



Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design



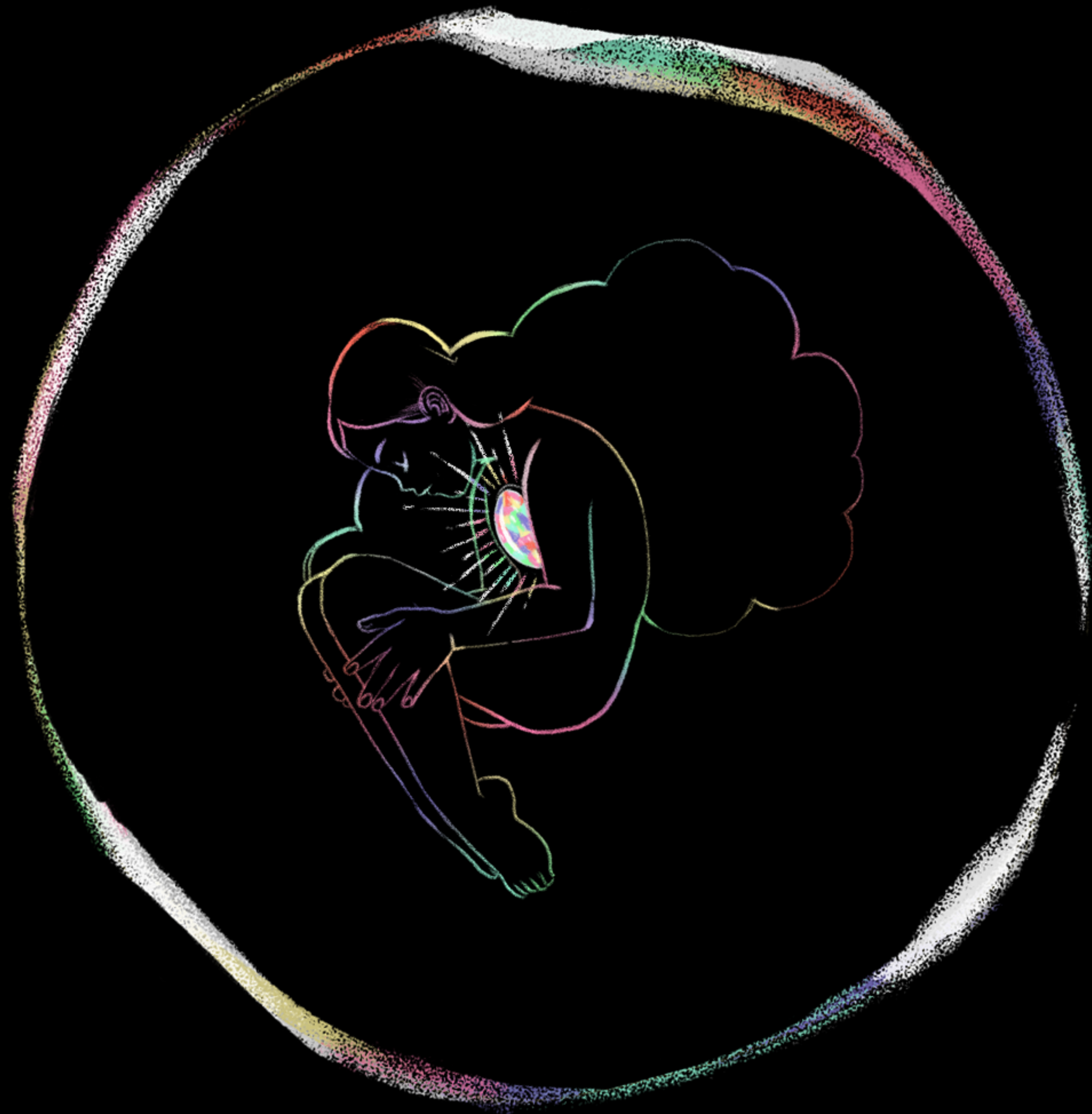
✧ GABRIELA AIRI AKYAMA ✧

Relatório Descritivo do Projeto de Conclusão de Curso em Design Gráfico

Orientação | Profª.Dra.Fernanda Henriques

BAURU

Dez/2019



Dedico este trabalho aos meus pais, minha irmã e meus avós.
Sempre incentivando e apoiando meus estudos e sonhos, graças
a eles sou capaz de crescer como pessoa.

Gostaria de agradecer aos meus amigos do curso, Ana, Nina,
Shiro, Luís, Midori, Thaís e Isa, que me acompanharam durante
4 anos nessa aventura, sou grata por todas as conversas,
discussões e aprendizados.

Aos projetos e grupos de estudos que participei, Projeto Te vejo
na Escola e GAS, foram gratificantes a oportunidade de estudar
e produzir animações, e quadrinhos que tanto sonhava em fazer
antes de entrar na faculdade. O Matav, que me introduziu ao
mundo da acessibilidade e motivou a produzir uma animação
pensando em todas as pessoas.

Agradeço novamente a Ana e o Luís, e também o Erick, Gleisson
e o Catatau pelo apoio, incentivo e companhia no processo da
minha conclusão do curso.

Às professoras Fernanda Henriques, Cássia Carrara e Lucinea
Villela, por terem me apresentado muitas oportunidades e
informações, ajudando a ser uma designer cada vez melhor.



“Renda-se, como eu me rendi. Mergulhe no que você não conhece como eu mergulhei. Não se preocupe em entender, viver ultrapassa qualquer entendimento.”

- Autor Desconhecido



RESUMO

O projeto de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico, pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Bauru, consiste no desenvolvimento de um curta metragem animado sem diálogos tendo como objetivo o estudo e a familiarização do processo de animar levando em conta um recurso de acessibilidade, a audiodescrição.

Palavras-chave: Animação, Design, Audiodescrição

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 Poses do personagem El Peludo, no longa “El Apóstol” ◇ 11

FIGURA 2 Tapeçaria Bayeux ◇ 12

FIGURA 3 Storyboard da animação “Vidas ao Vento” ◇ 13

FIGURA 4 Storyboard da animação “Uma Robô Adolescente” ◇ 13

FIGURA 5 Escala tonal do cinza e sua justaposição ◇ 16

FIGURA 6 Círculo cromático ◇ 17

FIGURA 7 Foto de Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata ◇ 21

FIGURA 8 Cena da animação “O Serviço de Entregas da Kiki” ◇ 21

FIGURA 9 Cena da animação “Vidas ao Vento” ◇ 21

FIGURA 10 A 12 Ilustração de Yoruyuki Ikegami ◇ 22

FIGURA 13 A 15 Ilustração de Yoko Kuno ◇ 23

FIGURA 16 Cenas da animação “Airy Me” ◇ 25

FIGURA 17 Cenas da animação “Rain Town” ◇ 26

FIGURA 18 Cenas do videoclipe “Beautiful” ◇ 27

FIGURA 19 Posters dos festivais Anima Mundi e Annecy ◇ 29

FIGURA 20 Ilustração do personagem da animação ◇ 35

FIGURA 21 A 23 Figuras da etapa do storyboard ◇ 42

FIGURA 24 A 26 Ilustrações da etapa do design do personagem ◇ 44

FIGURA 27 E 28 Figuras da etapa do animatic ◇ 47

FIGURA 29 E 31 Figuras da etapa da animação ◇ 48

FIGURA 32 A 36 Figuras da etapa da identidade visual ◇ 50

FIGURA 37 E 38 Figuras da etapa da audiodescrição ◇ 52

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO ✨ 8

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA ✨ 9

Animação ♦ 10

Importância do storyboard ♦ 12

Animação Independente ♦ 14

Composição ♦ 15

Contraste ♦ 16

Acessibilidade ♦ 18

Audiodescrição ♦ 19

REFERÊNCIAS & INSPIRAÇÕES ✨ 20

Studio Ghibli ♦ 21

Yoriyuki Ikegami ♦ 22

Kuno Yoko ♦ 23

ESTUDOS DE CASO ✨ 24

Airy Me ♦ 25

Rain Town ♦ 26

Beautiful ♦ 27

PÚBLICO-ALVO & DIVULGAÇÃO ✨ 28

SOBRE ÍRIS ✨ 30

História ♦ 31

Parte 1 O Observatório ♦ 32

Parte 2 O mundo ♦ 33

Personagem ♦ 34

Turin ♦ 35

Elementos ♦ 36

A Gema ♦ 37

A Bolha ♦ 38

A Janela ♦ 39

DESENVOLVIMENTO ✨ 40

Roteiro ♦ 41

Storyboard ♦ 42

Design do Personagem ♦ 44

Animatic ♦ 46

Animação ♦ 48

Identidade Visual ♦ 50

Audiodescrição ♦ 52

CONSIDERAÇÕES FINAIS ✨ 54

BIBLIOGRAFIA ✨ 56

The page features four large, hand-drawn circles in the corners, each composed of multiple overlapping, vibrant colors like red, yellow, green, and blue, creating a textured, painterly effect. The word "INTRODUÇÃO" is centered in the upper half of the page in a white, bold, sans-serif font.

INTRODUÇÃO

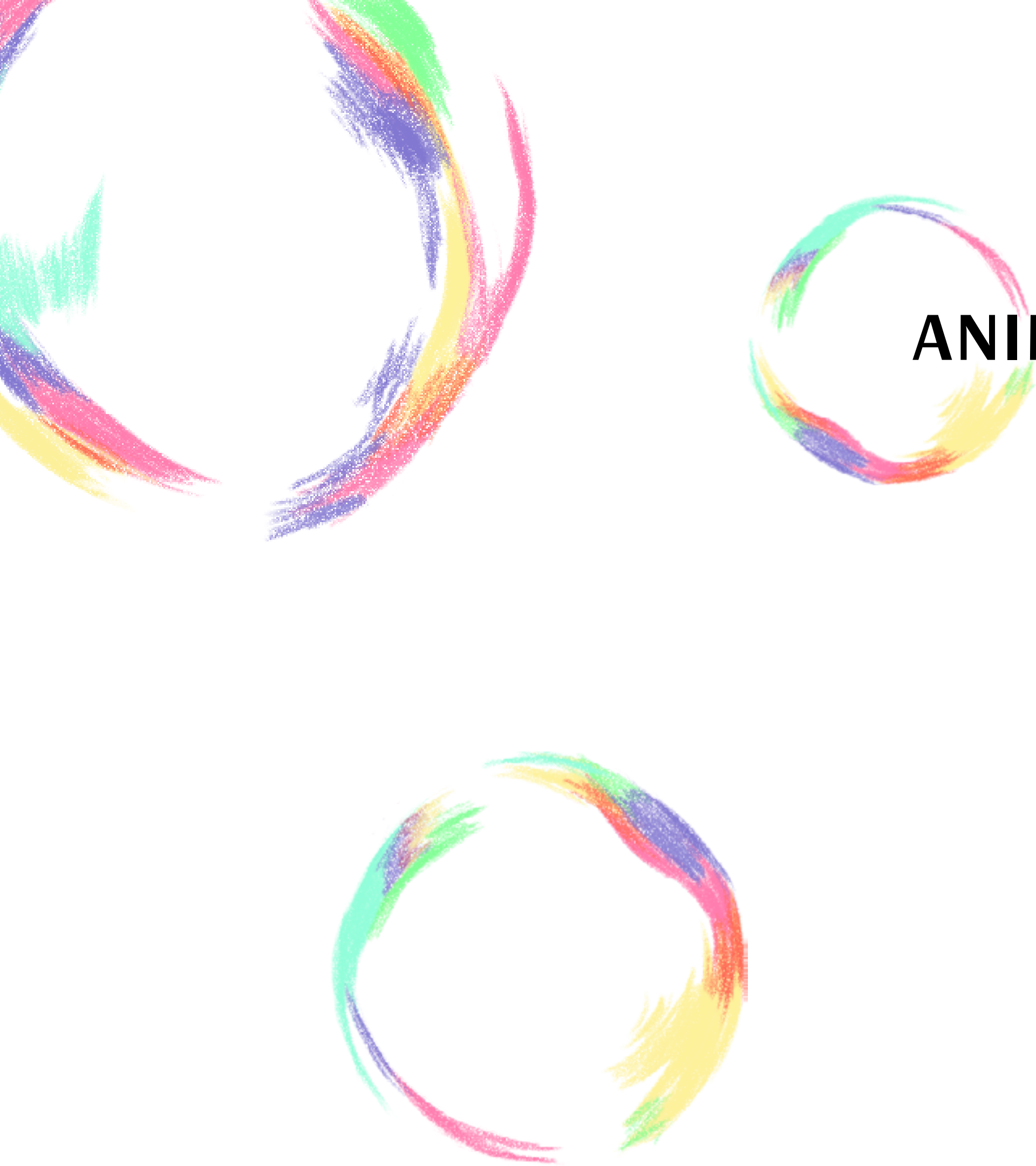
A cada ano, experiências e conhecimentos são adquiridos, opiniões são mudadas e emoções são vividas. Essa experiências são carregadas de ações cujas consequências podem ser grandes, a ponto de influenciar e envolver outras pessoas no processo, ou pequenas, nas quais a mudança ocorre apenas em si.

Para o projeto, será retratada a segunda opção, um crescimento lento, pequeno e eterno do indivíduo. “Íris” é uma metáfora da hesitação e da aceitação do novo, mostrando o processo para torná-la uma característica própria do indivíduo por meio da personagem Turin, que, ao perder uma parte de si, sai em busca do brilho que irá iluminar e aquecer o vazio da perda.

Ele está materializado na forma de um curta metragem animado sem diálogos, especificamente em 2D digital, aplicando conceitos de composição, cor e contraste, e audiodescrição. A animação busca gerar emoções de tranquilidade e conforto no espectador através das cores e das composições de cada cena, demonstrando que nem sempre o que é desconhecido é atrelado ao medo.

The background is a solid black field. It is populated with several hand-drawn, colorful rings or loops. These rings are composed of multiple overlapping strokes in a variety of colors including red, orange, yellow, green, blue, and purple. They are scattered across the frame, with one large ring in the center-left, another in the top-right, and a third in the bottom-right. Additionally, the background is filled with numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, diamonds, and circles, some of which are slightly tilted or irregular. The overall aesthetic is that of a chalkboard or a hand-drawn artistic composition.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



ANIMAÇÃO

A base da comunicação em qualquer plataforma artística é transmitir um certo sentimento. A reação do espectador é emocional, porque a arte fala ao coração. Isso dá à animação um poder quase mágico de alcançar e comunicar com qualquer pessoa, independente de sua língua (THOMAS, JOHNSTON, 1981)¹.

