com um gato, o Caju, dormindo.

Ele acorda com sons de soluços e procura de onde vem o som.

A cena passa a mostrar a personagem principal, Alice, de costas, debaixo das cobertas, soluçando.

O foco volta para o Caju que dá uma suspirada e revira os olhos.

A cena volta para Alice, mas dessa vez focando no rosto dela, e ela está chorando.

## 3 - Apresentando o conflito

A cena dá um *zoom* em direção ao rosto dela.

Há uma transição como uma névoa passando

A nova cena mostra dois passaportes e duas passagens em cima de uma mesa.

Corta para Alice apontando o dedo para uma personagem de costas, que chamaremos de Beatriz, que está com as mãos na cintura.

Elas mudam a pose, para Beatriz apontando o dedo e Alice de braços cruzados e olhando para o outro lado.

Beatriz se abaixa para pegar seu passaporte e passagem, enquanto Alice olha com uma expressão triste e com os braços levantados na direção da Beatriz.

Há um som de porta batendo, e mostra Alice ajoelhada chorando.

Há um som de vidro quebrando e a memória se desfaz em uma névoa.

## 4 - Caju agindo para mudar a situação

Mostra o rosto da Alice assustada.

A cena agora mostra ela sentada na cama e olhando para frente com uma expressão assustada.

Corta para um porta-retrato quebrado caído no chão.

Corta para o Caju que está em cima da estante com uma cara de quem aprontou.

Corta para Alice e ela faz uma cara feia e bufa.

Mostra os pés dela tocando o chão.

Mostra ela pegando o porta retrato nas mãos.

Mostra a parte de trás da cabeça dela enquanto ela levanta o porta-retrato e vê que é uma foto dela com a Beatriz.

Volta para o rosto dela e ela está com os olhos enchendo de água novamente.

Ela limpa os olhos.

E esboça um pequeno sorriso com o canto da boca.

## 5 - Memórias dos momentos felizes

Mostra o porta retrato, e começa uma transição para a foto no estilo de sketch.

Névoa.

Há uma transição e a nova cena mostra as duas numa bicicleta que está sendo pilotada por Beatriz, enquanto passam por um parque cheio de árvores cobertas por flores.

A cena foca no rosto das duas felizes.

Névoa.

Mostra um filhote de gato preso numa árvore.



## 6.1 Roteiro

Mostra a árvore de longe e as duas estão tentando alcançar o gato, uma dando pezinho para a outra.

Entra em foco na cena apenas o galho onde o filhote está agarrado. Aparece o braço da Alice tentando alcançar o filhote. De repente o braço dela some e há um barulho acompanhado de uma leve tremida na câmera.

O filhote olha para baixo.

Mostra as duas caídas, ele revira os olhos.

Mostra ele descendo da árvore sozinho.

E ele sentado no colo da Alice.

Névoa.

Mostra a Beatriz limpando sorvete do rosto da Alice.

Névoa.

Mostra uma sala onde as duas estão sentadas assistindo um filme, há um barulho e as duas se abraçam com medo.

Névoa.

Mostra Beatriz dando um beijo na Alice.

Névoa.

Mostra as duas andando de mãos dadas.

Névoa.

Mostra as duas sentadas num parque.

Há um som de miado que faz a névoa se dissipar e leva Alice de volta a realidade.

### 6 - Caju incentivando o reencontro

Volta para ela de costas olhando para a foto.

Mostra o rosto dela surpresa e com os olhos marejados.

Mostra a escrivinha dela,

ela abre a gaveta,

pega a passagem na mão,

mostra o rosto dela pensativa.

Um novo miado faz com que ela olhe para o lado.

Mostra o Caju se esfregando na mala dela,

Mostra o rosto dela, que abre um sorriso e acena que sim com a cabeça.

### 7 - Reencontro

Muda a cena, mostra um aeroporto e pessoas passando bem perto na frente da cena, até que elas param de passar e revelam Alice.

Corte para um enquadramento mais próximo (plano americano) e ela fica olhando de um lado para o outro procurando a Beatriz. (Ela pode esticar o pescoço e ficar na ponta dos pés.)

Mostra outra área do aeroporto.

Mostra um celular com uma foto da Alice,

Mostra Beatriz com os olhos marejados olhando para o celular.

Afasta a câmera para mostrar ela em plano americano, com o celular na mão, até que alguém tromba nela e derruba o celular no chão.

Mostra o celular no chão enquanto as duas se abaixam para pegar, tanto Beatriz quanto a pessoa que derrubou.

Close no rosto de Alice, quando levanta os olhos para ver a pessoa de quem ela derrubou o celular e fica surpresa

Mostra Beatriz, também olhando para ela com cara de surpresa;

Volta para Alice que começa a chorar e se move em direção a Beatriz,

Mostra Beatriz em plano americano e a Alice pulando para abraçar ela; a expressão dela muda de espanto para um sorriso e ela retribui o abraço e fecha os olhos.

Foca no Caju, que está dentro da caixinha de viagem em cima da mala da Alice, ele dá uma suspirada aliviado e abre um sorriso também.



## 6.2 storyboard

Com o roteiro definido (ou quase), eu passei para o *storyboard*, que consiste basicamente em transformar o texto do roteiro em uma história em quadrinhos.

O objetivo é desenhar as cenas que estão descritas no roteiro do jeito que vão aparecer na animação, já pensando no enquadramento de cada uma delas. Nesse momento dá para perceber se a história está fluindo bem, se está fazendo sentido e alguns ajustes podem ser feitos.

No desenvolvimento do *storyboard* a história também sofreu várias alterações, foi a essa altura do projeto que eu notei a necessidade de cortar algumas cenas, pois acabei percebendo que várias cenas eram supérfluas e a história continuaria a fazer sentido sem elas e elas poderiam inclusive acabar distraindo o espectador das partes que eram realmente importantes.

Ao chegar nessa parte, tive um grande bloqueio, pois apesar de eu já estar confortável em alguns aspectos do processo de ilustração, como acabamentos e firmeza do traço, eu ainda tinha muitas dificuldades de fazer *sketches*, que sempre acabavam com proporções estranhas.

Isso acabou me fazendo levar mais tempo do que deveria nos desenhos, já que algo que era para ser um processo simples acabava levando muito tempo pois eu fazia e apagava várias vezes até estar satisfeita.

Até o momento em que percebi o quanto isso estava me atrasando e tentei me desprender do medo de errar, afinal nesse momento os desenhos só precisam ser compreensíveis o bastante para me guiar durante os passos seguintes da animação, e não super acabados.

Para explicar melhor, observem um trecho do roteiro e como ele fica quando desenhado no *storyboard*:

E nas próximas páginas o *storyboard* completo, inclusive com as cenas que foram cortadas.

*Corta para uma caminha com um gato dormindo.*

*Ele acorda com sons de soluços e procura de onde vem o som.*

*A cena passa a mostrar a personagem principal, Alice, de costas, debaixo das cobertas, soluçando.*

*O foco volta para o gato, que dá uma suspirada e revira os olhos.*

*A cena volta para Alice, mas dessa vez focando no rosto dela, e ela está chorando.*

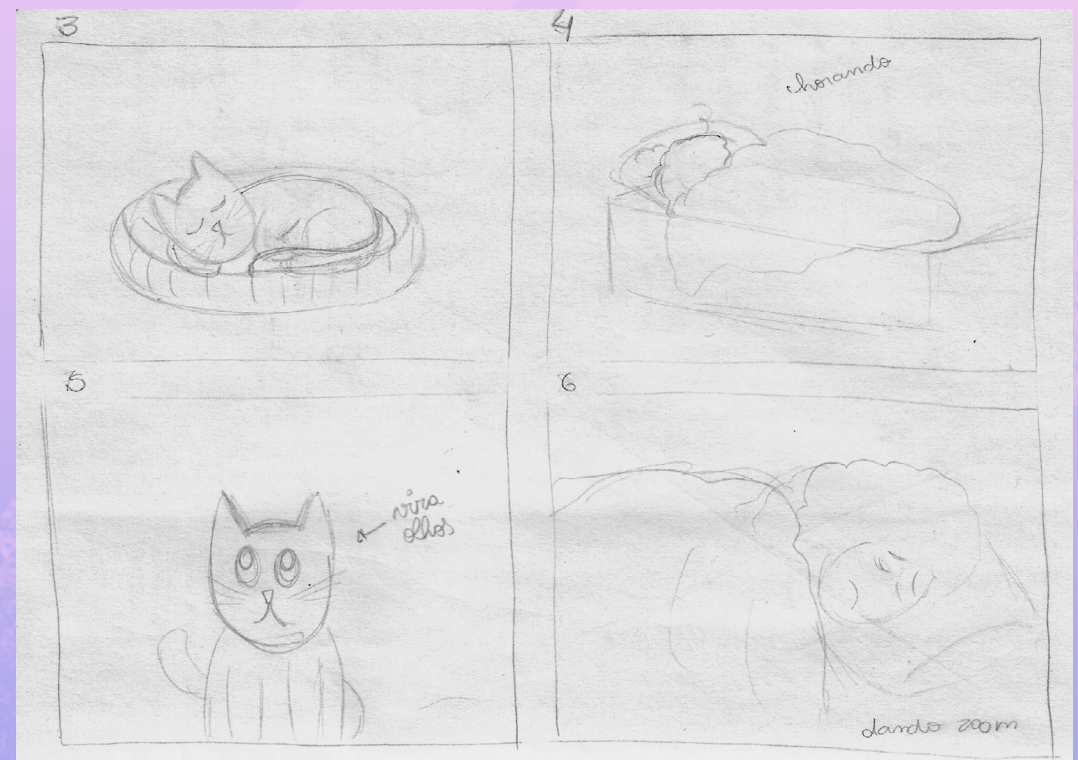
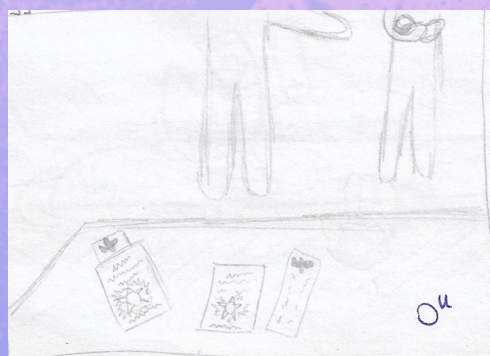
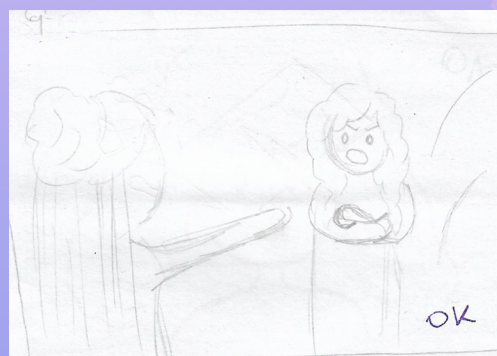
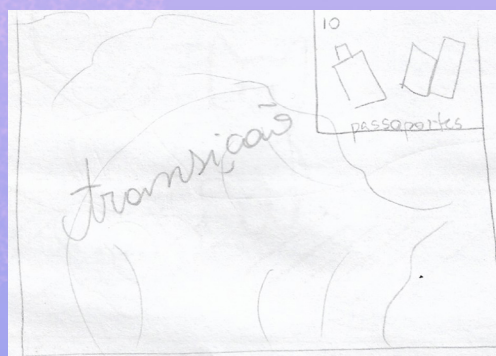
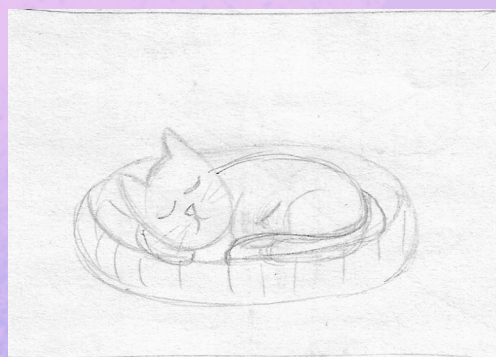
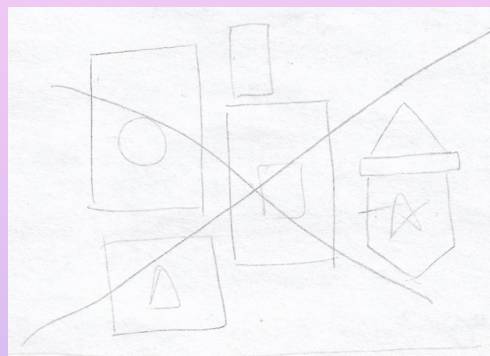
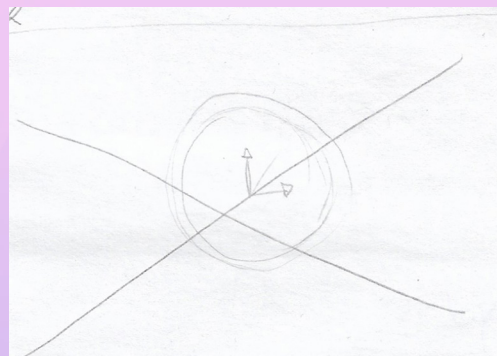
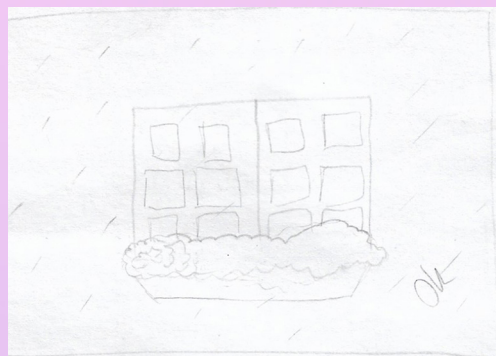


Figura 10: Trecho do *storyboard*.