Desde a pré-história há registros da intenção em representar movimentos por meio de imagens com pinturas de criaturas ilustradas com patas a mais do que o normal com esse propósito feitas nas paredes das cavernas. Na Grécia Antiga, desenhos em sequência serviam como decoração para vasos. No século XV, a criação do Epidiascópio, precursor dos projetores, foi uma das primeiras tentativa de mostrar ilustrações desenhadas em películas de vidro em uma parede. A troca dos vidros criava a ilusão de movimento. A partir do século XIX, com o conhecimento do princípio da retenção retiniana, fenômeno do olho humano que retém a imagem de qualquer coisa vista por uma fração de tempo, sendo o fator principal para que produtos audiovisuais existam, novos instrumentos ópticos apareceram, como o Taumatrópio, o Zootrópio, o Praxinoscópio e o Folioscópio, sendo este o último o

antecessor do método da animação tradicional. Já no século XX, outros elementos que complementam a animação começaram a surgir, como a adição de som sincronizado, cores, personalidade e identificação com público (WILLIAMS, 2001), além de outras técnicas, que é o caso da rotoescopia e do cut-out, variável do estilo stop motion utilizada na primeira animação de longa metragem chamada “El Apóstol”, de Quirino Cristiani, feito a partir de recortes dos personagens, objetos de cena e cenários, desenhados no papel com o propósito de serem manuseados como marionetes (BENDAZZI, 1983).

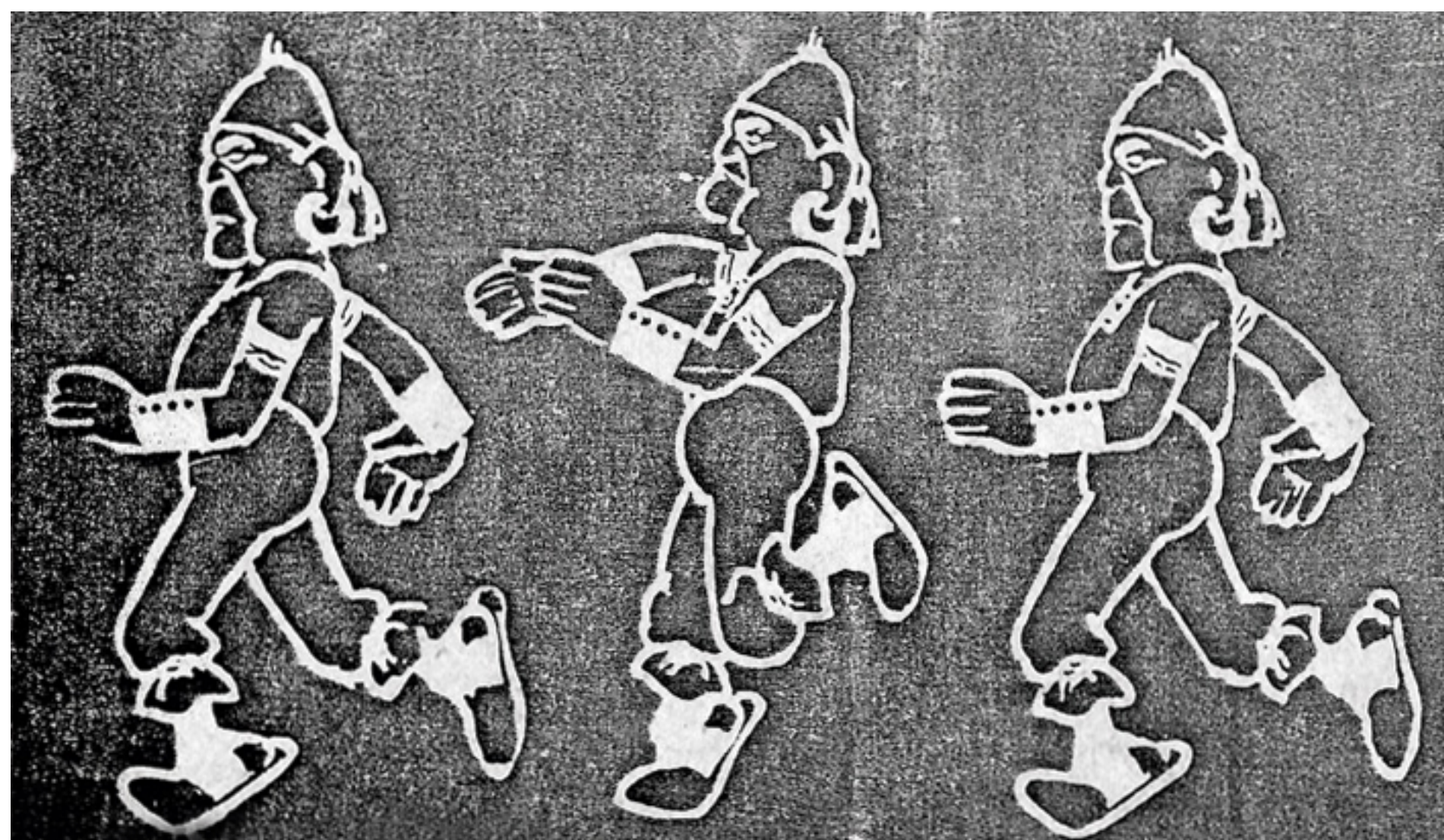


Fig. 1. Poses do personagem *El Peludo*, no longa “El Apóstol”.

O rápido crescimento do uso de computadores em 1980 resultou no melhoramento do processamento gráfico e da capacidade de animação, atraindo cada vez mais atenção dos profissionais na área do audiovisual. Entretanto, apenas aqueles com condições financeiras podiam desfrutar dessa tecnologia na época. A chegada dos computadores pessoais com uma interface mais acessível para pessoas não envolvidas com tecnologia reverteu essa exceção. No começo do século XXI, os computadores se tornaram rotina na sociedade e, com a criação de softwares voltados para a animação, possibilitou a substituição e a agilização de etapas da animação tradicional (CHONG, 2007).

A IMPORTÂNCIA DO STORYBOARD

O storyboard é uma ferramenta de pré visualização do produto audiovisual. Segundo Eric Sherman (1976), ele consiste no esboço das ações de cada cena descrita no roteiro, incluindo a iluminação e a posição da câmera, para que se tenha uma noção visual da produção antes de se desenvolver o produto final.

Contar uma história através de uma sequência de imagens existe desde os hieróglifos egípcios(...) As tapeçarias de Bayeux de 1050, tecido em linho, narram as ações brutais de Guilherme I ao invadir a Inglaterra, ainda são inspiradoras e possuem seus próprios créditos de serem os primeiros ‘storyboards’ (HART, 1999, p. 1).



Fig. 2. Tapeçaria Bayeux, narrando a conquista normanda da Inglaterra.

A pessoa encarregada por essa etapa se dedica à tornar a história visualmente interessante por meio dos conhecimentos de composição, que consistem em enquadramento, iluminação, cor e movimento da câmera. De acordo com Arnold e Eddy, no livro “Exploring Visual Storytelling”, o trabalho do storyboard é dar sentido para a sequência de imagens ilustradas para que esta seja interpretada de acordo com a história (ARNOLD, EDDY, 2007, apud MOU, JENG, CHEN, 2013).

Planejar um bom storyboard resulta na economia de tempo de produção. Isso se mostra eficaz desde a época em que a animação tradicional prevalecia, como nos filmes da Disney e em seus storyboards, que eram tão bem feitos a ponto de a equipe de animação saber como cada cena se comportaria na história, agilizando na produção, e nos filmes adaptados de livros, como, por exemplo, o longa-metragem “...E o Vento Levou”, de 1939, baseado no livro de 1200 páginas. Seu produtor, David O. Selznick, insistiu em planejar e fazer o storyboard de cenas importantes, o que facilitou sua gravação (HART, 1999).

Movimentos de câmera, personagens ou objetos podem ser demonstrados de duas formas. A primeira seria a adição de linhas direcionais nos painéis desenhados, mais usadas em produções de

filmes e animações digitais com a técnica *cut-out*. Já a segunda é a simulação dos movimentos através dos desenhos, normalmente acompanhados de uma descrição. Esse método é o mais utilizado na animação 2D digital e no tradicional quadro a quadro. Cada ilustração equivale a um quadro-chave e ganha tempo para a etapa de produção.

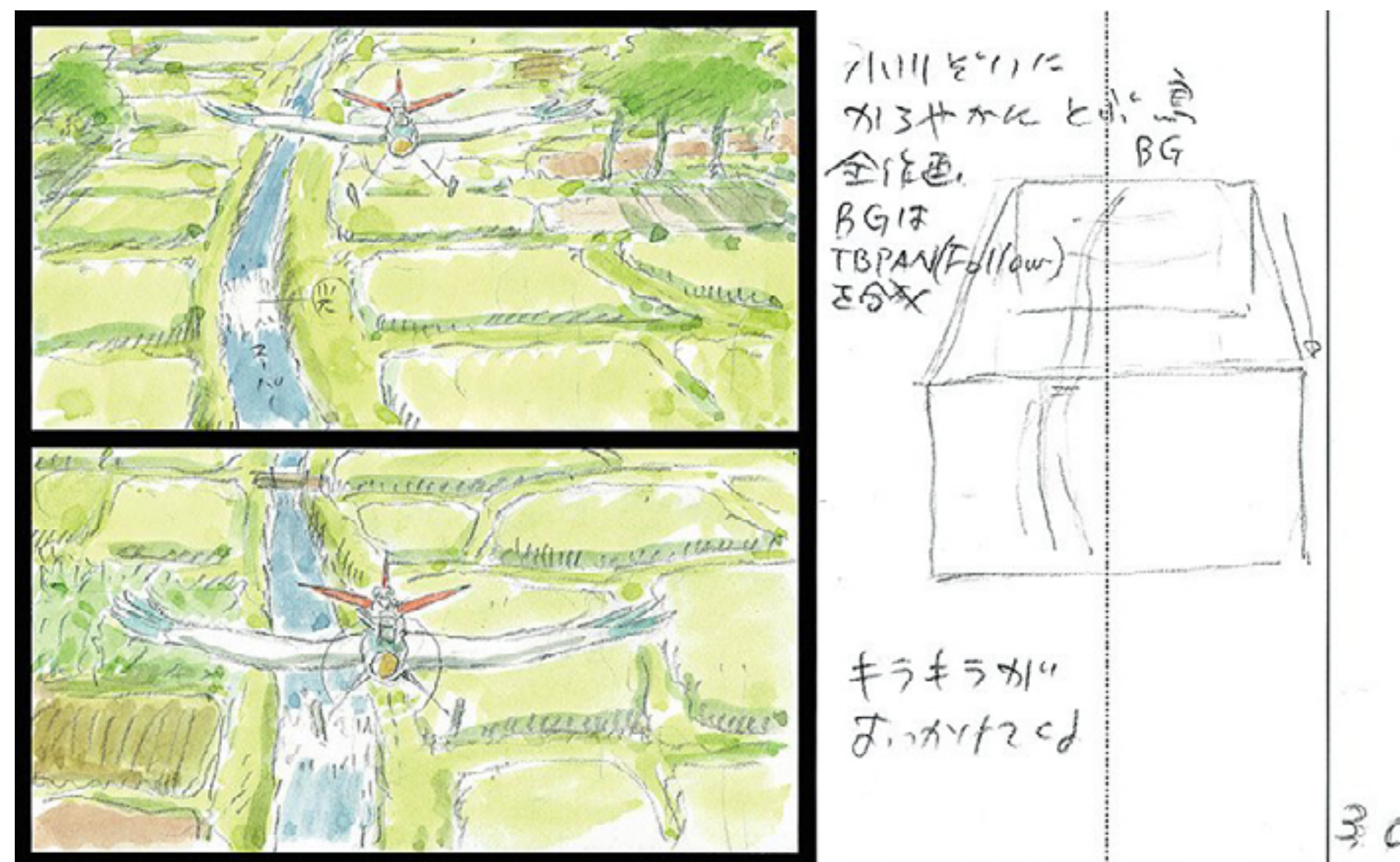


Fig. 3. Storyboard da animação “Vidas ao Vento”, do Studio Ghibli.

Também há muitas animações não utilizam o roteiro, e elas são chamadas de *board-driven*. Segundo John Fountain (2013) em uma entrevista para a “Animation Magazine”, produtos audiovisuais que são *board-driven* são aqueles nos quais o storyboard tem uma grande influência sobre a história. Um exemplo seria a desenho animado “Uma Robô Adolescente”, no qual os artistas responsáveis pelo storyboard receberam um esboço do enredo e tiveram que trabalhar em cima dele, tendo liberdade nos diálogos, nas tensões e nas piadas.

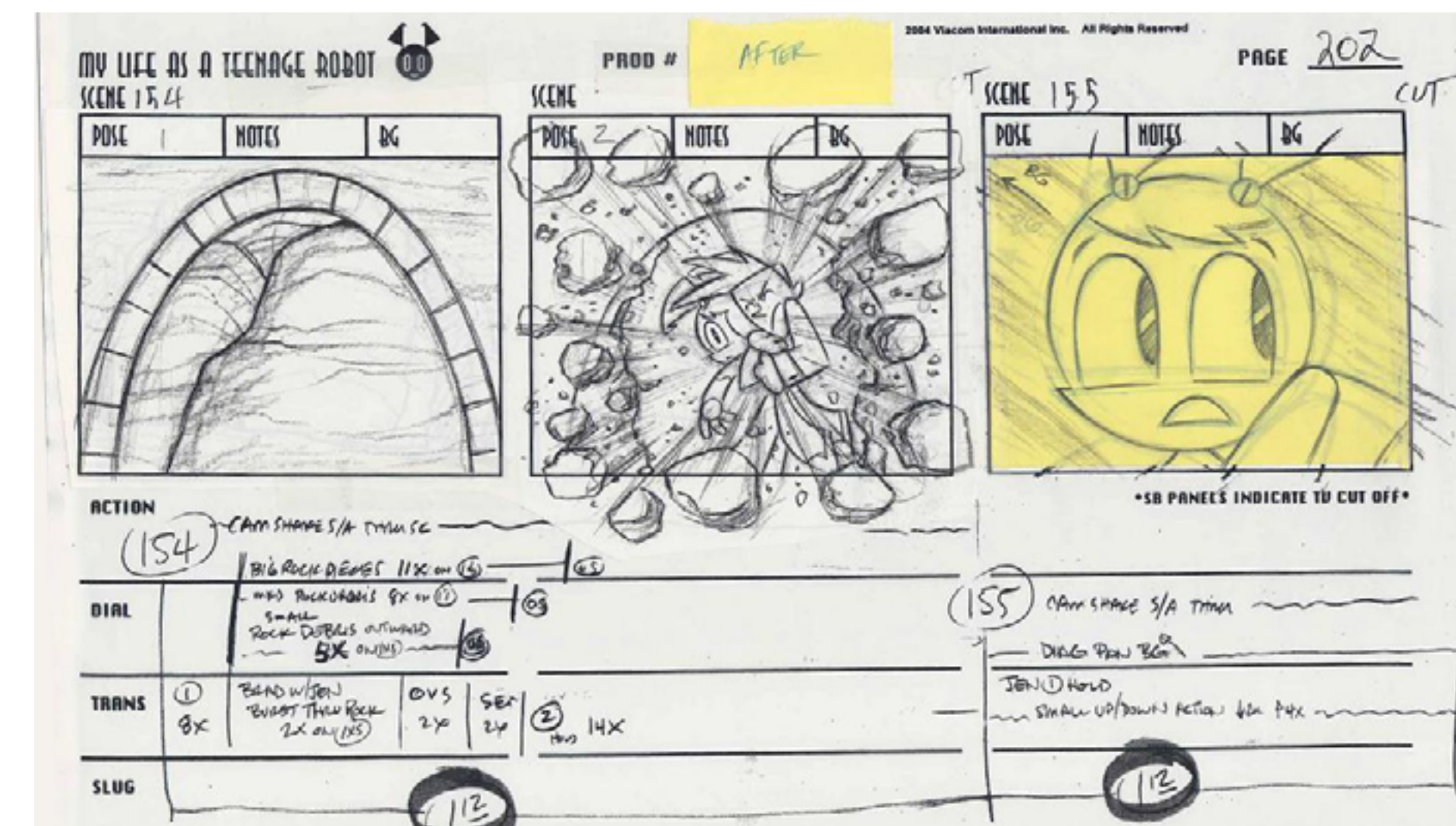
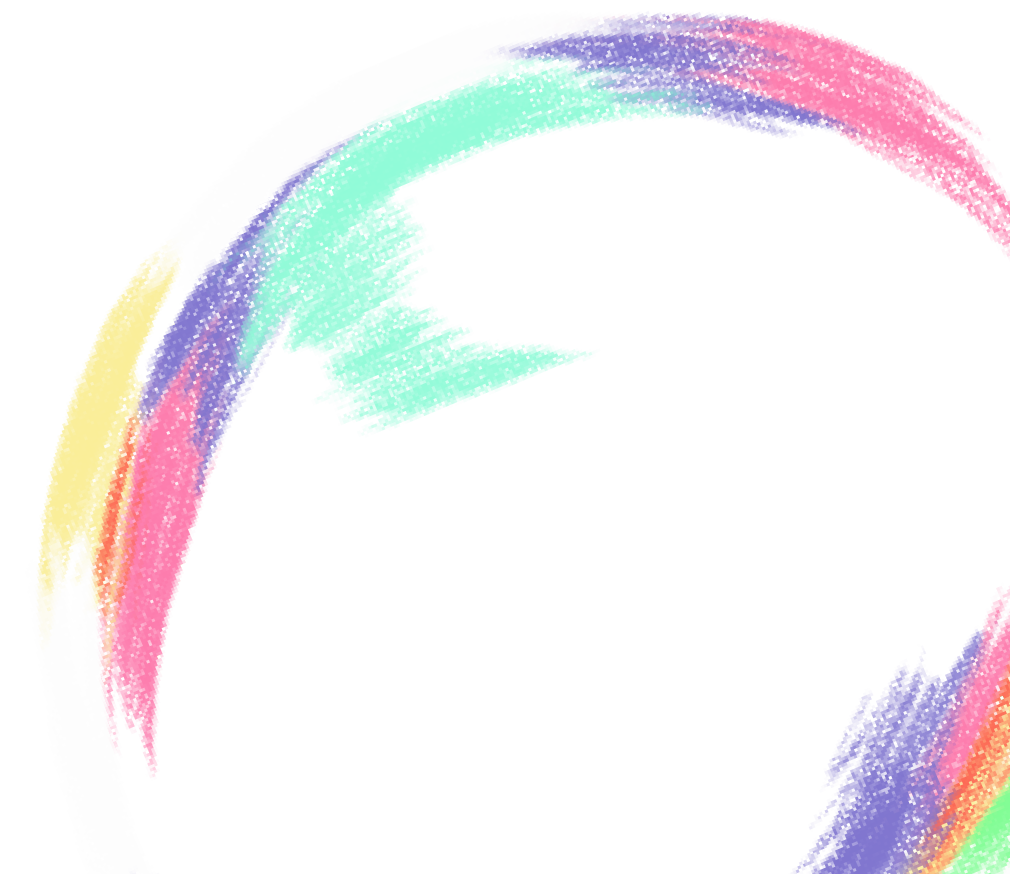


Fig. 4. Storyboard da animação “Uma Robô Adolescente”, da Nickelodeon.

ANIMAÇÃO INDEPENDENTE

Animações independentes são aquelas que evitam se enquadrar em um gênero e que, normalmente, são idealizadas, roteirizadas, animadas e desenhadas por uma pessoa, sendo, conseqüentemente, financiadas e distribuídas pelo autor também. Animações mainstream produzidas com o objetivo comercial levam como base alguns estilos e técnicas de animações independentes (ROBINSON, 2010).

O avanço tecnológico foi um grande fator para que esse mercado aumentasse. O surgimento da internet abriu meios para os animadores atingirem um público maior, como por meio do YouTube, das redes sociais e de sites. Entretanto, comparado às graphic novels ou quadrinhos independentes, que conseguiram um lugar no mercado editorial, as animações independentes não entraram de fato no mundo do cinema e TV (ROBINSON, 2010).





COMPOSIÇÃO

Segundo Donis A. Dondis, a composição é a etapa mais importante do processo criativo. É nesse momento que o autor da obra expressa as mensagens que quer transmitir, e essas decisões afetam diretamente o resultado final. Essa etapa tem inúmeros elementos que, se usados, transmitem uma mensagem visual. São eles: linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão e movimento.

Entretanto, o uso desses elementos por si só não define facilmente as mensagens intelectuais e emocionais. É preciso interpretar o conjunto, os acontecimentos visuais que só são desencadeados no momento. Assim, quem tem esse poder de percepção em tempo real é o espectador, que possui seu próprio significado sobre a obra (DONDIS, 1997).

CONTRASTE

A manipulação efetiva dos elementos visuais depende das técnicas de comunicação visual, que levam como base o conceito do contraste e seu oposto, a harmonia. Assim, a existência da polaridade é um fator imprescindível para que exista um significado. De acordo com Dondis (1997, p. 108), “[...] em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação”.

O contraste evita a ambiguidade. Se os elementos da composição passam a impressão de incerteza, como, por exemplo, uma árvore que possui aparência mista de forte e frágil, e que, apenas realizando outras ações que não sejam a visão é possível entender sua natureza, isso é resultado de uma percepção da informação visual confusa, ou seja, ambígua. Conseguir identificar e separar os elementos visuais é o jeito mais eficaz de validar um bom contraste. Essa técnica atinge cada elemento visual de um modo único.

CONTRASTE DE TOM

Tom é a variação qualitativa da cor. É dele que se extrai o matiz, mistura do branco com uma cor, sombreado, junção do preto

com uma cor, e tonalidade, fusão do cinza com uma cor (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006). A variação é influenciada pela luz e, dependendo de sua intensidade, estabelece o nível do contraste no espaço (DONDIS, 1997).

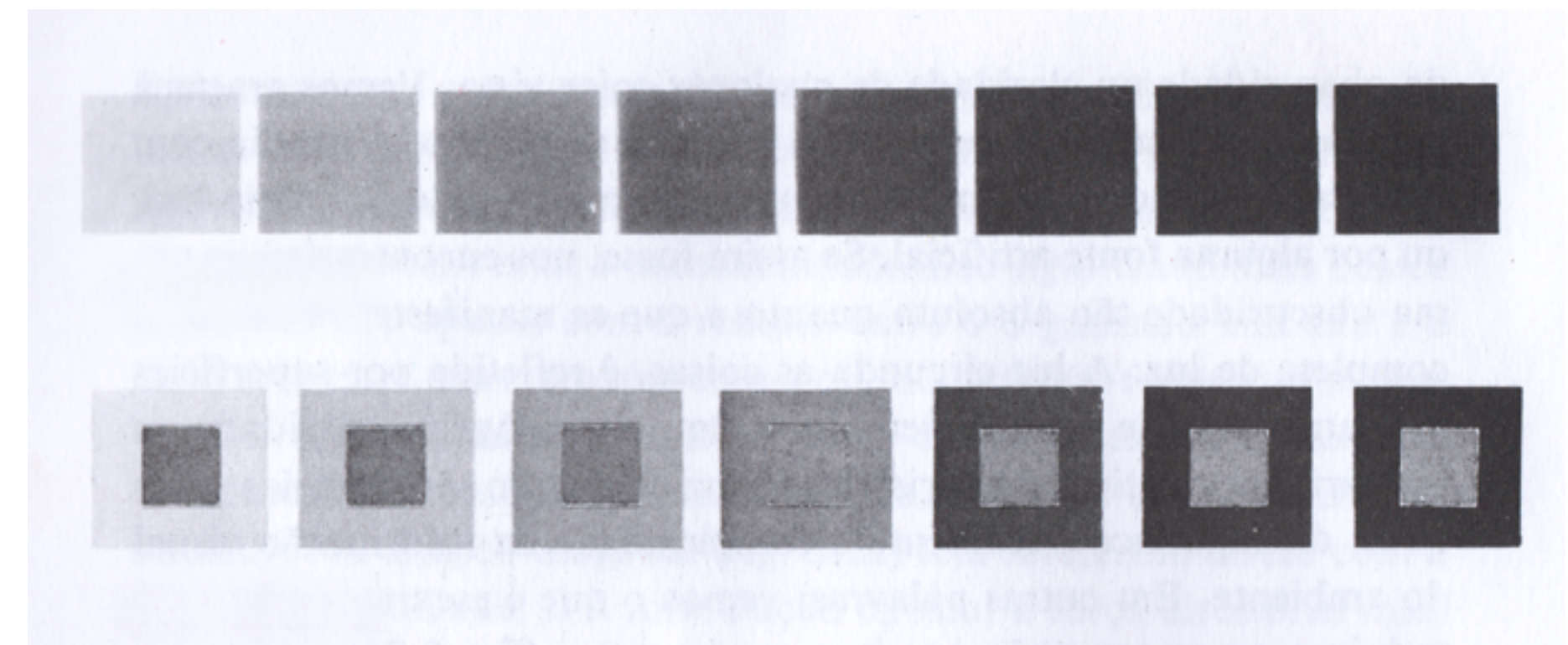


Fig. 5. Escala tonal do cinza e justaposição de um tom de cinza na escala.

CONTRASTE DE COR

As cores são ondas de luz branca que atingem os olhos e refletem a sensação visual daquilo que as rodeiam. Elas estão ligadas à formação do caráter fisiológico e psicológico do ser humano, produzindo impressões, sensações e reflexos

sensoriais por conta da estimulação causada pela vibração de cada uma delas. Facilmente tornam-se símbolos devido a influências culturais (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006). O contraste de cor mais importante é o quente-frio. Cores quentes são dominadas pelo vermelho e pelo amarelo e cores frias são dominadas pelo azul e pelo verde. Essa dualidade, quando posta em prática, pode aguçar a percepção espacial da composição (DONDIS, 1997).