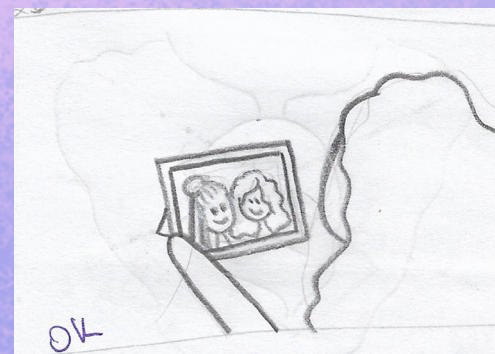
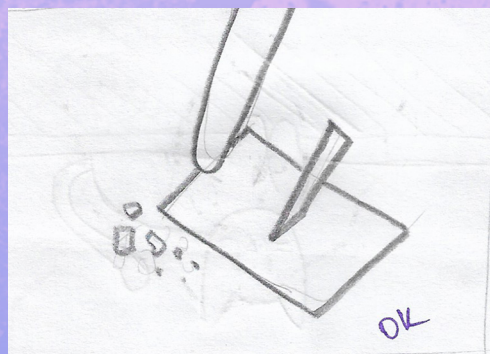
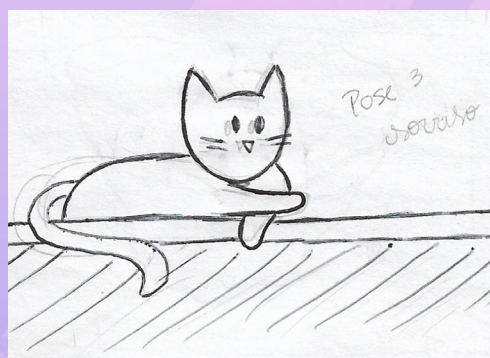
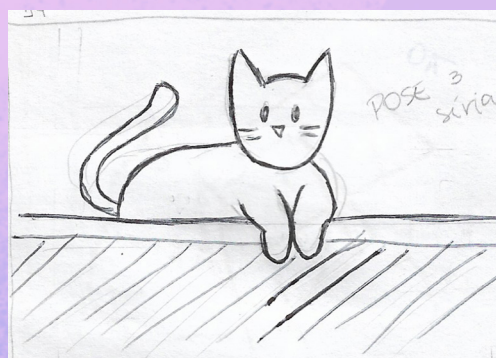
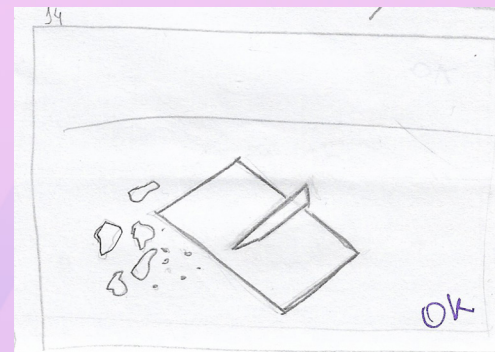
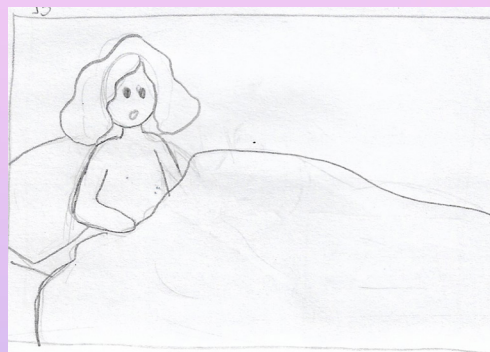
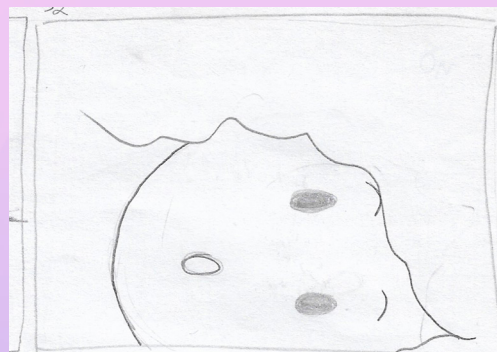
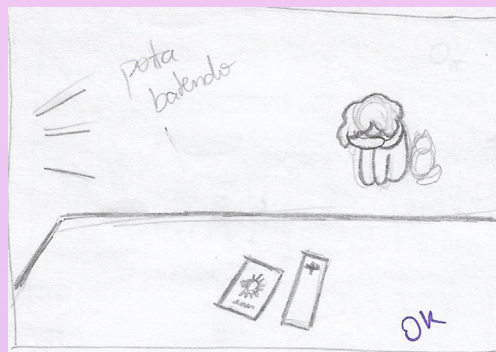


# 6.2 storyboard





## 6.2 storyboard



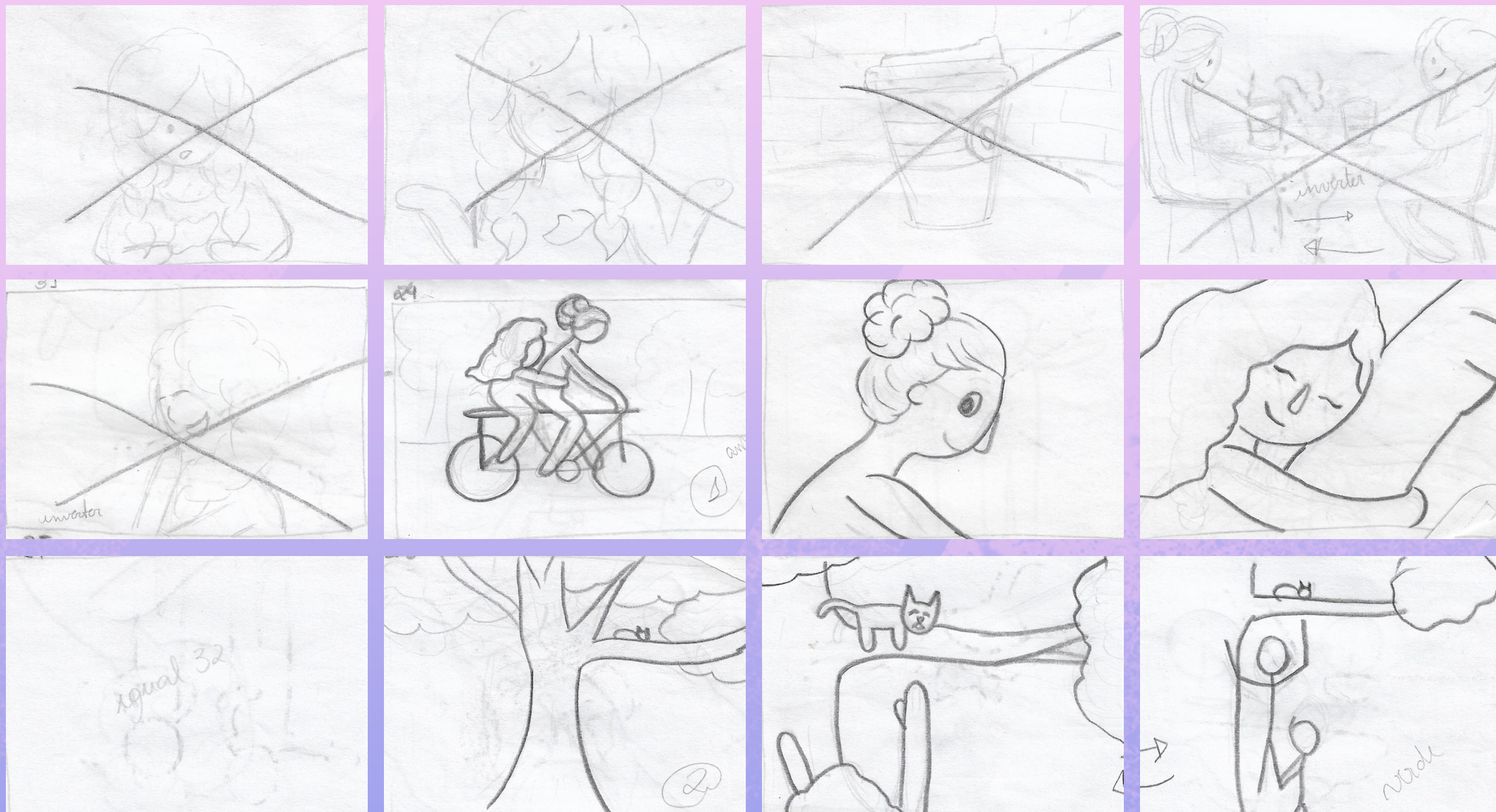


## 6.2 storyboard





## 6.2 storyboard





## 6.2 storyboard



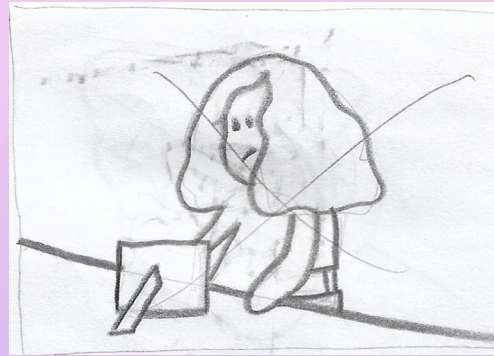
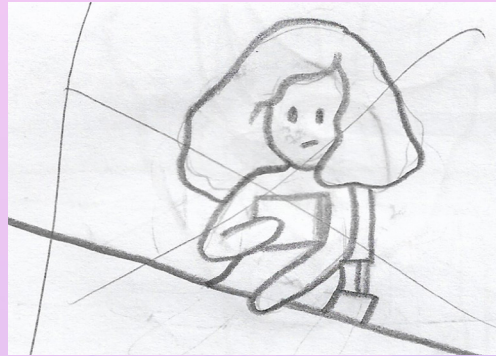


## 6.2 storyboard

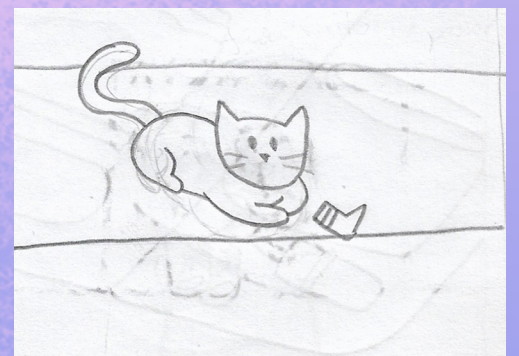
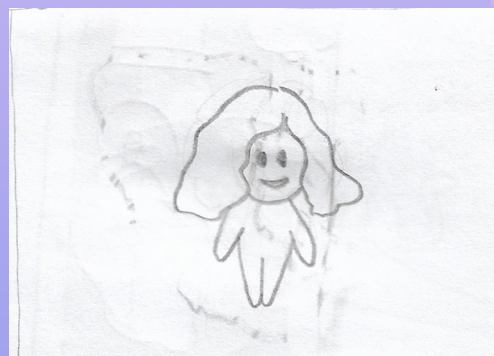
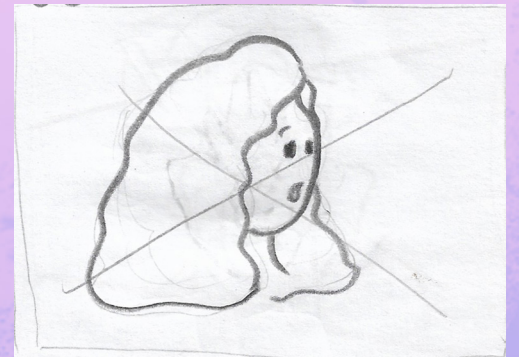
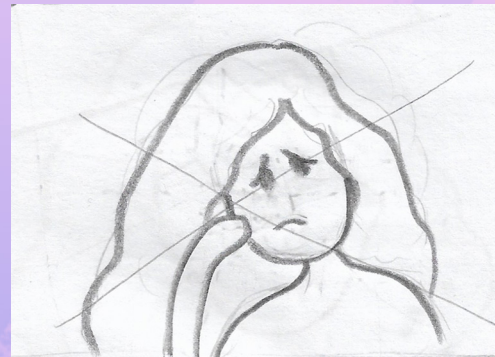
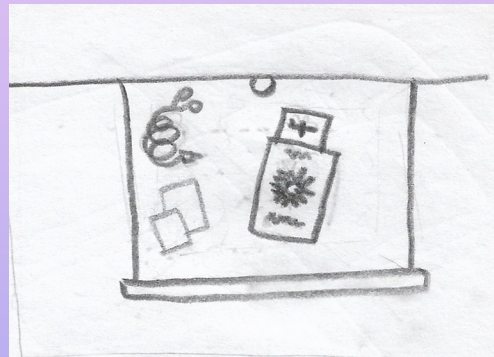
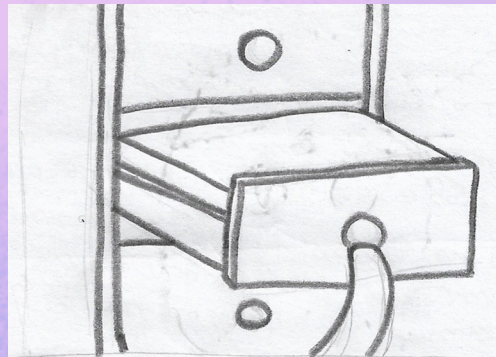
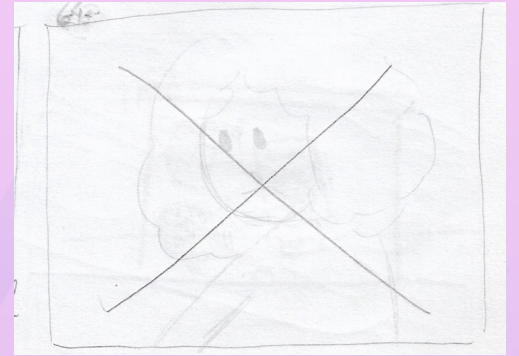




## 6.2 storyboard

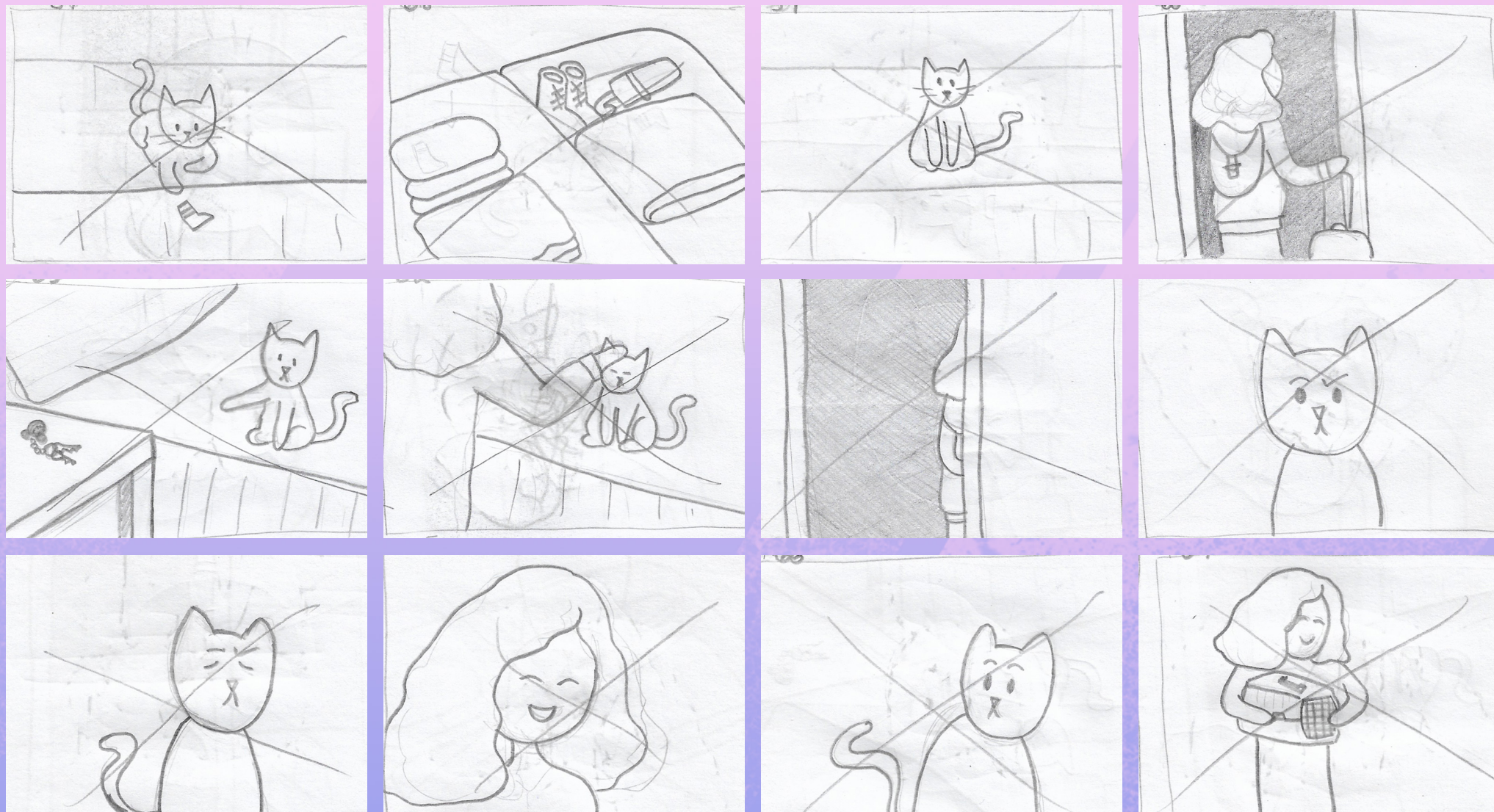


Saindo da lembrança com um som de miado, mostra ela surpresa. Um novo miado faz com que ela olhe para o lado, e ve o gato se esfregando na mala. Volta pra ela, que abre um sorriso. Mostra a escrivaniinha, ela pega o passaporte. Corte qd o gato vendo ela aproximar a mala.



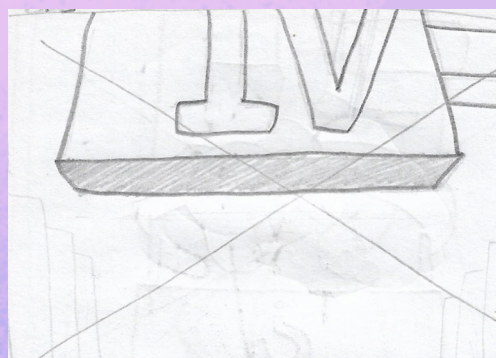
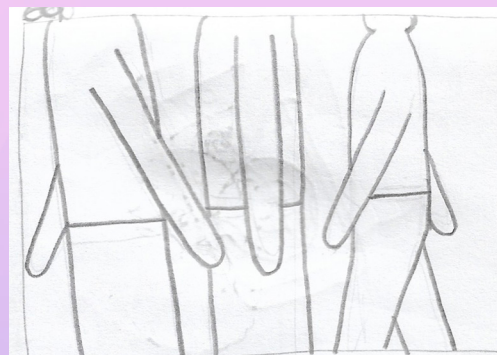


## 6.2 storyboard





## 6.2 storyboard





## 6.2 storyboard

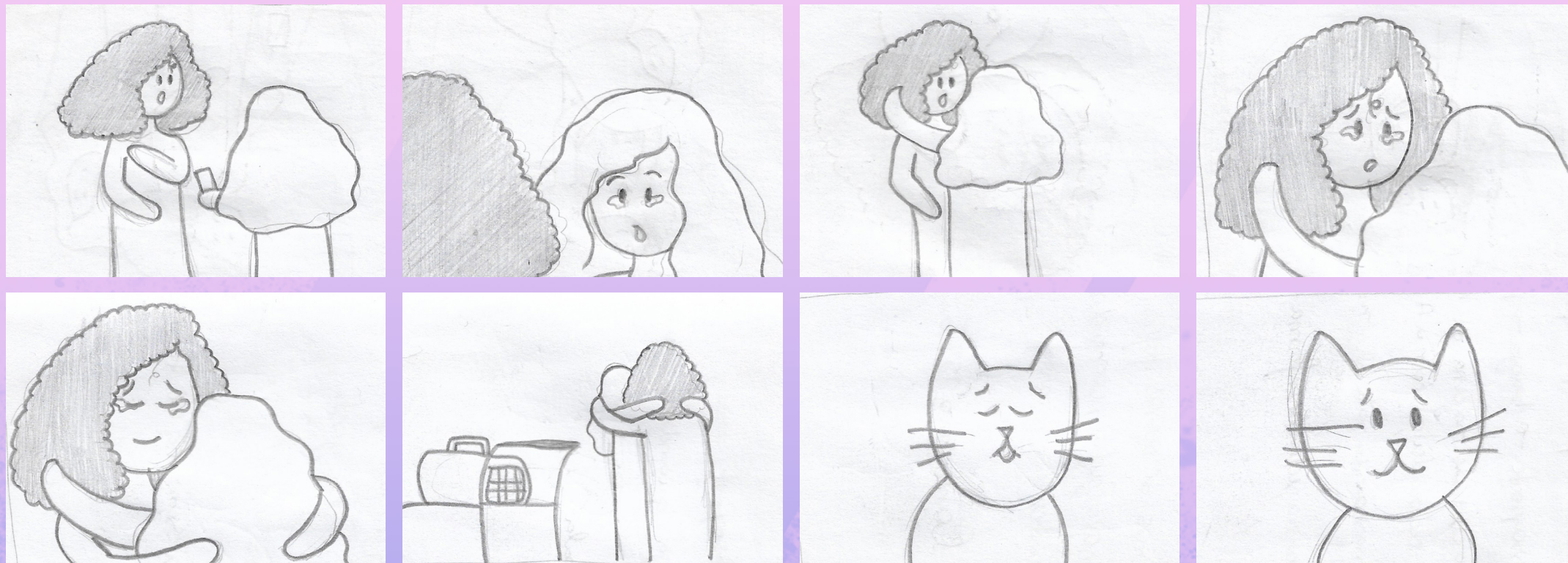


Figura 11: Storyboard completo



## 6.3 animatic

Depois de terminar o *storyboard* chega a hora de produzir o *Animatic*. Mas o que seria esse *Animatic*? Segundo Beauchamp (2005), “o *animatic* é um *storyboard* em vídeo com uma animação limitada, possíveis ângulos de câmera e alguns sincronismos fechados”. Dessa forma, o principal objetivo dessa etapa é perceber o ritmo e o enquadramento das cenas, se atentando principalmente aos movimentos da câmera ao invés de detalhar os personagens.

É nesse momento que vamos ter um vislumbre de como o projeto está ficando.

Wyatt (2010) diz que “o *animatic* é o tempo e o espaço para realmente experimentar com a estrutura do filme, que deve ser corrigida antes da animação começar”, ou seja, nessa etapa também é possível sincronizar e experimentar ideias como, por exemplo, os efeitos sonoros.

Com um *animatic* bem planejado em mãos, é possível iniciar o desenvolvimento da trilha sonora, mesmo que o produto final não esteja concluído, acelerando o processo de desenvolvimento da animação.

Para criar meu *animatic* eu comecei fotografando todas as páginas do *sketchbook* em que eu desenhei meu *storyboard*, depois

abri essas fotos no *photoshop*, fiz correções na iluminação e salvei cada cena separadamente. Por fim adicionei todas essas cenas em sequência no *after effects*. Nessa hora é preciso imaginar quantos segundos vai durar cada cena e colocar esse tempo para cada uma delas. A intenção é que cada cena dure o tempo exato que esperamos que ela irá durar na animação final, dessa maneira fica possível fazer a animação aproveitando o arquivo do *animatic*, só substituindo a imagem do *storyboard* pelo desenho final que será animado.

Quando comecei o meu *animatic* eu já estava fazendo também alguns dos passos seguintes, como parte das ilustrações e o começo da animação e eu quis ver como eles ficariam, então meu *animatic* final ficou com vários acabamentos diferentes, como *sketch*, ilustrações e animações.

O *animatic* pode ser assistido aqui: <https://vimeo.com/303805653>

Para acessá-lo basta colocar a senha “Caju” no vimeo. O vídeo não tem som, mas tem a orientação para estilo da música, sobre a qual vou falar melhor em alguns capítulos.



## 6.4 concept art

Essa etapa é quando toda a identidade visual do projeto é finalmente decidida. O estilo da arte é definido e com base nisso podemos começar a criar a arte final.

Quando fui finalmente passar minhas personagens da ideia para o papel, eu já tinha elas tão bem estruturadas na minha cabeça que em poucos *sketches* elas já haviam tomado a forma que eu esperava.

Meu objetivo era criar duas personagens que tivessem características distintas, com detalhes que ajudassem na sua diferenciação e permitissem que a personalidade delas pudesse transparecer. Como não haverá comunicação verbal é necessário que a aparência fale por elas.