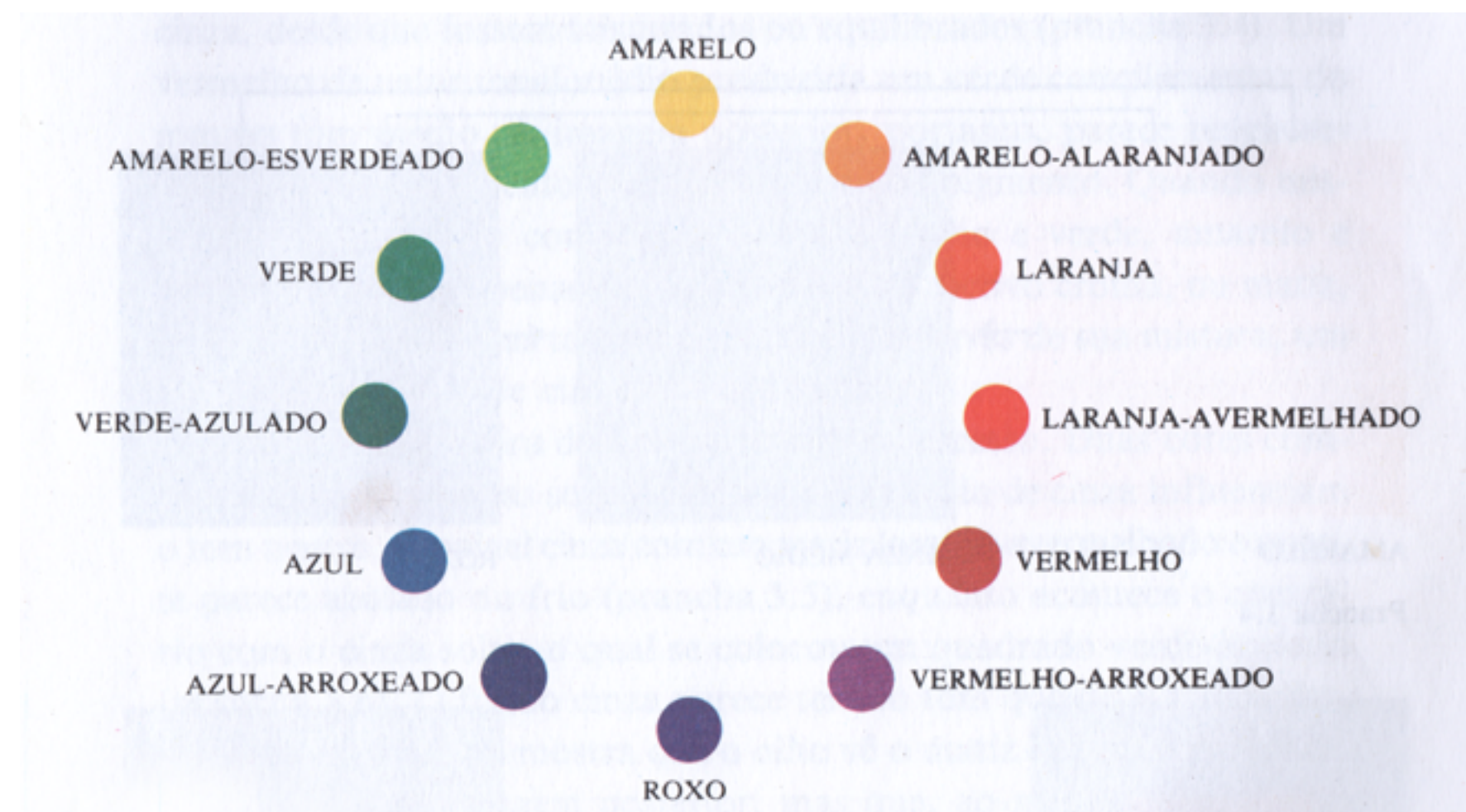
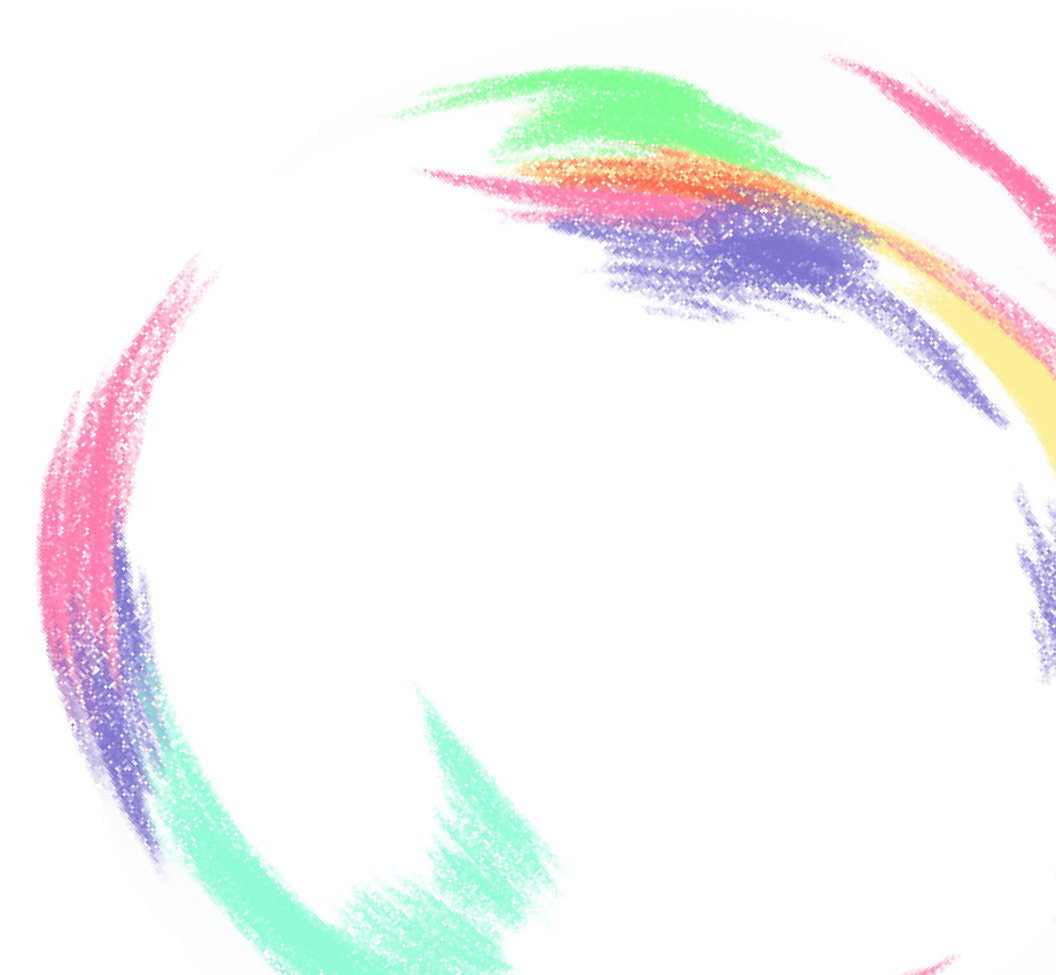


Fig. 6. Círculo cromático.





ACESSIBILIDADE

De acordo com a Lei nº 13.146:

Art. 1º É instituída a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania (BRASIL, 2015).

Segundo dados do IBGE de 2010, no Brasil, 45.6 milhões de pessoas apresentavam algum tipo de deficiência, o que representa 23,9% da população total na época (NAVES et al., 2016). O decreto nº 5.296, Art. 8º, de 2004, considera como condições gerais o envolvimento da acessibilidade nos sistemas, nos meios de comunicação e informação e também o conceito do Desenho Universal que, segundo Ronald Mace, corresponde ao design de produtos e ambientes da forma mais acessível possível, sem precisar de adaptação ou outras versões.

A partir desse conceito torna-se um princípio a formulação de políticas sobre a democratização do acesso à cultura. Assim, produtos audiovisuais devem incorporar a acessibilidade em seus processos, não sendo mais admissível tratá-los como acessórios, complementos ou adaptações (NAVES et al., 2016).

AUDIODESCRIÇÃO

Uma das modalidades de tradução audiovisual acessível é a audiodescrição, recurso que visa tornar o produto acessível a pessoas cegas ou com baixa visão. Ela enriquece a interpretação das pessoas com deficiência intelectual, dos idosos e dos disléxicos (MOTTA, FILHO, 2010).

A audiodescrição consiste na transformação das imagens em palavras, contendo a descrição e as informações-chave sobre aquilo que é percebido apenas visualmente. Ela permite o entendimento de produtos audiovisuais e também conta com benefícios, como o aumento do repertório visual com a descrição de interações sociais e seus tipos de linguagem corporal, costumes de outras culturas, como as vestimentas e aparência física, características tipicamente visuais e sentimento de independência e inclusão (PACKER, 1996).



Lívia Motta é audiodescritora e foi responsável pela exibição da primeira peça e primeira ópera com audiodescrição no Brasil. É diretora da empresa Ver Com Palavras Audiodescrição que presta serviços de acessibilidade comunicacional.

The background is a solid black field. It is decorated with numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, squares, and circles, scattered across the entire surface. Three large, colorful, hand-drawn brushstrokes in the shape of rings or thick circles are positioned around the central text. One ring is in the upper right, another is in the lower right, and the third is in the center-left, partially overlapping the text. These rings are composed of multiple overlapping strokes of vibrant colors: red, orange, yellow, green, and blue. The text "REFERÊNCIAS & INSPIRAÇÕES" is written in a white, bold, serif font, centered horizontally and partially enclosed by the central ring.

REFERÊNCIAS & INSPIRAÇÕES



STUDIO GHIBLI

Fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma

Estúdio de animação japonês sediado em Koganei, Tóquio que conta com animações board-driven feitas pelo primeiro. Muitas histórias trazidas pelo estúdio têm como tema a vida, desde uma bruxa tentando se estabelecer em um lugar longe de sua família até um engenheiro aeronáutico que sonha em projetar um avião por inteiro na época da Segunda Guerra Mundial.



Fig. 7. Da esquerda para direita: Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata.



Fig. 8. Cena da animação “O Serviço de Entregas da Kiki”.



Fig. 9. Cena da animação “Vidas ao Vento”.



IKEGAMI YORIYUKI

Ilustrador freelancer, normalmente trabalha com tinta, criando artes com fundos pretos e detalhes coloridos

e vibrantes. A maioria de suas obras apresenta textura, seja no material utilizado para realizar ou na própria composição, como as diferenças tonais da grama e seu alto detalhamento que contrasta com os personagens.

Os personagens de suas obras não possuem gênero. pois o artista acredita em um mundo sem esse conceito, mas deixa a interpretação para o público.



Fig. 10. Ilustração intitulada “Sing at Night”.



Fig. 11. Ilustração intitulada “Time has been stuck, this way”.

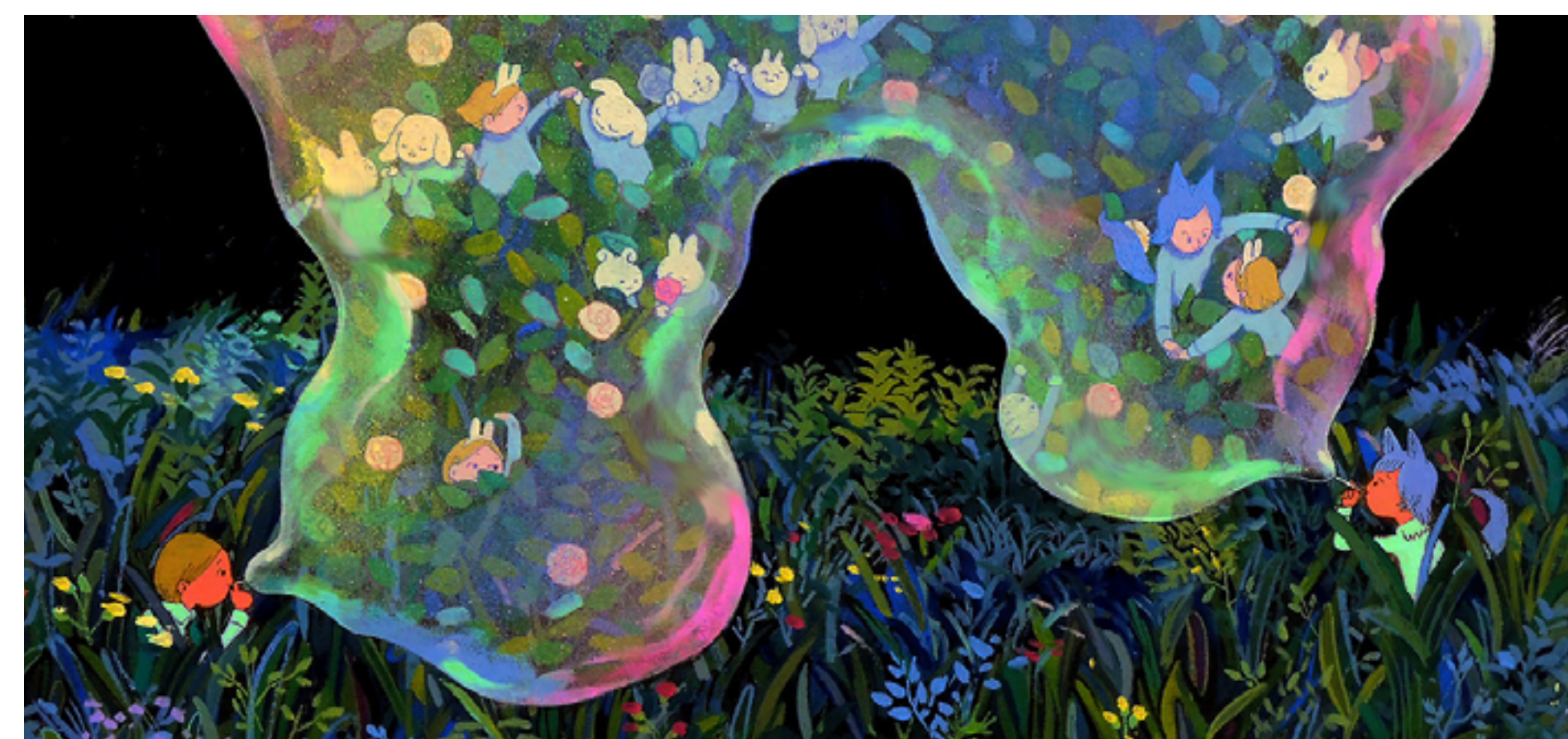
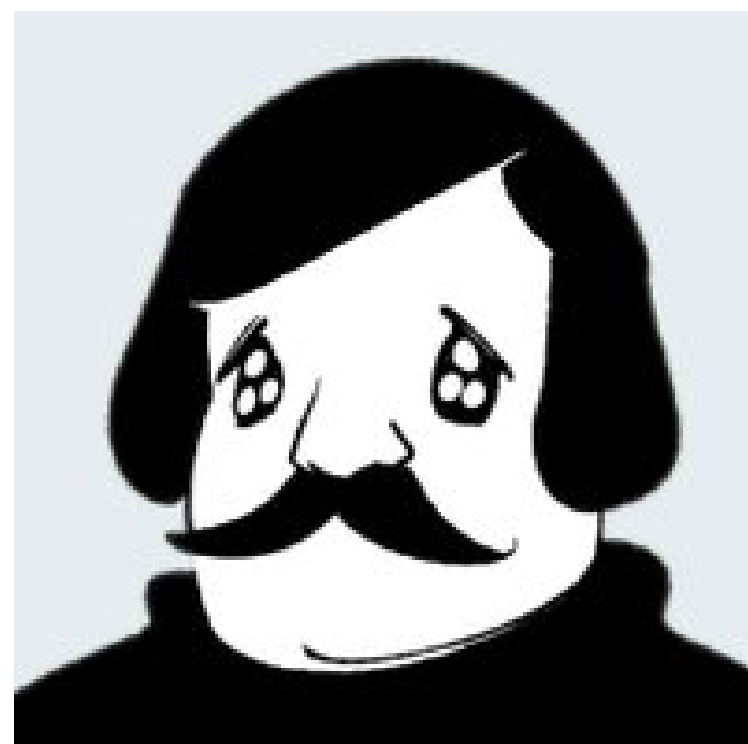


Fig. 12. Ilustração intitulada “Pseudologia fantastica”.



KUNO YOKO

Nome artístico de Haruko Kuno, é diretora, VVanimadora, quadrinista e ilustradora. Graduiu-se em Design

Gráfico pela Universidade de Tama, no Japão. Em muito de seus trabalhos, utiliza a técnica da rotoescopia, que envolve a filmagem de ações que são depois transformadas em animação. As paletas de cores da maioria de suas produções utilizam cores de baixo contraste e tonalidade, resultando em obras com tons suaves que complementam uma textura que lembra aquarela.



Fig. 13. Ilustração para o álbum de estúdio “Butterfly Case” de Cushee.



Fig. 14. Cena do video promocional “East Asian Cultural Toshima City 2019”.