## 6.4 concept art

Conheçam a Alice:

Ela é a personagem principal dessa história, uma garota alegre e sonhadora, que adora tons pastéis e coisas fofas. É apaixonada por 3 coisas: seu gato, sua namorada e viajar.

Ela vai passar por momentos difíceis que vão testar o emocional dela e fazê-la repensar decisões tomadas no calor do momento.

Como a maior parte da história se passa no quarto dela, eu poderia explorar vários elementos de cenário para poder transparecer ainda mais sua personalidade, como por exemplo um quadro com a silhueta do Japão acompanhado por um globo, para trazer a ideia de seu gosto por viagens.



**Figura 12:** Detalhe do cenário do quarto da Alice



**Figura 13:** Primeiro *Sketch* Alice



**Figura 14:** *Sketch* aperfeiçoado Alice



**Figura 15:** Alice final



## 6.4 concept art

Conheçam a Beatriz:

Ela é uma personagem que acaba ficando em segundo plano e só aparece realmente a partir do meio da história, mas quando entra em cena podemos ver que ela é muito bem vestida, tem um gosto especial pela cor preta e por meias longas.

Uma das coisas que ela tem em comum com Alice é a paixão em viajar. E apesar de aparecer pouco, nos momentos em que aparece ficará claro o quanto ela ama sua namorada e como elas fazem bem uma para a outra.



**Figura 16:** Primeiro *sketch* Beatriz



**Figura 17:** Segundo *sketch* Beatriz



**Figura 18:** *Sketch* aperfeiçoado Beatriz



**Figura 19:** Beatriz final



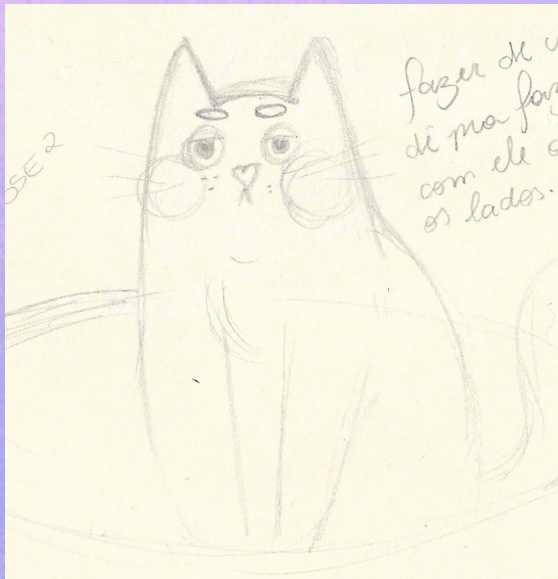
## 6.4 concept art

Conheçam o Caju:

Ele tem o papel de “guia espiritual” da Alice. Foi adotado por ela quando filhote, após ser resgatado de uma árvore. Desde então entre um cochilo e outro ele a tem ajudado indiretamente em suas tomadas de decisões.

No desenvolvimento do gato eu tentei fazer com que ele passasse uma sensação de desinteresse, como se ele tivesse preguiça do que está acontecendo a sua volta, mas não se deixem enganar pela sua cara de “pistola”, pois ele vai revelar que apesar da sua aparência, tem um bom coração e faria de tudo para ajudar sua humana.

**Figura 20:** *Sketch Caju*



**Figura 21:** *Sketch Caju revirando os olhos*



**Figura 22:** *Caju finalizado*



## 6.4 concept art

Optei por utilizar dois estilos para que a separação entre os acontecimentos presentes e as lembranças do passado ficasse mais evidente. O presente é retratado com um estilo mais tradicional de desenho, com *lineart* e preenchimento usando cores que lembram a realidade, em alguns momentos utilizando iluminações específicas para transmitir sensações, como no começo quando ela está triste deixei as luzes apagadas para reforçar a ideia.

Nas memórias para representar que é só uma ilusão da realidade eu utilizei um estilo de *sketch* monocromático, para fazer alusão de ser apenas uma lembrança do real. Um detalhe que eu achei que seria interessante incluir foi que cada nova memória tem uma nova cor e a sequência de cores utilizada é a mesma da bandeira LGBTQ+.



Figura 23: Foto porta-retrato

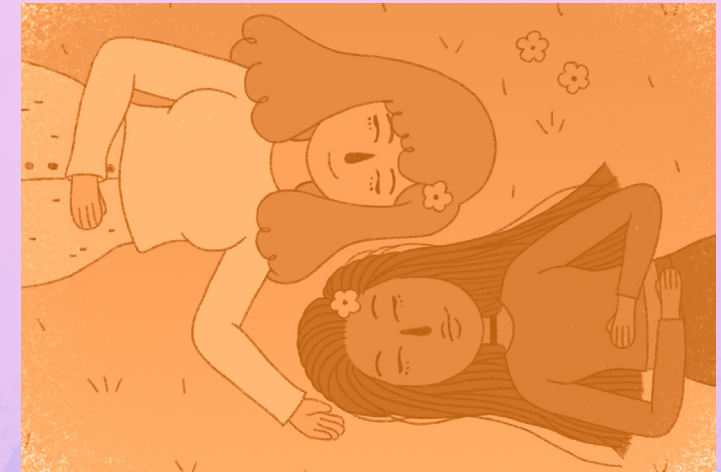


Figura 24: Foto porta-retrato em sketch



Figura 25: Exemplos de cenas com as cores da bandeira LGBTQ+



## 6.4 concept art

Quando fui criar os cenários eu estava ao mesmo tempo insegura e animada, pois apesar de ser algo que eu nunca tinha feito, estava com várias ideias e queria experimentar todas.

A história se passa em grande parte no quarto da Alice, então pesquisei vários quartos de adolescentes no *Pinterest*, uma rede social de referências e me inspirei bastante em cores pastéis, pois queria que tudo ali fosse fofo e aconchegante.

Nas lembranças da Alice onde o estilo utilizado foi um pouco diferente houveram cenários menos elaborados, que envolviam muitas vezes parques com árvores, arbustos e gramados, que eu pude aproveitar o mesmo desenho em mais de uma cena.

O último cenário que eu precisei criar foi um aeroporto, onde aconteceria o final da história e nessa parte eu quis fazer um cenário simples, mas que fosse mutável e eu pudesse mudar os elementos de posição para que parecesse que era outro ângulo de câmera.



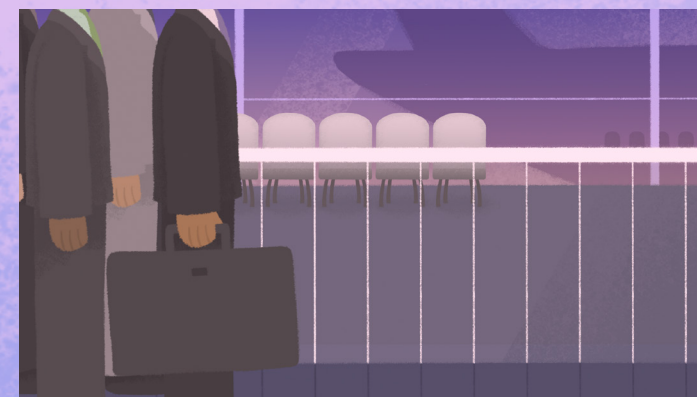
**Figura 26:** Cenário estante do quarto.



**Figura 27:** Cenário quarto Alice.



**Figura 28:** Cenário praça da lembrança.



**Figura 29:** Cenário aeroporto.





Produção



## 6.5 ilustração

Como eu já tinha dito anteriormente, eu ainda tinha alguns receios em relação a ilustração, mesmo sendo uma área que eu gostasse muito acabei praticando menos do que eu gostaria ao longo do curso.

Mas tive que deixar o medo de errar de lado novamente e buscar inspiração e praticar bastante para poder desenvolver o estilo que eu havia imaginado para esse trabalho.

Antes de começar os desenhos eu precisava me organizar, pois seriam muitas ilustrações e algumas poderiam ser utilizadas em mais de uma cena, então eu fiz uma planilha com tudo que eu precisaria ilustrar, na ordem em que apareceriam na animação. Também fiz uma divisão com cores para representar a complexidade de cada ilustração: vermelho para corpo inteiro, laranja para metade do corpo, amarelo para rosto ou alguma parte do corpo isolada e por fim roxo para cenários e azul para alguns efeitos. Fiz também uma marcação para quais seriam no meu estilo tradicional e quais seriam em estilo de *sketch*.

Cenas	Ilustrações	Esboço	Final	Normal	Sketch	Data
1	Parede com janela	ok	ok	x		23/07
1	Chuva	ok	ok	x		23/07
2	Estante do quarto	ok	ok	x		19/10
3	Gato (dormindo/acordado)	ok	ok	x		06/08
3	Cama do gato	ok	ok	x		09/08
4	A debaixo das cobertas (costas)	ok	ok	x		01/08
4	Área da cama	ok	ok	x		01/08
5	Gato de frente (expressões faciais)	ok	ok	x		08/11
6	A debaixo das cobertas (chorando) (frente)	ok	ok	x		08/08
7	Névoa (transição)	ok	ok	x		07/11
8	Passaportes e passagens em cima da mesa (visto de cima)	ok	ok		x	10/07
9	A brava	ok	ok	x		10/07
9	B com braços apoiados	ok	ok	x		10/07
10	B brava	ok	ok	x		10/07
10	A vira a cara	ok	ok	x		10/07
11	Mesa com passaportes (de lado)	ok	ok		x	07/08
11	B abaixada para pegar o passaporte	ok	ok		x	07/08
11	A com os braços na direção de B	ok	ok		x	08/08
11	A sozinha agachada ao fundo	ok	ok		x	08/08
11	Gato triste	ok	ok		x	08/08
13	A sentada na cama	ok	ok	x		18/10
14	Porta retrato no chão	ok	ok	x		02/08
15	Gato com pose sassy	ok	ok	x		08/08
16	A brava	ok	ok	x		09/08
17	pés dela tocando o chão	ok	ok	x		01/08
17	Cama em foco	ok	ok	x		01/08
18	Mão dela pegando o porta retrato	ok	ok	x		02/08
19	A com os olhos lacrimejando	ok	ok	x		09/08
20	A de costas	ok	ok	x		02/08
20	Porta retrato na mão dela	ok	ok	x		02/08
21	Mão dela limpando as lágrimas	ok	ok	x		16/10
22	A com um sorriso	ok	ok	x		09/08
23	Mesma pose da foto em sketch	ok	ok		x	02/08
24	Bicicleta com A e B	ok	ok		x	?
24	Cenário parque	ok	ok		x	14/10
25	Close rosto B (expressão mudando pra sorriso)	ok	ok		x	14/10
26	Close rosto A sorrindo de olhos fechados	ok	ok		x	14/10
28	Cenário árvore grande	ok	ok		x	14/10
28	Gato filhote preso	ok	ok		x	15/10
28	A e B tentando pegar o filhote	ok	ok		x	15/10
29	Close do galho	ok	ok		x	15/10
29	Braço da A	ok	ok		x	15/10
30	As duas caídas no chão	ok	ok		x	18/10
30	Gato deitado feliz	ok	ok		x	21/10
33	A e B sentadas num parque	ok	ok		x	16/10

36	Sofá	ok	ok		x	04/08
36	A e B sentadas com um balde de pipoca	ok	ok		x	04/08
37	Igual 36 mas A abraçada na B com medo	ok	ok		x	04/08
39	De Mãos dadas de costas	ok	ok		x	05/08
39	Igual 39 mas elas se olhando e sorrindo	ok	ok		x	05/08
41	As duas tomando sorvete (dividindo)	ok	ok		x	17/10
45	B beijando a bochecha de A e ela ficando corada	ok	ok		x	21/10
48	Expressão de surpresa da A	ok	ok		x	09/08
49	Escrivadinha	ok	ok		x	19/10
50	Gaveta aberta vista de cima	ok	ok		x	19/10
51	Mão da A pegando a passagem e passaporte	ok	ok		x	23/10
52	Mala ao lado do guarda-roupa	ok	ok		x	22/10
52	Gato se esfregando na mala	ok	ok		x	23/10
54	Área da cama de frente	ok	ok		x	23/10
54	Gato sentado olhando para os lados e expressões faciais	ok			x	24/10
54	Meia para gato derrubar	ok			x	27/10
55	Mala e coisas dentro dela	ok			x	27/10
57	Área da porta	ok	ok		x	22/10
57	A de costas, uma mala, mochila, celular na mão com foto da B	ok	ok		x	23/10
58	Gato sentado indignado/surpreso (aproveitar cena 5)	ok			x	
59	A com a caixinha de viagem	ok			x	
60	Gato com sorriso (aproveitar cena 5)	ok			x	
61	peessoas passando	ok	ok		x	22/10
61	A de corpo inteiro de frente	ok			x	
61	Carrinho do aeroporto com a mala a mochila e o gato	ok			x	
61	Plano americano A, olhando para os lados	ok			x	
62	Área de embarque aeroporto	ok	ok		x	20/10
63	Celular da B	ok	ok		x	10/10
64	B em 3/4, plano americano, com os olhos marejados				x	
65	A passando de lado atrás dela				x	
66	Celular no chão				x	
66	Mão de A pegando				x	
67	A de frente				x	
67	B de costas				x	
68	A de costas				x	
68	B de frente				x	
69	A chorando (aproveitar A cena 67, acrescentar lágrimas)				x	
70	A de costas plano americano abraçando B				x	
71	Caixinha de transporte em cima da mala	ok			x	
71	Gato com expressão de alívio (aproveitar gato cena 54)	ok			x	

Figuras 30 e 31: Planilha do cronograma de ilustrações.



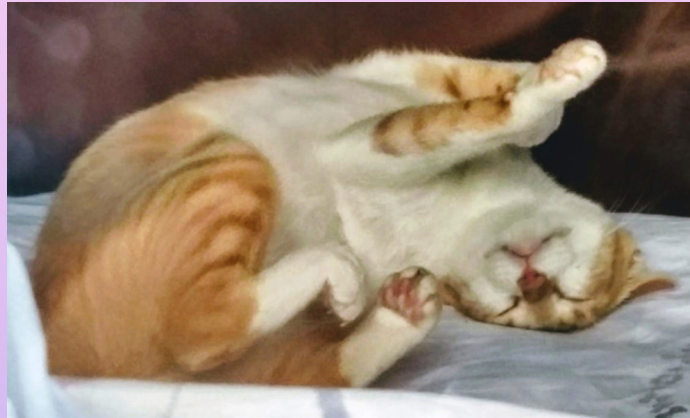
## 6.5 ilustração

Com essa planilha em mãos eu defini que precisaria fazer pelo menos 3 ilustrações por dia para conseguir cumprir meu cronograma, e consegui seguir (quase) certinho. Posso dizer tranquilamente que se eu não tivesse me organizado dessa maneira nunca teria conseguido cumprir com os prazos tendo um volume tão grande de trabalho a ser feito.

O processo para minhas ilustrações consistia em: criar *sketches* das cenas, ilustrar digitalmente o personagem e por fim exportar para o *Photoshop* para terminar de montar a cena.

Como exemplo eu vou explicar detalhadamente o processo de ilustração da cena do Caju acordando, começando pelo *sketch*. Eu já havia definido como meu personagem seria, então precisava de referências de um gato dormindo para poder fazer meu personagem. Pedi para uma amiga que me mandou uma foto de sua gata Baunilha dormindo numa pose muito engraçadinha. Com ela fiz o *sketch* da pose do Caju. Depois era o momento de ilustrar ele digitalmente.

O *software* que eu utilizei foi o *Procreate*, um aplicativo para desenhar no *iPad Pro*, utilizando uma *Apple Pencil*. Escolhi esse método ao invés de desenhar diretamente no *Photoshop* pois gosto da praticidade que o *iPad* oferece,



**Figura 32:** Baunilha dormindo  
Fonte: Ana Helena Schiavinato



**Figura 33:** Sketch Caju dormindo

pois podia levar ele comigo para todo lado, mas também porque ele oferece uma experiência que sinto falta ao usar o *Photoshop*, que é poder olhar para o que se está desenhando. No *Photoshop* você desenha utilizando uma mesa digitalizadora, mas olha para tela e não para as mãos, já no *iPad* você tem a sensação de estar desenhando no papel mesmo e é bem mais prático e responsivo.



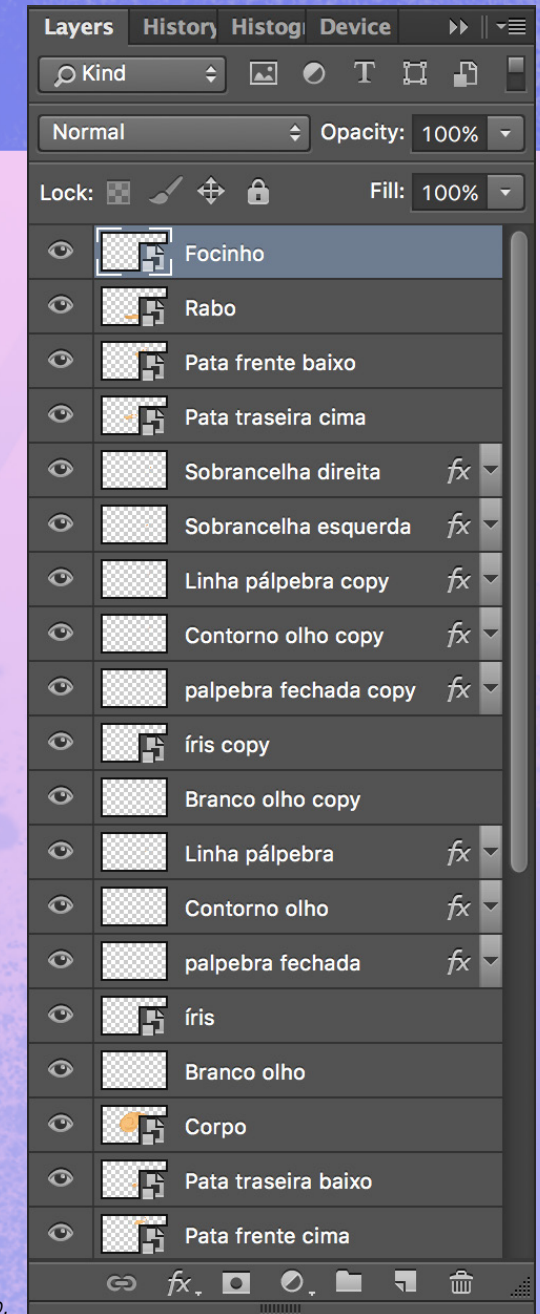
## 6.5 ilustração

Nesse passo além de fazer a ilustração em si eu precisava separar as camadas que seriam animadas posteriormente. Cada parte que eu quisesse animar deveria ser desenhada em uma camada separada, como mostra nessa imagem:

Isso não vale apenas para partes do corpo em personagens, também serve para elementos do cenário, tudo que precisa se movimentar deve estar em camadas separadas, e para facilitar a organização no momento da animação também se deve nomear tudo corretamente, para poder saber qual elemento está sendo animado. Para ser possível animar a cauda dele por exemplo, precisei desenhá-la reta, já que gera um resultado melhor quando eu for fazer ela se mover no momento da animação.



**Figura 34:** Ilustração explodida.



**Figura 35:** Camadas separadas no Photoshop.



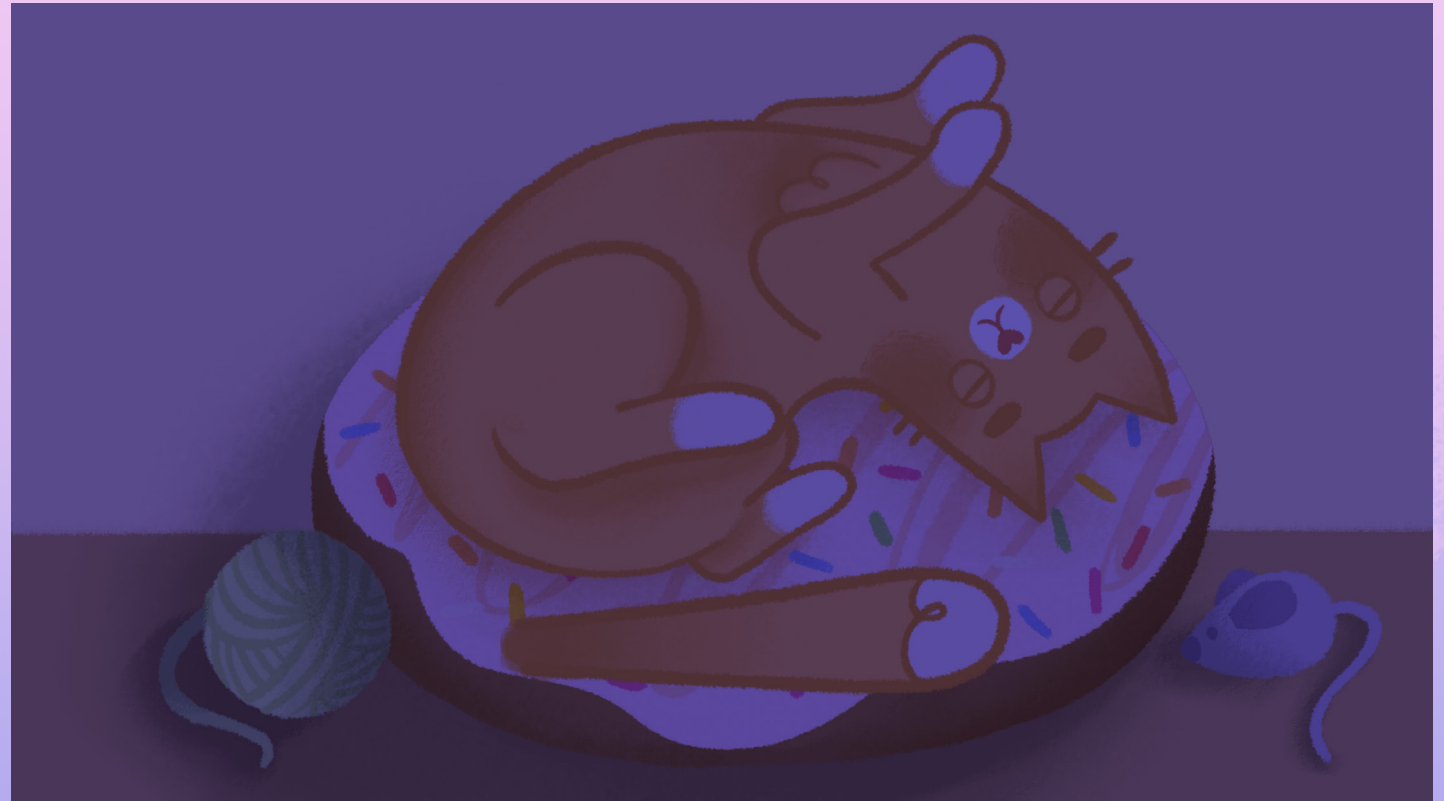
## 6.5 ilustração

Com o Caju finalizado eu passei para o cenário, que nesse caso envolvia uma caminha e alguns brinquedos. Segui o mesmo processo, com a ilustração sendo feita no *Procreate*. Um detalhe a ser observado é que nesse momento eu estou usando várias cores para minha ilustração que estão super diferentes do resultado final, isso porque eu desenho com cores base, só para ter uma ideia inicial.

Com todos os elementos da cena desenhados eu passo para a última parte, que é enviar tudo para meu computador e abrir um arquivo no *photoshop* para poder juntá-los. Esse arquivo final tem 1920x1080 pixels, para que minha animação seja *full HD*.

Dentro desse arquivo final, eu componho a cena, depois de adicionar todos os elementos eu começo a fazer testes de cores e iluminação.

No caso dessa cena, as luzes estão apagadas, então ela possui um filtro azulado para reforçar essa ideia. Eu escolhi usar uma camada por cima de tudo com essa cor ao invés de colorir diretamente com as cores mais azuladas pois em



**Figura 36:** Cena Caju dormindo versão final.

algumas cenas eu vou precisar mostrar a cena tanto com as luzes apagadas quanto acesas, e dessa maneira eu não preciso ter dois desenhos com cores adaptadas para cada momento,

apenas um onde eu posso ligar e desligar essa camada que chamei de iluminação.

Após repetir esse processo para todas as cenas, estou pronta para passar para a animação.



## 6.6 animação

Esse era o momento que eu esperava mais ansiosamente, pois é a parte que mais gosto de fazer. Eu utilizei o *After Effects*, um *software* usado principalmente para efeitos especiais, mas que funciona muito bem para animar.

O primeiro passo foi criar a composição principal, o arquivo em que eu animaria todas as cenas. Criei ela com 1920x1080 *pixels*, lembrando que é o formato *full HD* e com 24 frames por segundo, que é o padrão utilizado pela grande maioria das mídias hoje em dia, então nossos olhos já estão acostumados com esse padrão e além disso ele traz um desfoque natural nos movimentos que são confortáveis aos olhos.

Feito isso eu comecei a importar as ilustrações que eu havia feito, cada uma virou uma composição dentro da principal e então eu comecei a animá-las.

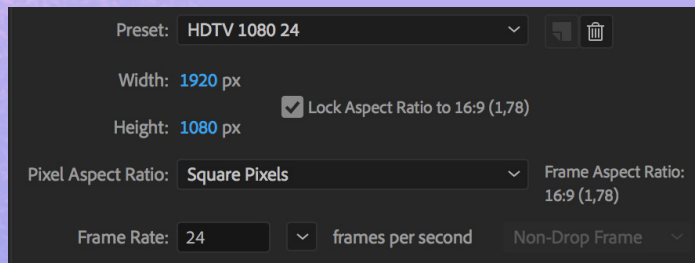


Figura 37: Características do arquivo.