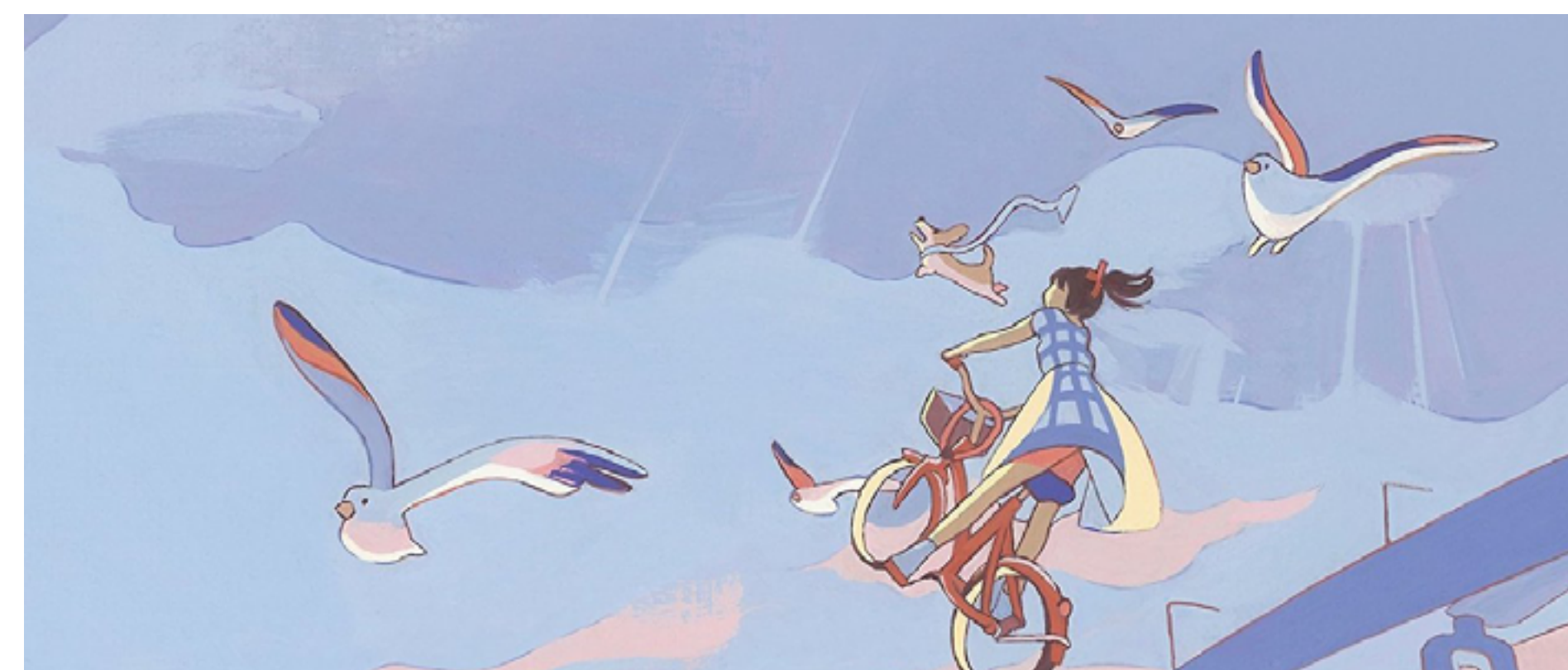


Fig. 15. Ilustração sem título.

The background is a solid black field. It is decorated with numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, diamonds, and circles, scattered across the entire surface. Three large, overlapping circular brushstrokes in vibrant colors (red, orange, yellow, green, and blue) are positioned in the upper right, center, and lower right areas. The text "ESTUDOS DE CASO" is written in a white, bold, sans-serif font, centered horizontally and partially overlaid by the central brushstroke.

ESTUDOS DE CASO

AIRY ME

“Após uma injeção contendo medicamento, ao apertar o botão de seu nariz, a cobaia se transforma em um quimera. O que irá presenciar quando um ser não mais humano, retém suas necessidades e desejos humanos? A criatura é movida a memórias, admiração, amor ou ódio? Quem enxergou o mundo dessa história fragmentada, por trás da câmera?” (IMDB, 2013).

Esse curta-metragem animado de 2013 foi o resultado da tese de graduação de Yoko Kuno. A animação Airy Me, contou com mais de 3000 desenhos acompanhados da música de 5 minutos da cantora Cuushe. A animação transita entre técnicas de rotação e quadro a quadro.

O visual do curta metragem, em sua maioria, apresenta fundo amarelo. O contorno é predominante nas cenas, variando entre as cores preto, vermelho e verde, enquanto o preenchimento é utilizado para representar a luz e a sombra dos elementos que compõem as cenas, sendo o branco a representação da luz e as transições entre cinza, vermelho e verde para representar a sombra e para destacar elementos da história, como a maçã.



Fig. 16. Cenas da animação “Airy Me”.

RAIN TOWN

“Nessa cidade, desde quem sabe quando, a chuva nunca havia parado. Moradores se mudaram para os subúrbios e terrenos elevados em torno da “cidade da chuva”. Agora, as memórias das pessoas estão profundamente submersas, porém, nessa esquecida cidade da chuva, ocasionalmente alguém vagueia” (ISHIDA, 2011).

Dirigido por Hiroyasu Ishida, Rain Town é um curta-metragem animado sem diálogos. A animação cria contrastes entre a cor quente, a personagem principal e cenas da cidade antes da chuva, com as cores frias e os tons azulados da cidade da chuva. Esse contraste demonstra a menina como um elemento estranho àquela cidade. Além disso, os grandes cenários destacam o tamanho da pequena personagem. A cidade, e até mesmo seus habitantes, parecem estar envoltos por névoa, dando a percepção similar a de um sonho ou de uma memória.



Fig. 17. Cenas da animação “Rain Town”.

BEAUTIFUL

“‘BEAUTIFUL’ é uma música que motiva as pessoas que tem dificuldades. (...) O vídeo é uma expressão vívida da beleza e força da vida através dos desenhos e letra da música que destaca seu poder” (DIGZ, 2018).t

Videoclipe do grupo BananaLemon, composto exclusivamente por mulheres. O clipe apresenta cenas com fundo preto dando destaque ao contorno colorido dos elementos nas partes lentas da música. Nos refrões e partes mais agitadas, o fundo é tomado por cores vibrantes. A dualidade entre o vazio e o cheio é bem perceptível durante a música.

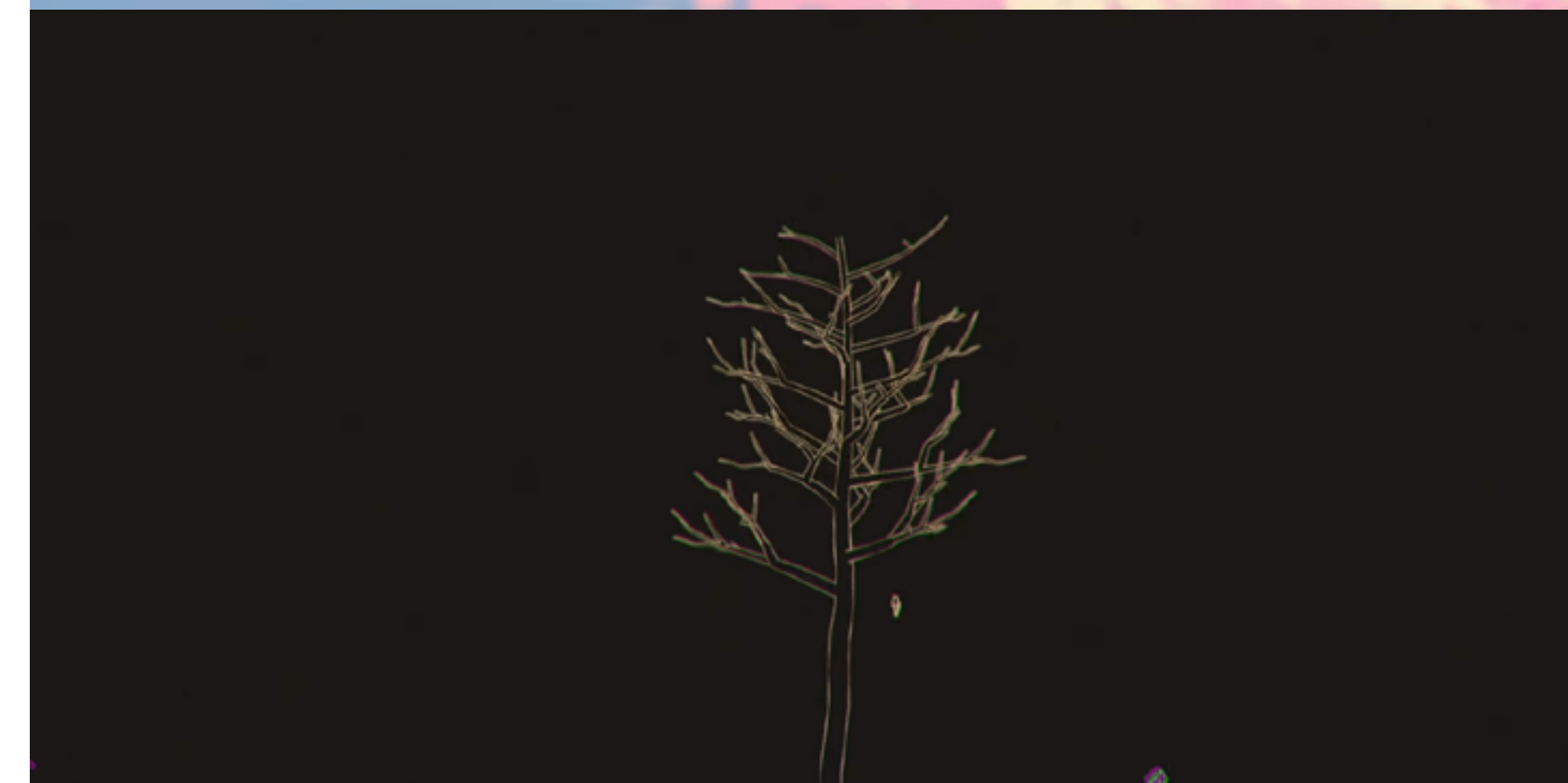
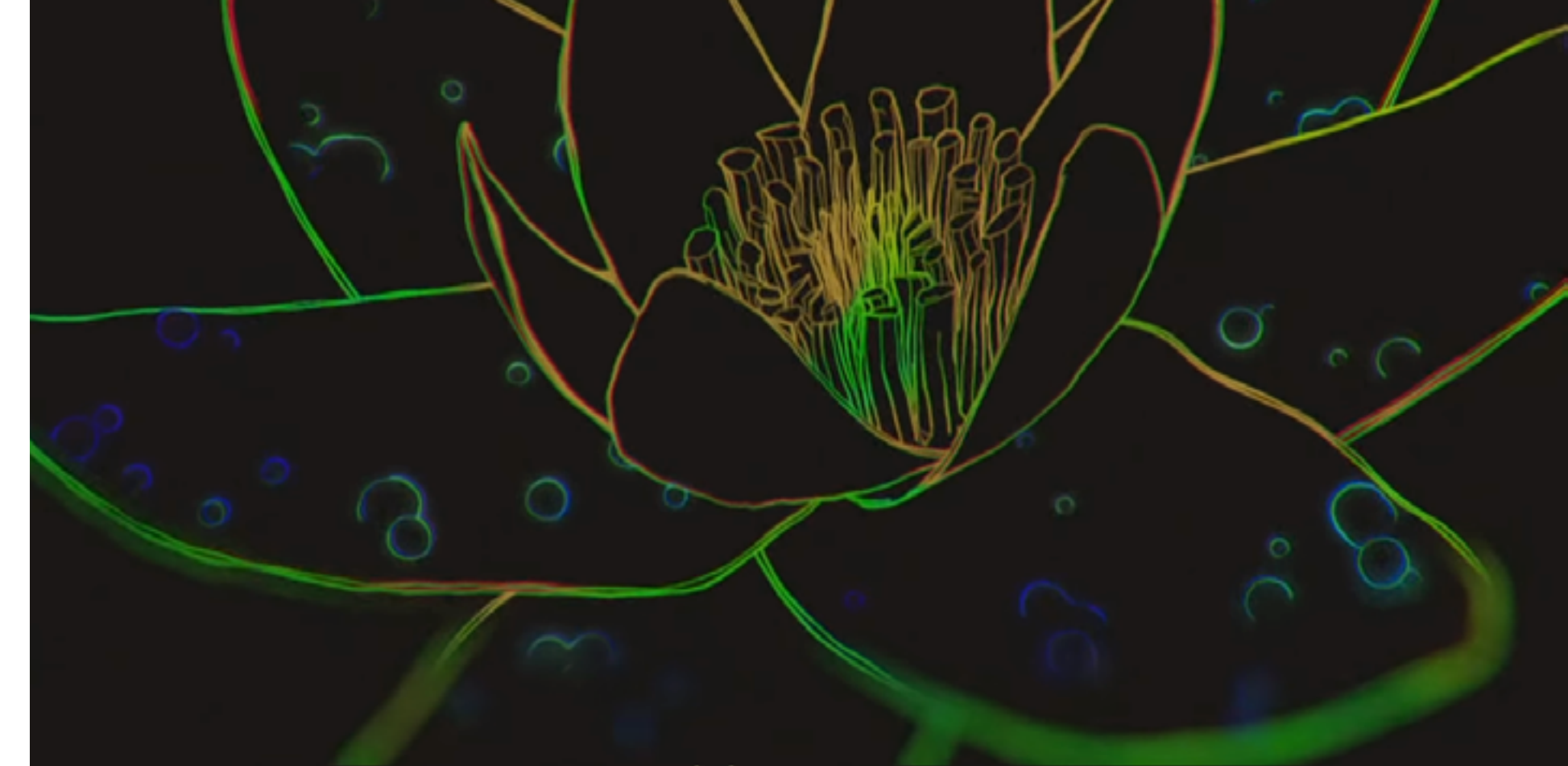


Fig. 18. Cenas do videoclipe “Beautiful”.

The background is a solid black field. It is decorated with several hand-drawn, colorful brushstrokes that form thick, irregular rings or loops. These strokes are composed of multiple colors including red, orange, yellow, green, and blue, giving them a vibrant, painterly appearance. Scattered across the black background are numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, squares, and circles, some of which are slightly tilted or distorted, adding to the abstract and artistic feel of the composition.

PÚBLICO-ALVO & DIVULGAÇÃO

O objetivo deste projeto é sensibilizar as pessoas sobre o tema e levá-las a tirar suas próprias conclusões sobre a história. A realidade do aprendizado e também do enfrentamento de situações novas é comum em qualquer faixa etária.

FESTIVAL

Participar de festivais é uma ótima forma de divulgação para animações que não poderiam ser vistas de outra forma, como os curtas-metragens que não têm espaço nas TVs e nem nas salas de cinema convencionais. Esse tipo de espaço criativo possibilita aos artistas experimentar novas técnicas e pensamentos e mostrá-los aos fãs e profissionais da área (SIMON, 2003)

Dos festivais de animação, os mais famosos são o Anima Mundi e Annecy Festival. O primeiro ocorre no Rio de Janeiro e em São Paulo e é o maior festival de animação da América Latina. Ele possui categorias de curtas e de longas-metragens, obras experimentais e videocliques. Já o Annecy Festival é realizado na cidade de Annecy, na França, e também possui as categorias de curta e longa-metragem.



Fig. 19. Da esquerda para direita: posters dos festivais Anima Mundi e Annecy.