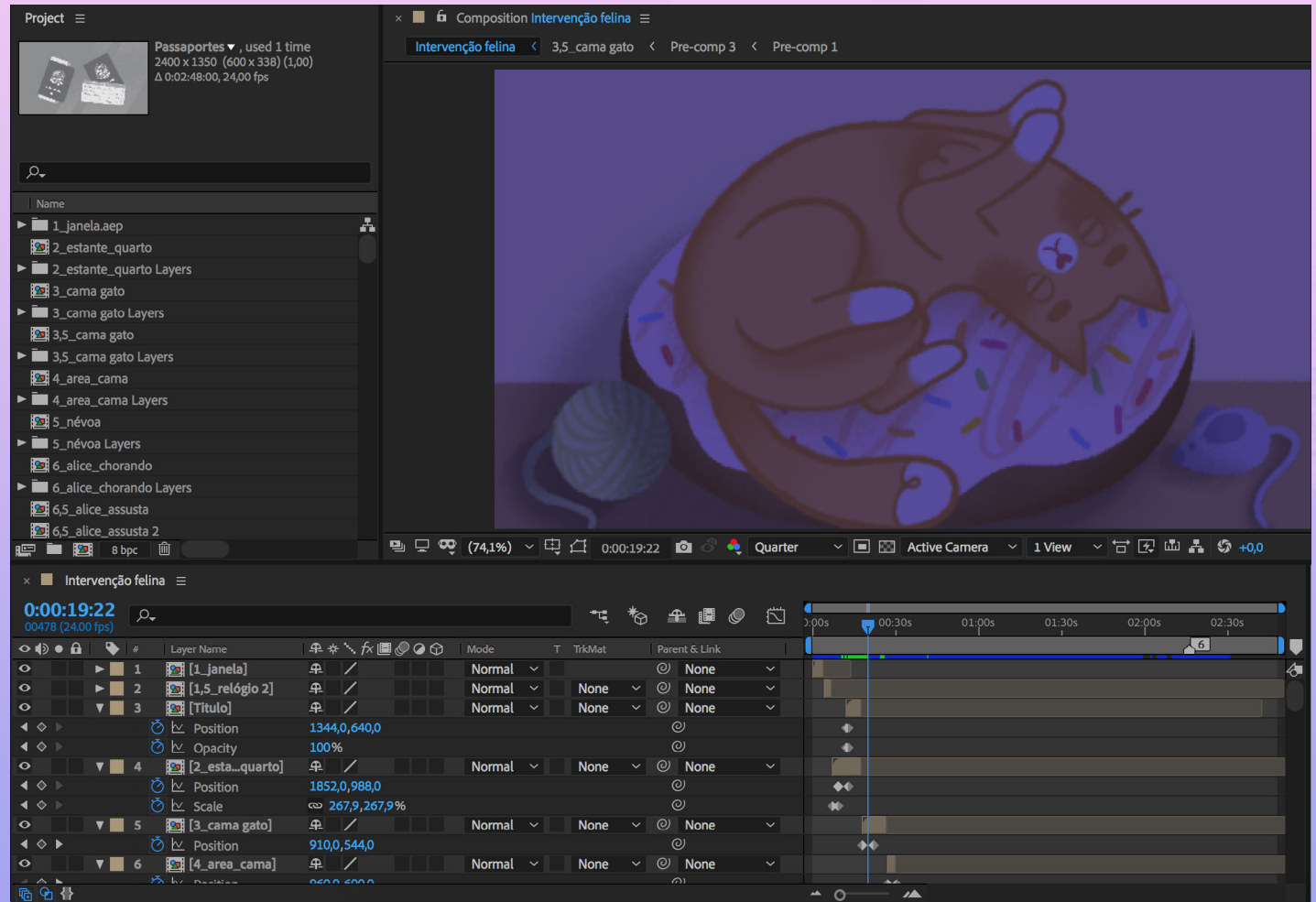


Figura 38: Animação no *after effects*.



## 6.6 animação

Novamente usarei a cena do Caju acordando como exemplo. Para animar no *after effects* nós marcamos pontos-chave (*keyframes*) ao longo da linha do tempo (*timeline*). Esses *keyframes* nos permitem alterar determinados aspectos do que queremos animar, como posição, escala, rotação e opacidade. Para gerar o movimento é necessário marcar um ponto que queremos que seja o inicial e o final, e deixar que o *software* complete o movimento para você. Por exemplo, eu queria fazer com que as patinhas do Caju se movimentassem enquanto ele dormia, para isso eu usei a rotação, marquei um ponto inicial com a patinha dele na posição que eu achava que deveria ser o início do movimento, então afastei alguns frames na *timeline*, e movi a patinha dele para a posição que deveria ser o final. Com isso já temos o movimento da pata.

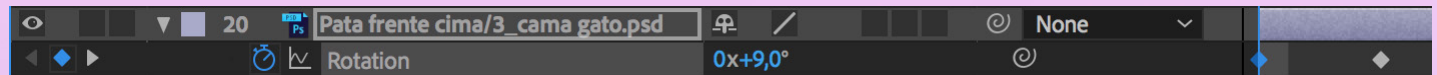


Figura 39: *Keyframe* do início do movimento.

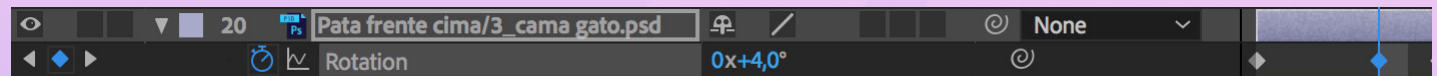


Figura 40: *Keyframe* do final do movimento.



Figura 41: Pata do gato no início do movimento, mais para baixo.



Figura 42: Pata do gato no final do movimento, mais para cima.



## 6.6 animação

As demais cenas foram todas utilizando essa mesma técnica, eu observava qual seria a melhor maneira de simular um movimento da vida real e aplicava isso no *software*.

Em alguns momentos precisei usar uma combinação de vários desses movimentos, como a névoa por exemplo que age como transição. Para fazer ela eu utilizei várias camadas de desenhos simulando nuvens e névoa, que trabalhavam juntos, cada um se movendo em direção ao centro com velocidades diferentes e aumentando a opacidade de 0 a 100 por cento que dava a sensação de que estavam surgindo e se agrupando. Quando se encontravam no centro eu fazia o processo reverso com a opacidade, para que ela desaparecesse suavemente aos poucos e com isso consegui um efeito que passa a sensação de estar entrando no pensamento de alguém, em suas memórias, e ficou exatamente como eu gostaria.

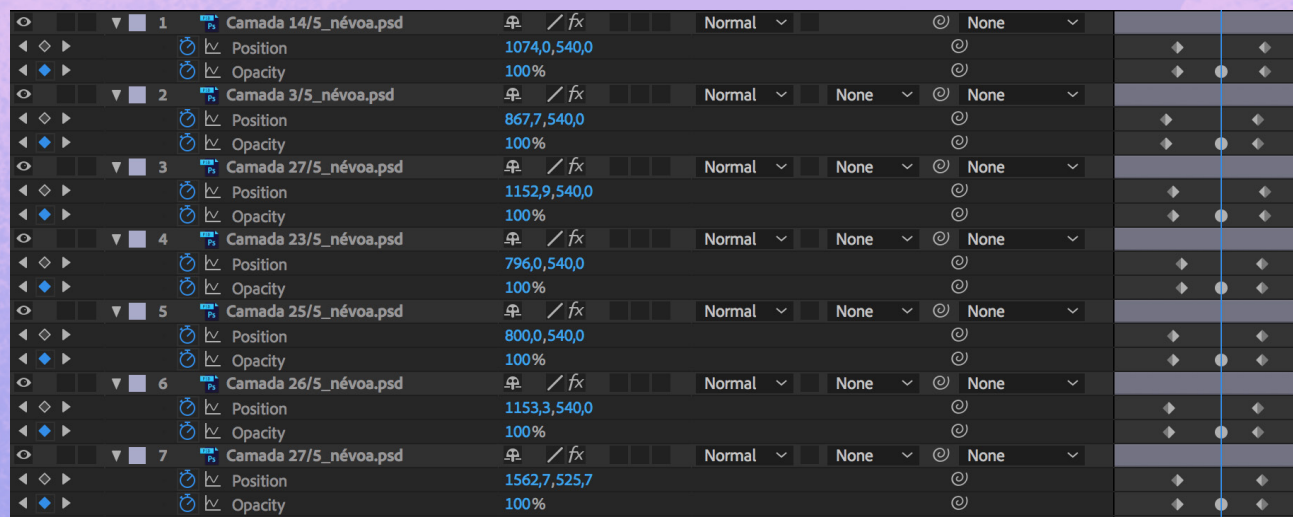


Figura 43: Layers de Névoa combinadas para criar o efeito de transição.



Figura 44: Transição da névoa.





# PÓS-Produção



## 6.7 ajustes finais

Com a animação finalizada chega o momento de conferir o produto final como um todo, ver se está fluindo de maneira ideal, se a transição entre as cenas ficou como deveria e se algo precisa ser corrigido.

Eu fiz uma correção de cores. Mesmo que eu tenha ilustrado pensando em como a paleta de cores iria ficar no produto final, quando colocadas na animação, as cenas podem precisar de ajustes pequenos.

Quando finalizei vi que precisaria corrigir um pouco as cores nas cenas de luzes apagadas, pois acabaram ficando um pouco mais frias do que eu gostaria. Para fazer isso eu precisei usar *Adjustment Layers*, que são camadas vazias que colocamos por cima da animação, onde aplicamos efeitos e elas influenciam todas as camadas abaixo dela.

Com isso pude alcançar o resultado que eu gostaria, que era aumentar um pouco o contraste e adicionar um tom um pouco mais amarelado a cena. Criei uma *Adjustment Layer* com em efeito chamado *Black and White*, que aumenta o contraste e coloquei ela com o modo de mesclagem chamado *Soft Light*, que acabou clareando um pouco as áreas claras e escurecendo as escuras e deixei a layer com 35% de opacidade, o que foi suficiente para dar o resultado que eu queria. Para aplicar o tom amarelado que traria um pouco de calor a cena eu usei uma camada amarela com o modo de mesclagem *Overlay*, que sobrepõe a cor dela para todas as camadas que estão abaixo e nesse caso como eu queria um efeito sutil deixei com apenas 5% de opacidade.

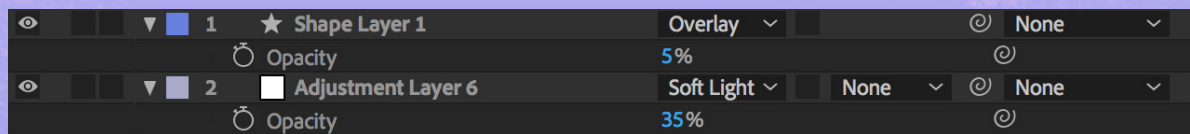


Figura 45: Layers de ajuste.

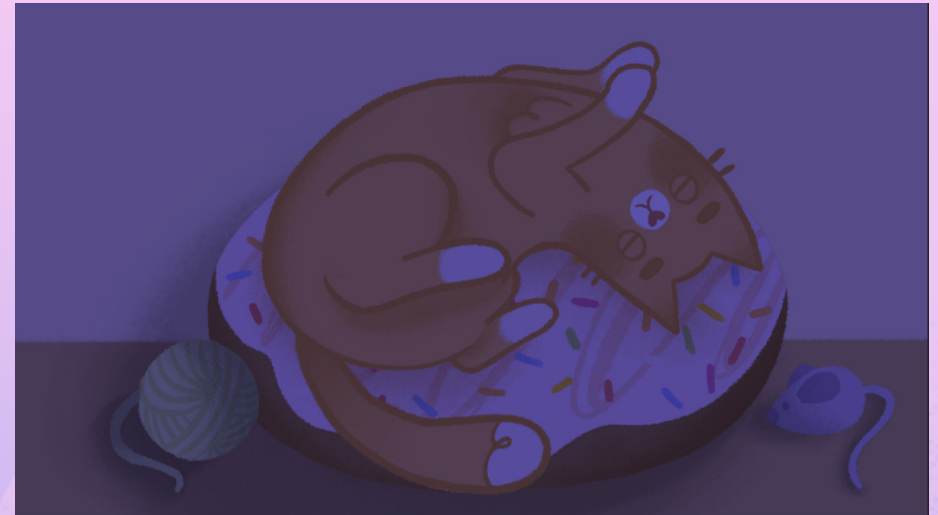


Figura 46: Cena antes da correção de cores.