YOUTUBE & VIMEO

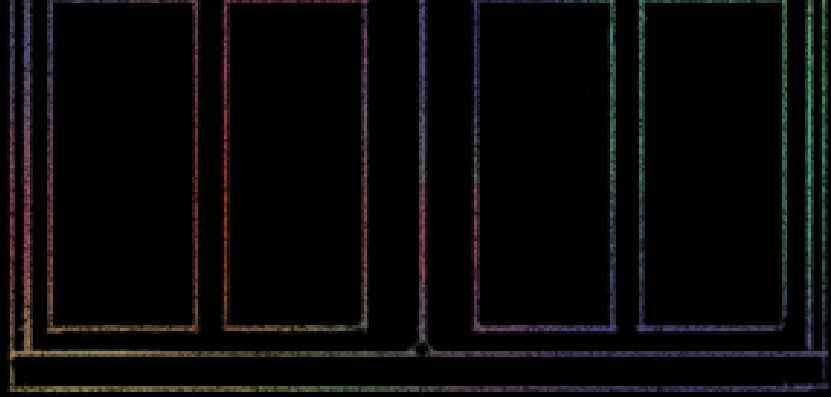
Outro meio de divulgação de produtos audiovisuais seria seu envio para plataformas digitais de compartilhamento de vídeos. O Youtube é uma plataforma popular e gratuita que não tem restrições de carregamento de vídeos, tendo vídeos dos mais variados temas. Por ser gratuito, publicidades são comuns no começo e no meio dos vídeos. Já o Vimeo funciona através de cinco planos. O plano básico é gratuito, porém, desvantajoso para aqueles que querem carregar vários vídeos durante a semana, tendo um limite de 500mb por vídeo. Essa plataforma tem uma comunidade mais focada no meio artístico, facilitando a troca de informações e conhecimento.

The background is a solid black field. It is populated with several large, overlapping circular brushstrokes in vibrant colors: red, orange, yellow, green, and blue. These strokes have a textured, painterly quality. Scattered across the entire black field are numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, diamonds, and circles, some of which are slightly tilted or irregular. The overall effect is a dynamic and artistic composition.

SOBRE ÍRIS

HISTÓRIA

Para a criação deste curta-metragem animado houve a preocupação em trazer um significado para cada cena. Então, a história se dividiu em duas partes. São elas:



PARTE 1

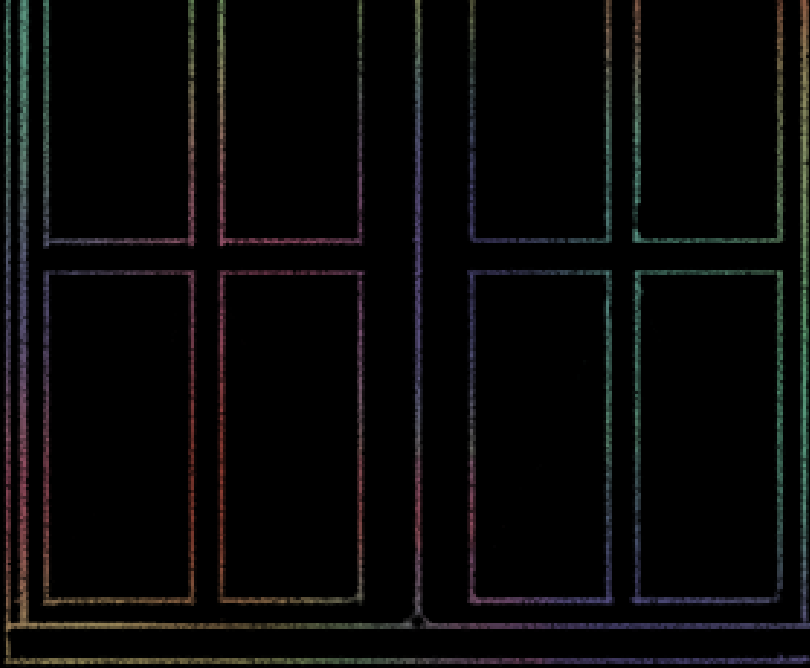
O OBSERVATÓRIO

ESBOÇO



A animação começa com o despertar de Turin, um ser semelhante a um humano envolvido em uma bolha e com uma gema no peito. Essa gema quebra logo depois que ele acorda, e o vazio deixado por esse acontecimento força a personagem a reconstruir ou a buscar uma nova gema. Ele vai até uma sala e, dentro dela, cristais flutuam. Há uma janela e uma mesa com restos de gemas e cristais. Turin vai até a mesa e começa a construir uma nova gema, sem muito sucesso. De repente, na escuridão dos vidros da janela, aparecem pequenos brilhos que, gradativamente, aumentam. Ao percebê-los, Turin fica curiosa e começa a empurrar as aberturas da janela, revelando uma luz branca e ofuscante. A personagem decide atravessá-la.

INTERPRETAÇÃO



O Observatório é um lugar onde a personagem fica adormecida. Não há paredes, chão ou teto, apenas uma abertura que leva para a sala da janela. Os cristais que flutuam são todos gemas que se quebraram anteriormente.

A quebra de uma gema marca o início da busca por um novo aprendizado, que pode ser tanto a continuação de um aprendizado anterior e, por isso, Turin tenta reconstruí-la, quanto um aprendizado inédito, o qual a procura é mais demorada. A hesitação em aprender algo desconhecido é maior quando não há um estímulo. No caso, os brilhos têm o propósito de estimulação, facilitando a procura e reduzindo a hesitação.

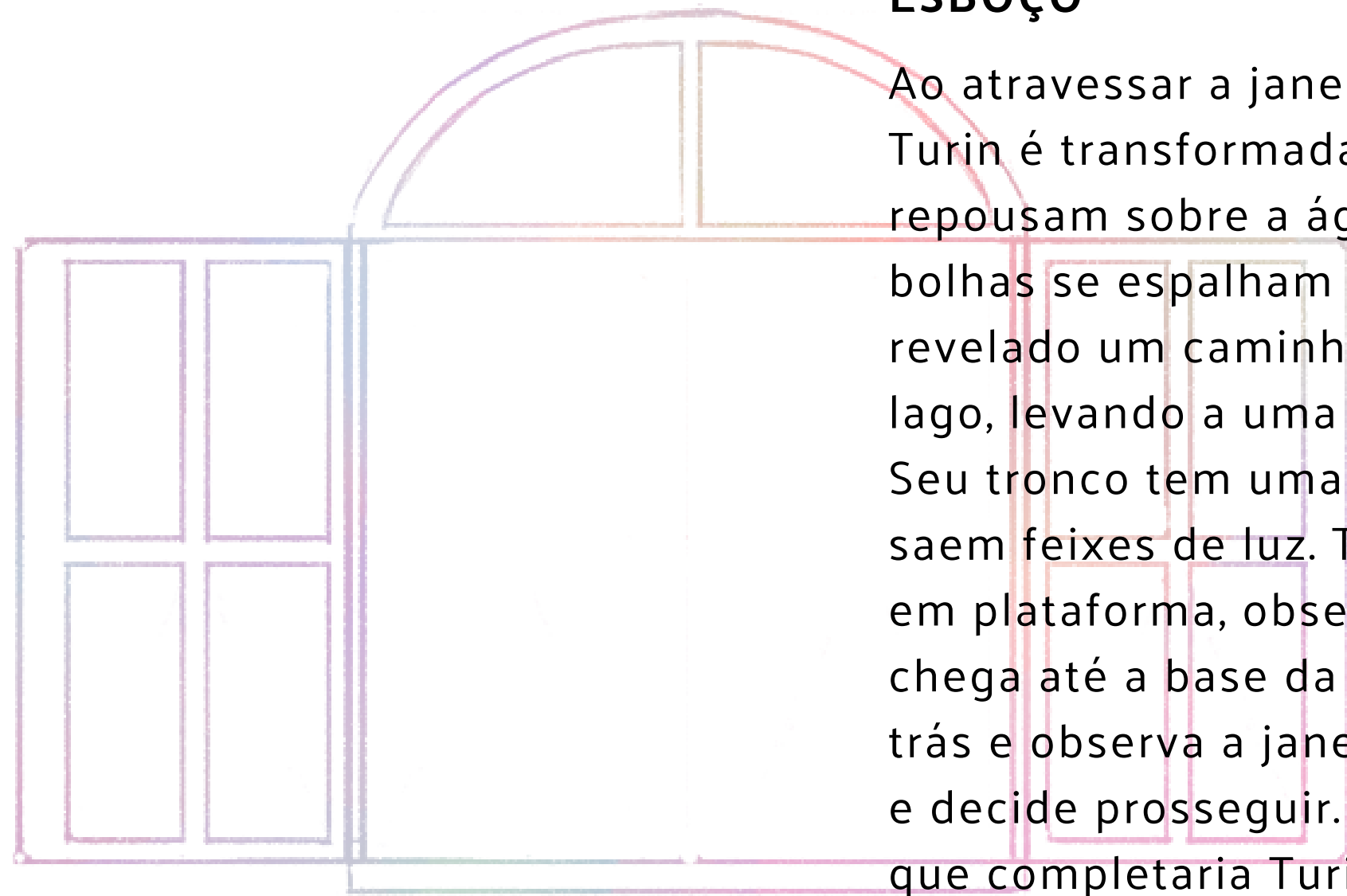




PARTE 2

O MUNDO

ESBOÇO



Ao atravessar a janela lentamente, a bolha que envolvia Turin é transformada em sua vestimenta. Seus pés repousam sobre a água. Janelas flutuantes e pequenas bolhas se espalham pelo ambiente. À sua frente, é revelado um caminho de plataformas que atravessa o lago, levando a uma grande árvore rodeada por cristais. Seu tronco tem uma abertura próxima ao solo, de onde saem feixes de luz. Turin começa a pular de plataforma em plataforma, observando ao seu redor. Quando chega até a base da árvore, a personagem olha para trás e observa a janela pela qual veio, agora distante, e decide prosseguir. No interior da árvore está a gema que completaria Turin. Ela se aproxima da gema e a leva para o buraco, encaixando. Então, esboça um leve sorriso e, em seguida, cai em um sono profundo. A bolha, que antes tinha a forma de vestimenta, envolve a personagem, voltando em seu estado inicial.

INTERPRETAÇÃO

A segunda parte é o processo de busca pelo conhecimento apresentado. O lugar onde Turin atravessa a janela é desconhecido, porém simples, e, para ela chegar até a nova gema deve passar por duas etapas, que são a de chegar até a árvore e a de entrar dentro dela para conseguir o que quer.

Às vezes o ser humano hesita quando uma novidade lhe é dada e aparenta ser complexa de entender. Entretanto, essa hesitação logo é dissipada quando percebe que o processo é tranquilo e acessível.

PERSONAGEM

A animação apresenta apenas um personagem que representa um pedaço do ser humano. Seu nome é Turin.

TURIN

Turin é a personagem principal do curta animado. Ela tem aparência humana que lembra a de uma jovem. Seu cabelo longo e ondulado é preso na nuca e se espalha pelas costas. Há uma gema oval fixada em seu peito.

Ela é a manifestação do crescimento do ser humano em seu aprendizado. A cada gema quebrada, um novo desafio surge, seja o de reconstruí-la, de colocar em prática aquilo que aprendeu em experiências passadas, ou até mesmo o surgimento de uma nova gema, a qual terá que buscar em um Mundo ainda desconhecido.



Fig. 20. Ilustração da personagem.

ELEMENTOS

Há três elementos principais que acompanham Turin, cada um tem um significado e mensagem. São eles:



A GEMA

O buraco no corpo de Turin é preenchido por uma gema que a completa. Sem ela, a personagem não consegue voltar a adormecer. Logo nos primeiros segundos, essa gema se quebra, marcando o início de sua busca por outra que a preencha. Ao encontrá-la, se sente completa, adormece e entra em um estado de sono profundo até a nova gema se desfazer novamente, iniciando outro ciclo.

Ela simboliza o conhecimento, e sua quebra e a busca por uma nova representam o processo de coleta de novas experiências e aprendizados. Como esse procedimento é cíclico, a gema sempre irá quebrar, mas, a cada coleta ela se torna mais preciosa.

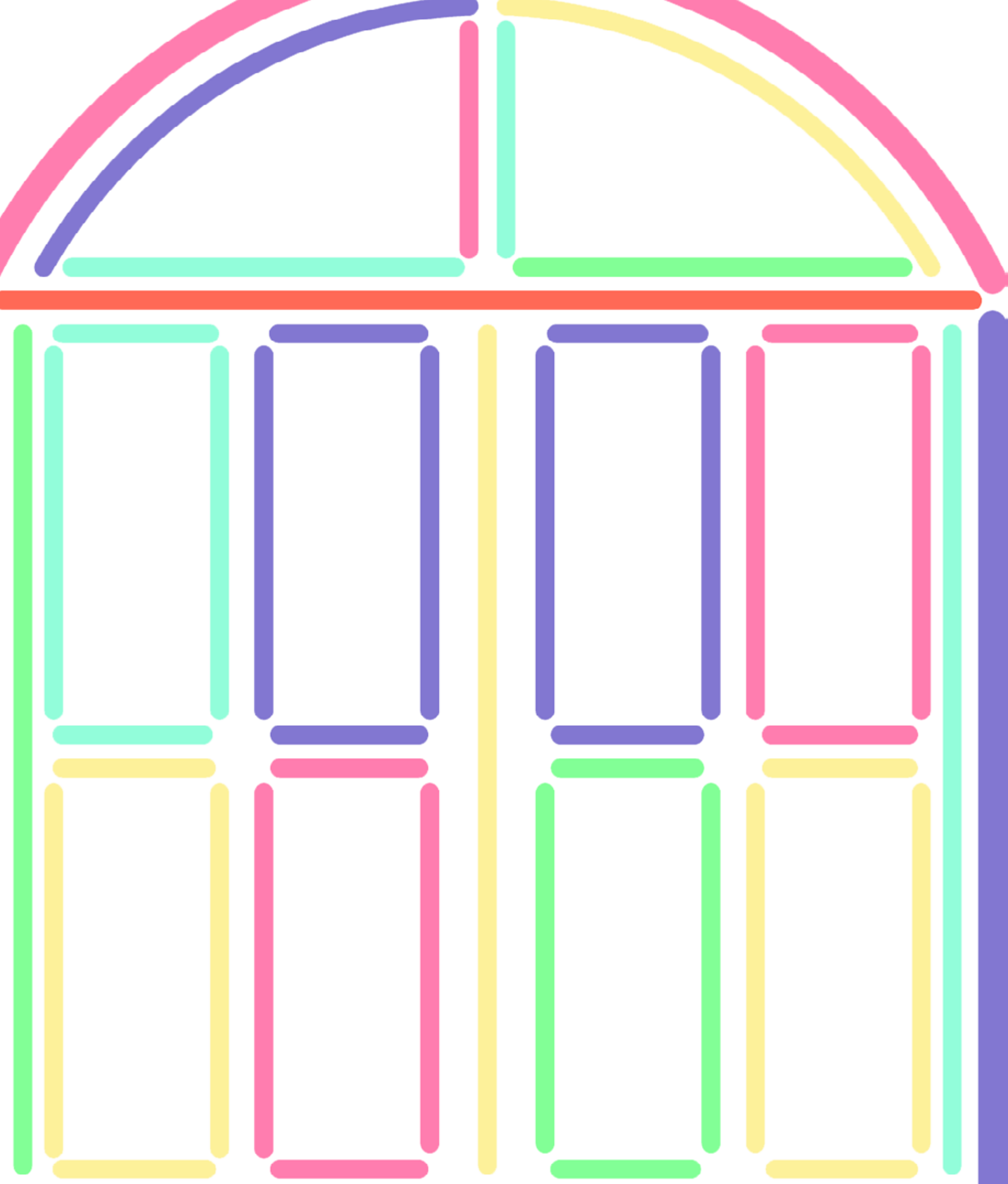
A gema é inspirada pela pedra Opala Australiana e também pela jóia âmbar, um fluido expelido por certos tipos de árvores para evitar que insetos as invadam, endurecendo no processo e formando o âmbar.



A BOLHA

Elemento que envolve Turin. Apresenta uma superfície iridescente e é utilizada para retratar a área de conforto da personagem. Ela muda sua forma quando a personagem decide atravessar a janela.

O conforto, muitas vezes, impede que novidades sejam bem-vindas, entretanto, se ele não está presente, o estresse pode substituí-lo. Então, a bolha sempre está presente, seja parcialmente, na forma de vestimenta ou espalhada pelo ambiente em formas menores, seja envolvendo completamente a personagem.



A JANELA

Estrutura flutuante que liga o Observatório e o Mundo, a janela simboliza o lugar onde as oportunidades aparecem durante a vida. Assim, na história, só é possível abri-la quando os brilhos surgem. A janela apenas se fecha no momento em que a oportunidade se concretiza ou se houver desistência.

The background is a solid black field. It is decorated with several large, overlapping circular brushstrokes in vibrant colors including red, orange, yellow, green, and blue. These strokes have a textured, hand-painted appearance. Scattered across the entire black background are numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles, diamonds, and circles, some of which are slightly tilted or irregular.

DESENVOLVIMENTO



ROTEIRO

Essa etapa acabou não sendo executada, sendo substituída por um esboço da história e, apoiado a isso, o storyboard moldou os detalhes e o fluxo visual das cenas. Então, ao invés de ser uma animação *script-driven*, ou seja, baseada em um roteiro, é uma animação *board-driven*.

STORYBOARD

Antes de chegar ao storyboard definitivo houve duas tentativas. A primeira foi desenhada no Moleskine Art Plus Storyboard Notebook, um caderno próprio para essa função. Ela não foi escolhida por não ser detalhada o suficiente, o que levaria mais trabalho para animar. Além disso, a história era mais sombria. A segunda foi feita digitalmente, entretanto, não foi terminada por ser inflexível, pois não podia ser feita a qualquer hora. Caso houvesse uma ideia de cena, sem o computador era difícil passá-la para o meio digital.



Fig. 21. Primeiros quadros do storyboard feito do curta.

A ideia de que um storyboard é um rascunho mal feito da animação final logo foi mudada em um evento online sobre narrativas visuais da Iconic, com um vídeo de Paulo Muppet, cofundador da Birdo, um estúdio brasileiro de animação.

Contrário às tentativas anteriores, o storyboard final teve uma preocupação maior com os detalhes de cada quadro, a ponto de conseguir entender a história apenas seguindo sua ordem. Para isso, foram trabalhados os contrastes entre claro e escuro e as poses da personagem.

Os materiais utilizados foram folhas A4, três tipos de lapiseira, Lapiseira Portaminas E+M Germany Workman 5.6mm HB e Lapiseira Koh-I-Noor Hardtmuth Automatic 5.6mm 6B para rascunho e preenchimento, e a Lapiseira Mitsubishi Uni Kuru Toga 0.5 2B para rascunhos menores e detalhes.



Fig. 22. materiais usados para fazer o storyboard.

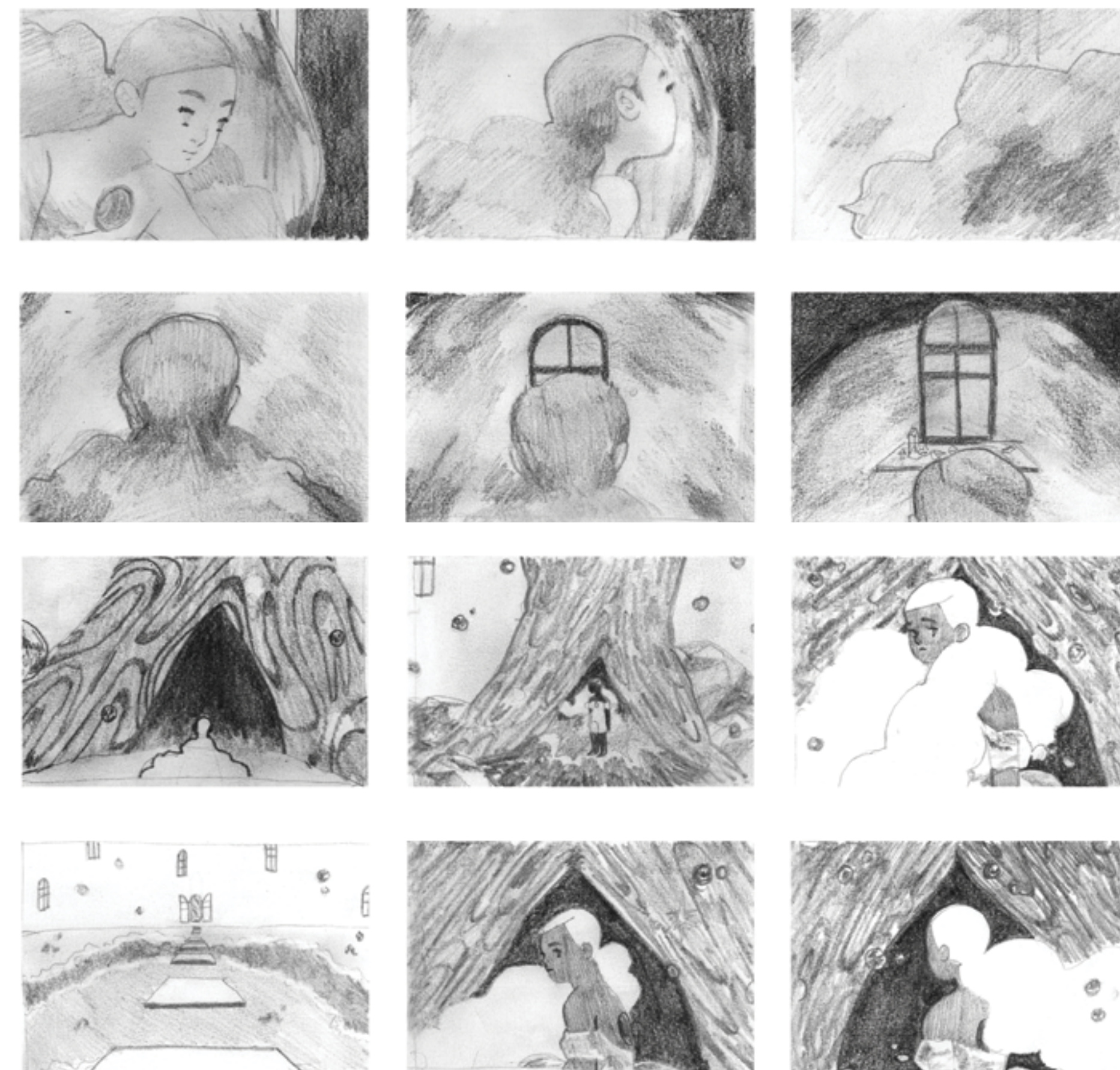


Fig. 23. Quadros do storyboard final

DESIGN DO PERSONAGEM

Nos rascunhos anteriores, Turin tinha uma aparência muito mais humana, o que dificultaria a relação dela com o universo. Então, foram adicionados a gema e a bolha, a primeira seria o motivo pela qual a personagem deve entrar em ação e a segunda é o elemento que conectaria ela com seu estado inicial. Ambas as características acabam distanciando ela de um ser humano e aproximando-a para um ser metafórico. Tudo isso foi decidido na etapa do storyboard, sendo depois detalhado.

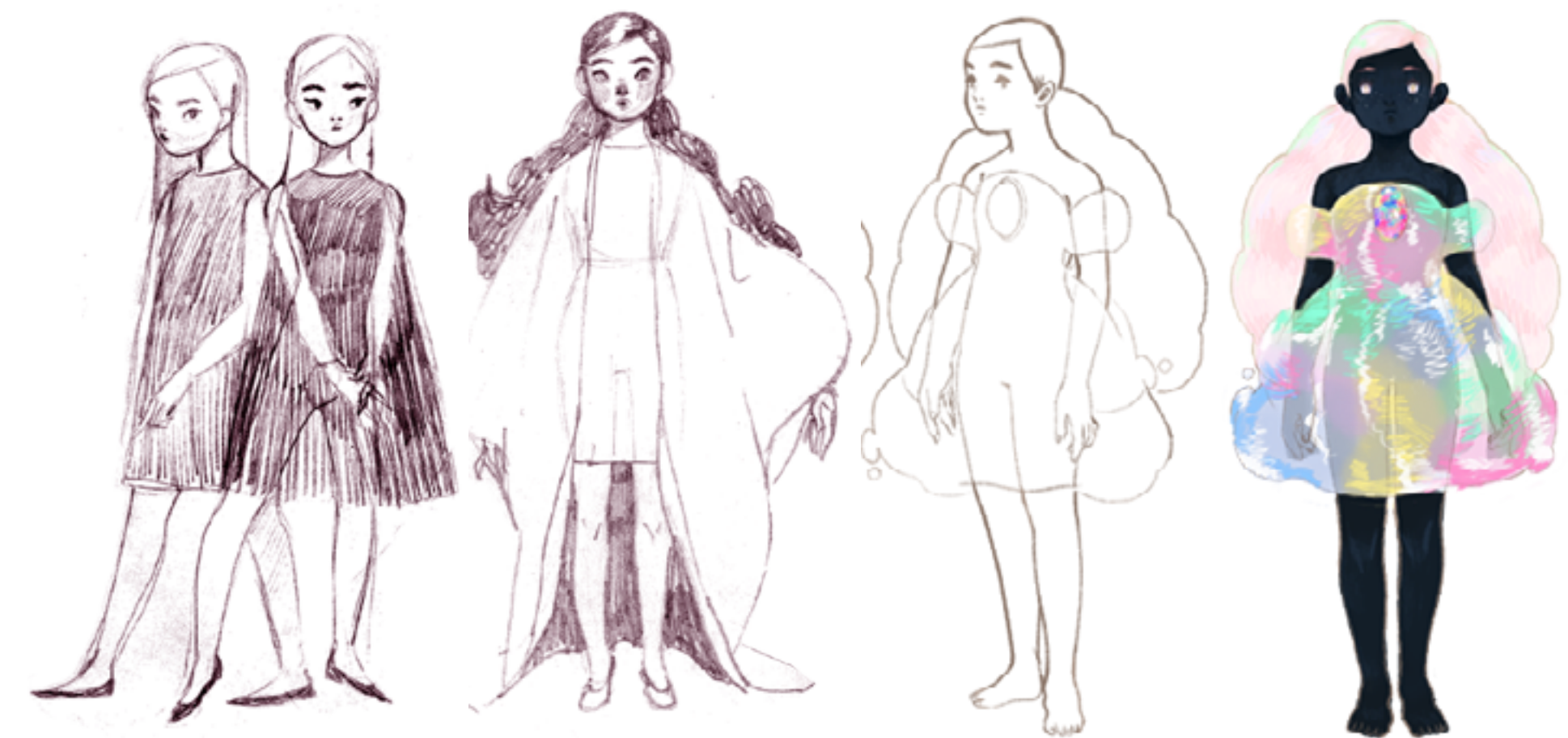


Fig. 24. Rascunhos anteriores do personagem.

Para cada parte do curta, Turin é representada de um modo diferente, sendo o ambiente um grande fator para definir seu estado. Na segunda parte, é adicionada uma vestimenta, que na verdade é uma parte da bolha que a envolve na primeira parte.



Fig. 25. Design final das duas representações do personagem.