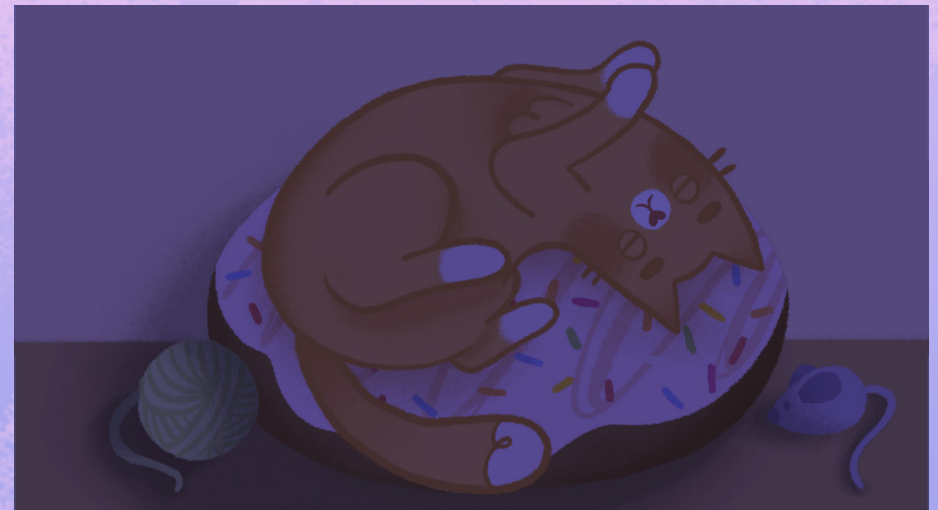


Figura 47: Cena depois da correção de cores.



## 6.8 sonorização

Por ser uma animação sem falas, imaginei que a trilha sonora teria um papel muito importante nesse projeto. Poderia ser feita uma edição com músicas de domínio público, mas além de ser algo bem trabalhoso teria grandes chances de não ficar como eu gostaria. O ideal era que uma música fosse feita sob medida para atender melhor às necessidades da animação, sendo assim, contratei o serviço de um *Sound Designer*.

Quando fomos conversar, minha orientação para ele foi que a música ajudasse a transmitir a personalidade dos personagens e também que definisse o tom de humor de cada cena.

Os momentos mais tristes seriam acompanhados por uma melodia melancólica, por exemplo, enquanto os mais alegres teriam um toque mais animado. No quesito da personalidade, a solução que mais encaixaria na história seria ter instrumentos diferentes para as humanas e o gato. Um exemplo que posso dar é de um momento que é pessoalmente meu favorito, quando o Caju derruba o porta-retrato e começa um toque na música que passa exatamente a sensação de que ele aprontou e sabe disso. E nem só de harmonia vive uma música. Uma ideia trazida pelo próprio *Sound Designer* foi deixar a música fora de tom na cena da briga das personagens, para trazer mais ainda a ideia de falta de sintonia entre elas naquele momento.

Além de uma música exclusiva, ele produziu efeitos sonoros que eu solicitei, que contribuem ainda mais na imersão da história. Para que ficasse tudo sincronizado, mandei meu animatic para ele e com base no *timing* que já estava praticamente ajustado, ele pode desenvolver a música.

Com o áudio finalizado eu o adiciono ao projeto do *After Effects*, e está pronto para ser salvo o arquivo final.

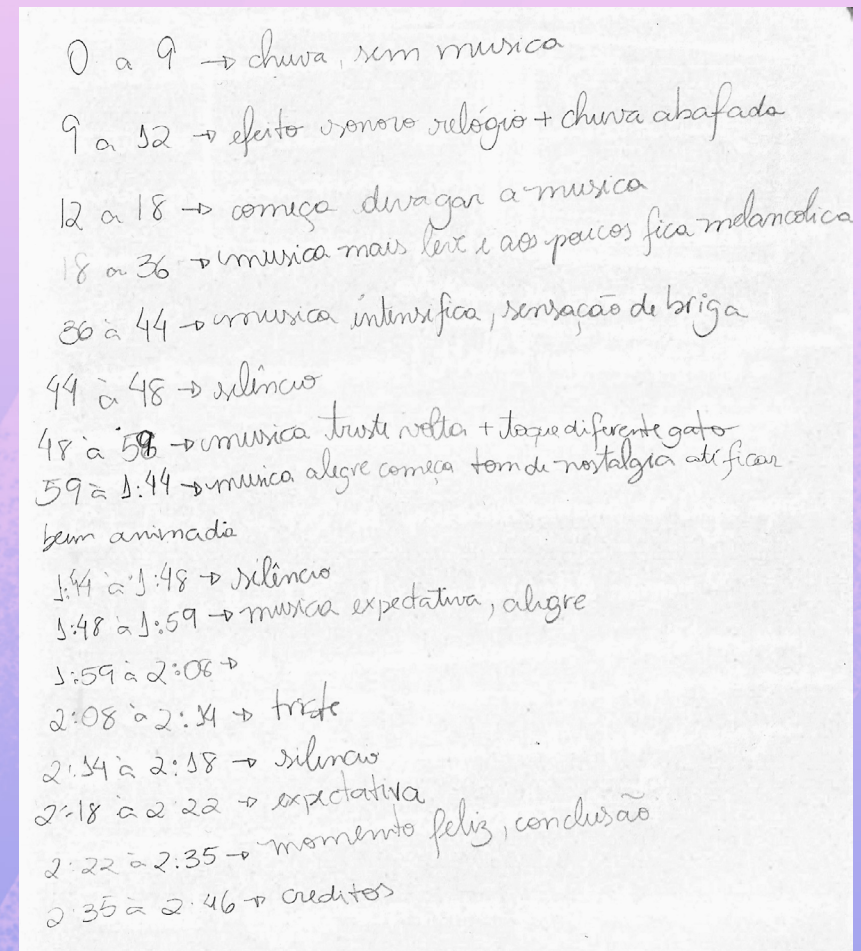


Figura 48: Sketch do estilo da trilha sonora



## 6.9 renderização

Enfim chegamos a melhor parte, que é transformar todo o trabalho até aqui no vídeo em si. Para isso eu uso um outro programa chamado *Media Encoder*. Ele é o responsável por pegar toda a informação gerada no *After Effects* e converter em um vídeo. Para isso eu só preciso deixar selecionada toda a área da animação e mandar exportar para o *Media Encoder*, e nele eu escolho o formato .mp4, com a compressão H.264, que é um padrão otimizado para vídeos, permitindo salvar vídeos de alta qualidade para os mais diversos equipamentos, desde televisores até celulares.

Com essas definições escolhidas, eu coloco as configurações de qualidade no máximo e então é só dar *play* que o programa se encarrega do resto.

A animação pode ser assistida nesse link:

<https://drive.google.com/open?id=1BQfRpus1tZ8Ay4EYDYhNrGnXXavs2TAs>

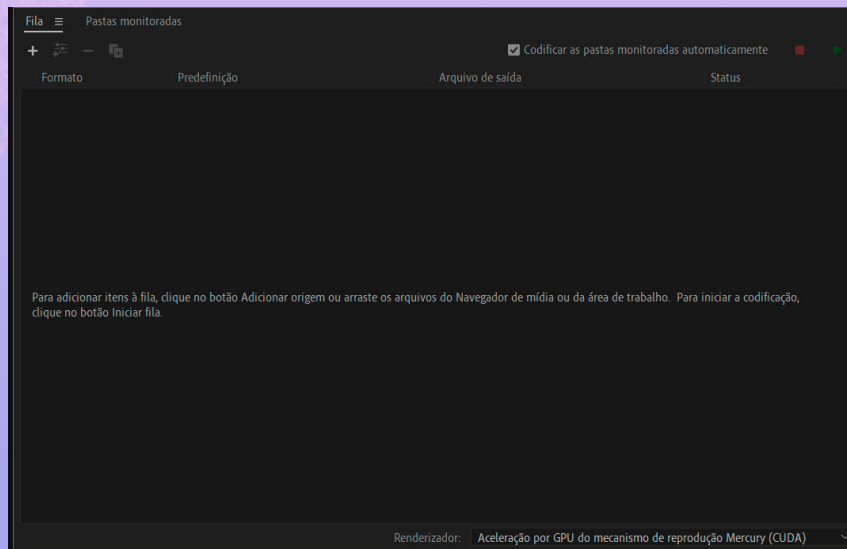


Figura 49: Interface Media Encoder.

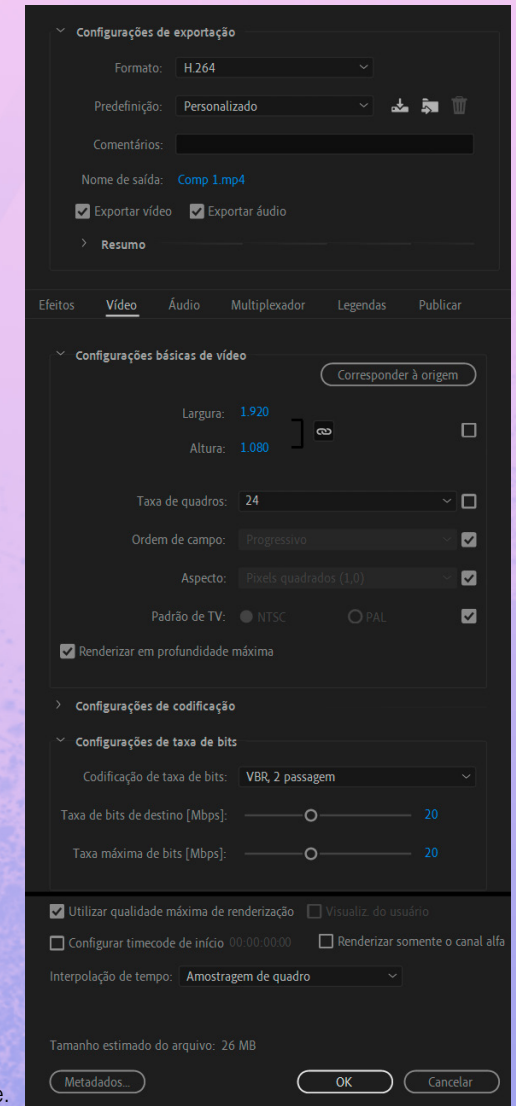


Figura 50: Salvando em alta qualidade.



The background is a soft, pastel-colored illustration. It features several stylized trees with pink foliage and brown, textured trunks. A small yellow bird with a beak is perched on one of the branches. The ground is a mix of light green and pinkish-white, suggesting a field or a path. The overall style is cute and artistic.

# 7 identidade visual



## 7 identidade visual

Eu acabei desenvolvendo a identidade visual por acaso, enquanto organizava meu cronograma. Quando defini o prazo e os passos que eu precisaria fazer, tive vontade de imprimir as datas para colocar no meu mural, junto com minha lista de ilustrações e impressões das personagens. Então montei 3 pequenos layouts com alguns elementos que eu já havia desenhado para uma cena teste, que inclusive acabou sendo cortada da animação, pois as lembranças mudaram para o estilo de *sketch*.

Quando precisei definir a identidade visual do projeto percebi que tudo que eu precisava estava naqueles layouts, e a partir deles criei o logo e alguns elementos visuais que seriam usados tanto na diagramação deste relatório quanto na divulgação.



Figura 51: Cena cortada.



Figura 52: Layouts criados para o cronograma.



# 7 identidade visual

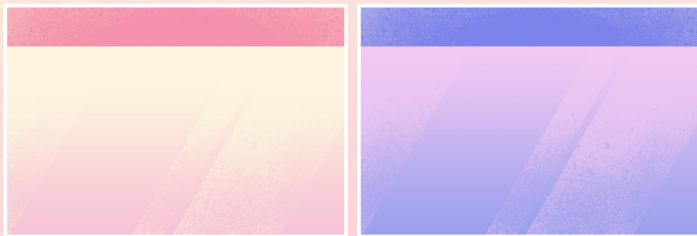
Defini minha paleta de cores:



**Figura 53:** Paleta de cores.

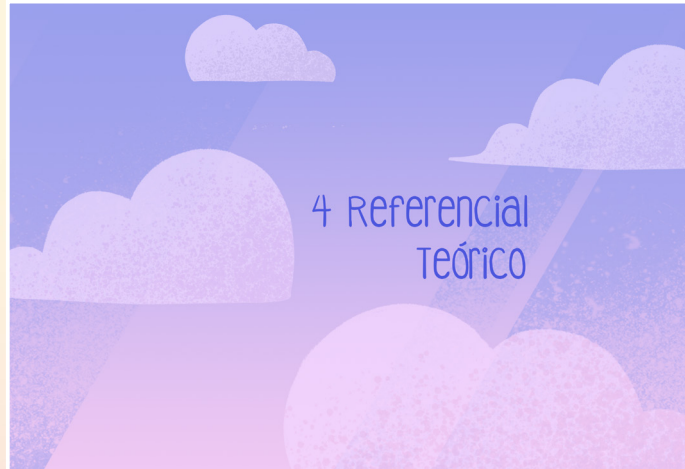
A partir dela montei algumas artes que serviriam como plano de fundo para meu relatório.

Optei por uma diagramação que continha uma barra superior onde teria o nome do capítulo e a parte de baixo com tons mais claros para não comprometer a leitura do texto.



**Figura 54:** Layout relatório.

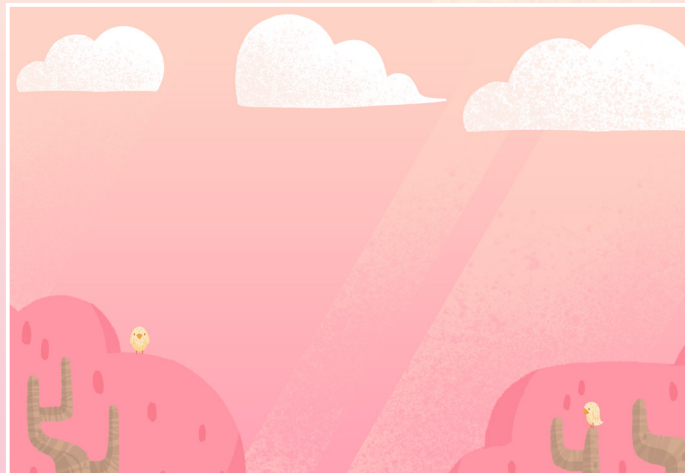
Feito isso voltei a me inspirar pela cena anterior, e criei duas artes para títulos de capítulo, que vão se intercalando ao longo do relatório, uma para o índice e a capa.



**Figura 55:** Layout títulos 1.



**Figura 56:** Layout títulos 2.



**Figura 57:** Layout índice.



**Figura 58:** Layout Capa.



## 7 identidade visual

Outra coisa bem importante que faltava era fazer um logo para o título, que é mais uma coisa que me trazia bastante insegurança. Optei por fazer um *lettering* a partir de uma fonte que eu gosto muito chamada *DJB Coffee Shoppe Espresso*. Fiz pensando na possibilidade de tentar encaixar algum detalhe que remetesse a gatos, então na versão animada do logo o cedilha se move como se fosse uma cauda.

# intervenção felina

**Figura 59:** Título escrito na fonte *DJB Coffee Shoppe Espresso*.

Intervenção  
felina

Intervenção  
felina

Intervenção  
felina

**Figura 60:** Testes de composição.

# Intervenção felina

**Figura 61:** Logo aplicado na animação.

# Intervenção felina

**Figura 62:** Logo final.



The background features a gradient from light purple at the top to light blue at the bottom. Several stylized, rounded clouds are scattered across the scene, rendered in various shades of blue and purple. The clouds have a soft, textured appearance. The text '8 Divulgação' is centered in the middle of the image.

## 8 Divulgação



# instagram

Um aspecto que eu julguei que seria bastante importante para melhorar a recepção da minha animação era que o público conhecesse minhas personagens antes de assistir. Com isso eu geraria uma empatia prévia, que faria com que o espectador torcesse pela resolução do conflito e que ficasse feliz com o final tanto quanto as personagens.

Ainda é possível assistir e entender a história sem esse conhecimento, mas ainda assim optei por divulgar os personagens antes, algo que também serviu como um *marketing* para o lançamento do curta.

Me inspirei em Celeste (2018), um jogo indie de plataforma em que a personagem principal Madeline precisa subir uma montanha. Um dos personagens secundários, Theo, possui um perfil no Instagram e posta fotos de acontecimentos vividos no jogo.

O perfil pode ser acessado aqui:  
<https://www.instagram.com/theunderstars/>



Então criei um perfil para ela, com o nome **dona\_do\_caju** e é como se a Alice estivesse postando alguns momentos da vida dela.

Comecei a postar fotos 3 semanas antes da apresentação.

Cada foto conta com uma legenda relacionada e apenas uma curiosidade, esse é o único lugar que ela utiliza comunicação verbal.

Foi bem interessante pensar em como minha personagem falaria sobre coisas cotidianas já que até então eu só havia me preocupado em contar uma história fechada.

O perfil dela se encontra nesse link:  
[https://www.instagram.com/dona\\_do\\_caju/](https://www.instagram.com/dona_do_caju/)

E na próxima página coloquei as fotos e suas respectivas legendas.

Figura 63: Perfil do Instagram da Alice



# instagram



*Olha quem não conseguiu escapar da foto.*



*Finalmente organizei minhas fotos da viagem! Não ficaram uma gracinha na minha estante?*



*Estão servidos?*



*Tem pessoas que tem o poder de iluminar nossos dias.*



*#TBT de quando vi o pôr do sol mais lindo da minha vida.*



*Que saudades de quando o Caju chegou em casa.*



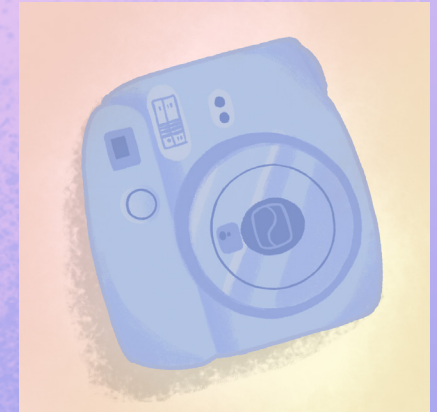
*O maior desafio de cuidar dessas fofuras é manter o Caju longe delas.*



*#Agoravai! Deu tudo certo e vou pra Tóquio, e o melhor de tudo é que a Bia vai comigo. Não vejo a hora!*



*Tudo pronto! Estou muito ansiosa!!*



*Não vejo a hora de tirar mais fotinhas de lugares maravilhosos..*

**Figuras 64 a 73:** Fotos do Instagram da Alice



A whimsical illustration of a landscape. The background is a light pink sky with soft, diagonal rays of light. In the foreground, there's a green field with various pink and red plants, including bushes with small flowers and leafy sprigs. Two large, stylized trees with pink foliage and brown, textured trunks are prominent. A small yellow bird with a beak is perched on one of the tree trunks. The overall style is soft and pastel.

# 9 considerações finais



## 9 Considerações finais

Desenvolver essa animação não foi uma tarefa fácil, mesmo sendo algo que eu sempre quis fazer houveram vários momentos em que pensei em desistir ou mudar o projeto, mas precisei encarar meu medo de errar e arriscar. Sinto que a recompensa de ver o projeto pronto é maior do que qualquer insegurança que tive.

Olhando agora para o projeto, consigo ver detalhes que eu faria diferente para buscar um resultado melhor. Um exemplo disso é o estilo da ilustração, que se fosse mais minimalista teria facilitado a animação e possibilitado mais movimento, já que eu estava bem limitada em mover e distorcer as formas pois poderia deixar os contornos e sombras estranhos e desproporcionais. Outro ponto foi o excesso de cuidado em etapas que não precisavam, como no animatic em que eu estava com vergonha de deixar em *sketches* e fiquei tentando deixá-lo bonito, sendo que eu poderia ter trabalhado de maneira mais rápida e eficiente, o que possibilitaria sobrar mais tempo para me dedicar à animação.

Apesar disso pude perceber uma evolução muito grande como profissional e agora estou bem confortável para seguir nessa área. Com essa experiência tive a oportunidade de praticar meu estilo de ilustração, aprender a me organizar perante a um grande projeto e me aprofundar mais em cada um dos processos. Entrei nessa jornada tendo uma ideia de como se faziam animações e saio capaz de desenvolver uma.

A maior recompensa no final foi ter realizado meu sonho de infância, isso sem dúvidas não tem preço.



## 10 Bibliografia

BEAUCHAMP, R. Designing Sound for Animation, Ed. Focal press, EUA 2005

Celeste. 2018. Disponível em: <<http://www.celestegame.com/>>. Acesso em: 18 de novembro de 2018.

O teste de Bechdel. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/noticias-da-casper/o-teste-de-bechdel/>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

Snow white turns 80:The story of Disney's first feature film. 2017. Disponível em: <<https://living.medicareful.com/snow-white-turns-80-the-story-of-disneys-first-feature-film>>. Acesso em: 20 de novembro de 2018

The Rule. 2005. Disponível em: <<http://alisonbechdel.blogspot.com/2005/08/rule.html>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

THOMAS, Amber. Women only said 27% of the words in 2016's biggest movies. 2017. Disponível em: <<https://medium.freecodecamp.org/women-only-said-27-of-the-words-in-2016s-biggest-movies-955cb480c3c4>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

Toy Story. 1995. Disponível em: <<https://www.pixar.com/feature-films/toy-story>>. Acesso em: 20 de novembro de 2018

Um segundo de animação tem quantos frames? 2018. Disponível em: <<https://passatempoanimacao.com/2018/02/18/um-segundo-de-animacao-tem-quantos-frames/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2018

Where we are on TV Report - 2017. Disponível em: <<https://www.glaad.org/whereweareontv17>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

WYATT, A. The complete Digital Animation Course - The principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation, Ed Thames & Hudson, Londres, 2010



# 11 Lista de figuras

- Figura 1:** Tirinha “*The Rule*” de Alisson Bechdel. Página 9.
- Figura 2:** Episódio 61 - “*We Need to Talk*”. Página 14.
- Figura 3:** Episódio 76 - “*It Could’ve Been Great*”. Página 14.
- Figura 4:** Episódio 52 - “*Jailbreak*”. Página 14.
- Figura 5:** Episódio 37 - “*Alone Together*”. Página 14.
- Figuras 6 a 8:** Ilustrações de Morgan Huff. Página 15.
- Figura 9:** Cena do filme. Página 16.
- Figura 10:** Trecho do *storyboard*. Página 23.
- Figura 11:** *Storyboard* completo. Páginas 24 a 33.
- Figura 12:** Detalhe do cenário do quarto da Alice. Página 36.
- Figura 13:** Primeiro *Sketch* Alice. Página 36.
- Figura 14:** *Sketch* aperfeiçoado Alice. Página 36.
- Figura 15:** Alice final. Página 36.
- Figura 16:** Primeiro *sketch* Beatriz. Página 37.
- Figura 17:** Segundo *sketch* Beatriz. Página 37.
- Figura 18:** *Sketch* aperfeiçoado Beatriz. Página 37.
- Figura 19:** Beatriz final. Página 37.
- Figura 20:** *Sketch* Caju. Página 38.
- Figura 21:** *Sketch* Caju revirando os olhos. Página 38.
- Figura 22:** Caju finalizado. Página 38.
- Figura 23:** Foto porta-retrato. Página 39.
- Figura 24:** Foto porta-retrato em *sketch*. Página 39.
- Figura 25:** Exemplos de cenas com as cores da bandeira LGBTQ+. Página 39.
- Figura 26:** Cenário estante do quarto. Página 40.
- Figura 27:** Cenário quarto Alice. Página 40.
- Figura 28:** Cenário praça da lembrança. Página 40.
- Figura 29:** Cenário aeroporto. Página 40.
- Figuras 30 e 31:** Planilha do cronograma de ilustrações. Página 42.
- Figura 32:** Baunilha dormindo. Página 43.
- Figura 33:** *Sketch* Caju dormindo. Página 43.
- Figura 34:** Ilustração explodida.. Página 44.
- Figura 35:** Camadas separadas no *Photoshop*. Página 44.
- Figura 36:** Cena Caju dormindo versão final. Página 45.
- Figura 37:** Características do arquivo. Página 46.
- Figura 38:** Animação no *after effects*. Página 46.
- Figura 39:** *Keyframe* do início do movimento. Página 47.
- Figura 40:** *Keyframe* do final do movimento. Página 47.
- Figura 41:** Pata do gato no início do movimento, mais para baixo. Página 47.
- Figura 42:** Para do gato no final do movimento, mais para cima. Página 47.
- Figura 43:** *Layers* de Névoa combinadas para criar o efeito de transição. Página 48.
- Figura 44:** Transição da névoa. Página 48.
- Figura 45:** *Layers* de ajuste. Página 50.
- Figura 46:** Cena antes da correção de cores. Página 50.
- Figura 47:** Cena depois da correção de cores. Página 50.
- Figura 48:** *Sketch* do estilo da trilha sonora. Página 51.
- Figura 49:** *Interface Media Encoder*. Página 52.
- Figura 50:** Salvando em alta qualidade. Página 52.
- Figura 51:** Cena cortada. Página 54.
- Figura 52:** *Layouts* criados para o cronograma. Página 54.



# Lista de figuras

**Figura 53:** Paleta de cores. Página 55.

**Figura 54:** *Layout* relatório. Página 55.

**Figura 55:** *Layout* títulos 1. Página 55.

**Figura 56:** *Layout* títulos 2. Página 55.

**Figura 57:** *Layout* índice. Página 55.

**Figura 58:** *Layout* Capa. Página 55.

**Figura 59:** Título escrito na fonte *DJB Coffee Shoppe Espresso*. Página 56.

**Figura 60:** Testes de composição. Página 56.

**Figura 61:** Logo aplicado na animação. Página 56.

**Figura 62:** Logo final. Página 56.

**Figura 63:** Perfil do Instagram da Alice. Página 58.

**Figuras 64 a 73:** Fotos do Instagram da Alice. Página 59.