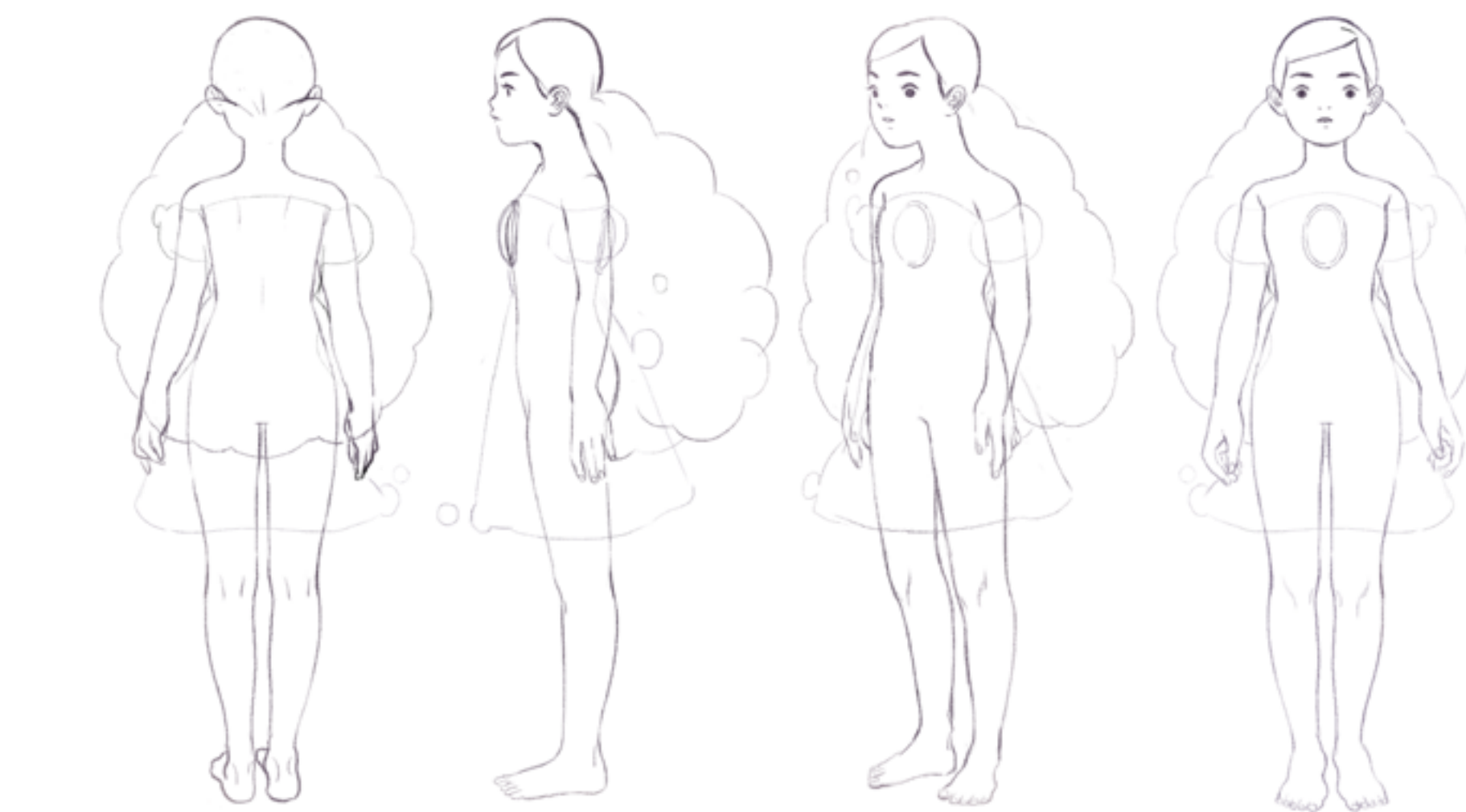
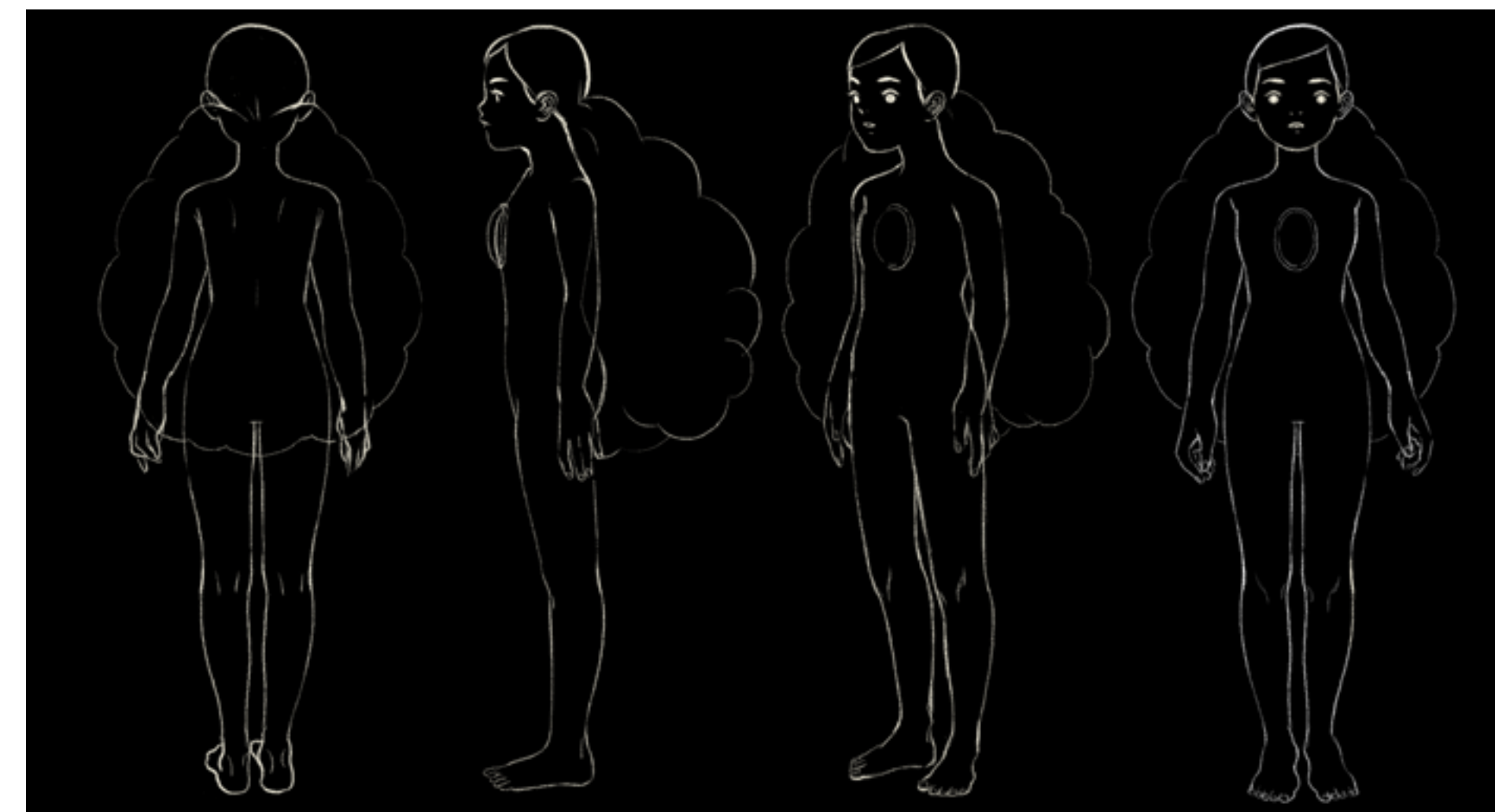
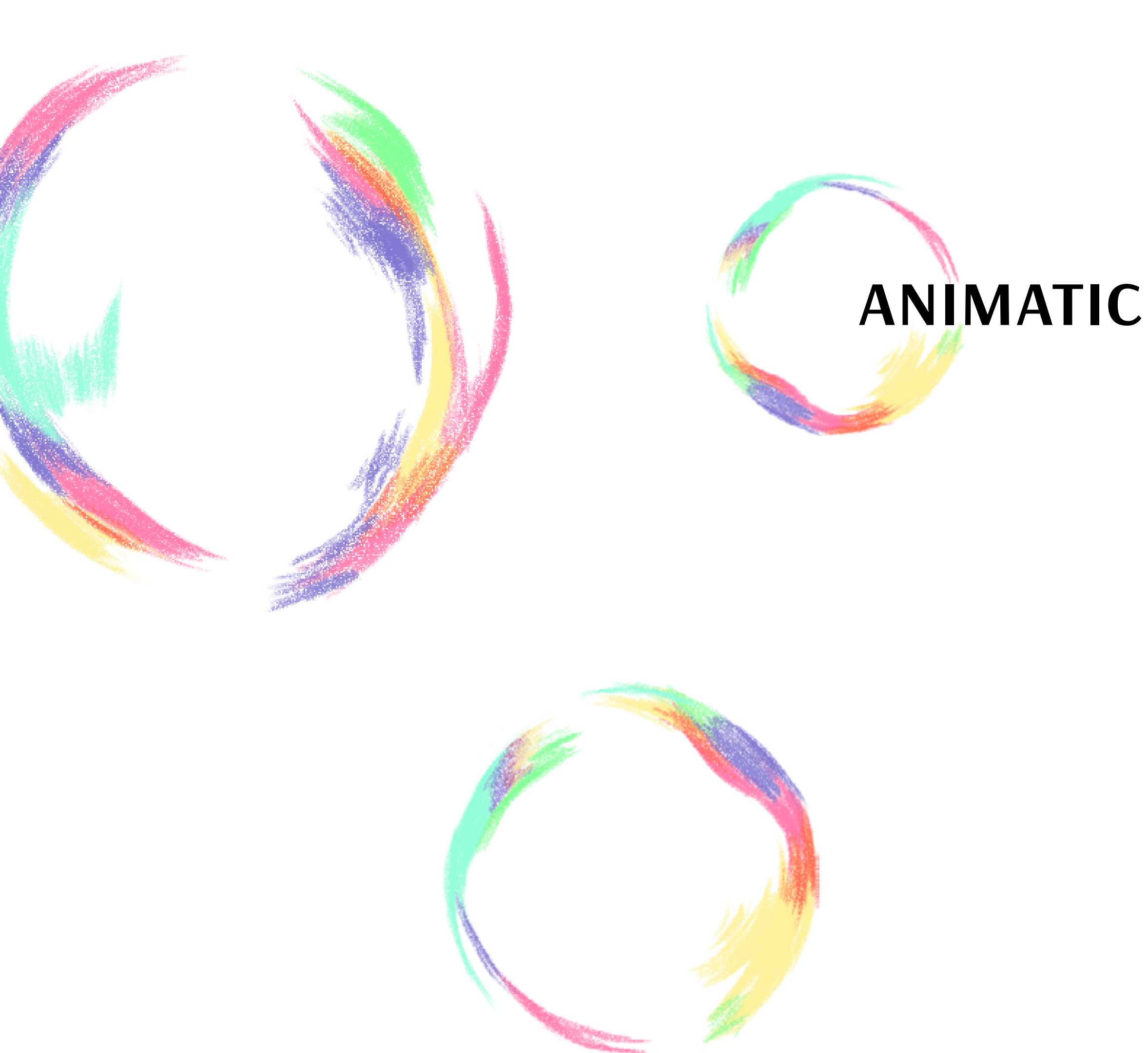


Fig. 26. *Model sheet* das duas versões do personagem.



ANIMATIC

Animatic é um storyboard animado, nessa fase estima-se a duração de cada cena, seus enquadramentos e a sincronização do som.

Há aqueles que fazem o storyboard junto ao animatic para economizar tempo entre essas duas fases. Como a história foi se desenvolvendo junto ao storyboard, esse método acabou se tornando inviável.

Como o storyboard foi feito tradicionalmente, depois de finalizado, todo o conteúdo foi escaneado, tratado, no programa Adobe Photoshop, e os quadros, no total 79, foram separados e exportados para o programa Adobe After Effects, no qual é realizado o animatic.

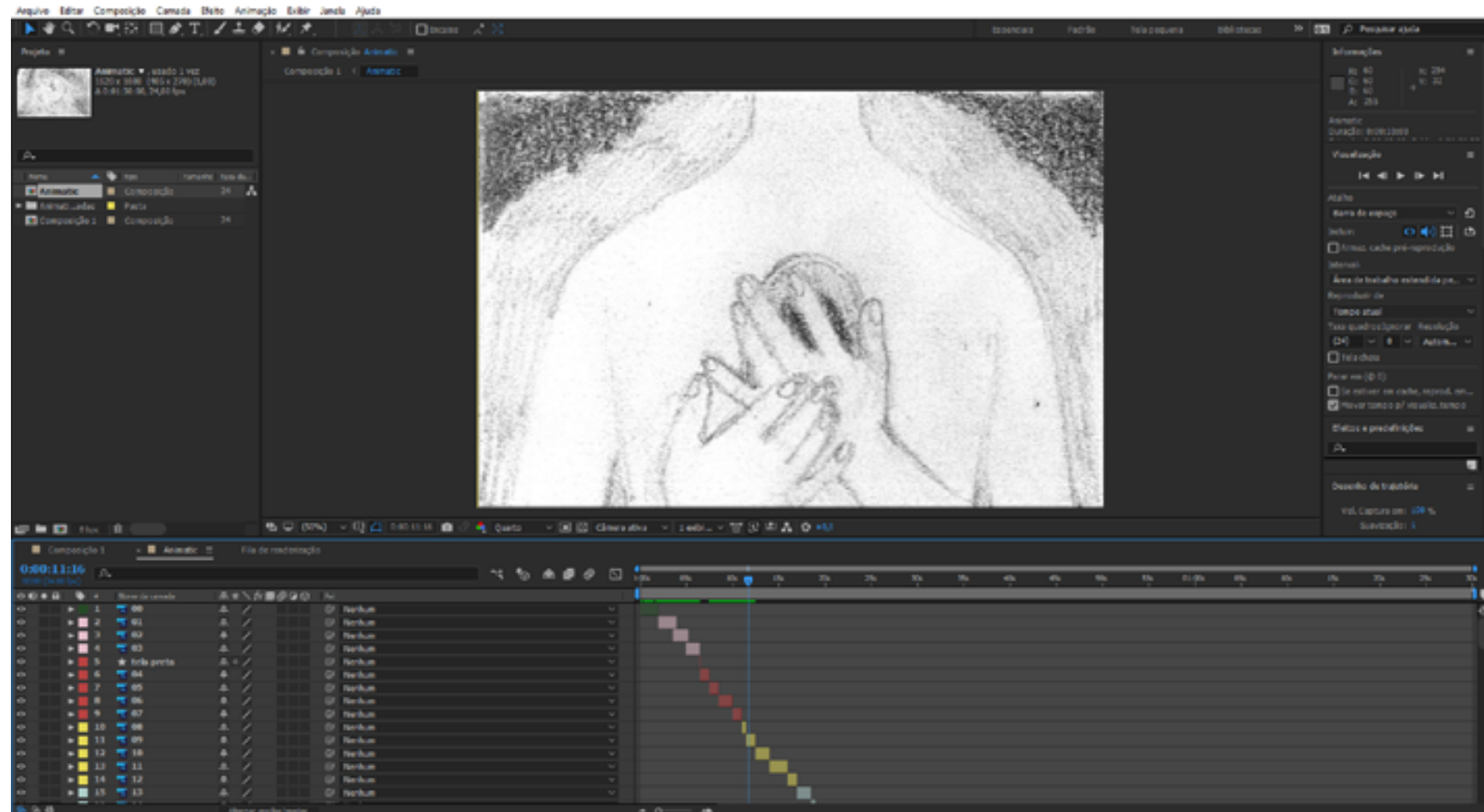


Fig. 27. Tela do programa Adobe After Effects com o animatic da animação.

A duração de cada cena foi determinada da seguinte forma, se deduz o tempo ao imaginando e cronometrando tempo. Esse método é feito pelo Hayao Miyazaki, visto no documentário “The Kingdom of Dreams and Madness”.



Fig. 28. Cena do documentário “The Kingdom of Dreams and Madness”, mostrando Hayao Miyazaki cronometrando o tempo do quadro.



A trilha sonora usada foi concebida por **Luís Miguel**, chamada “Hope”.

Link do Soundcloud:
<https://soundcloud.com/luismiguelost>

ANIMAÇÃO

Com exceção do storyboard, todo o curta-metragem animado foi realizado digitalmente. Nessa animação será usada a técnica quadro a quadro, sendo desenhados 12 quadros e duplicados, rodando a produção em 24 quadros por segundo e seguindo a resolução de 1920 pixels por 1080 pixels.

A animação segue duas estéticas fortemente baseadas no videoclipe “Beautiful”, do grupo BananaLemon. A primeira parte, com o fundo escuro, quase preto, e os elementos apenas contornados, e a segunda parte totalmente preenchida mas com efeitos e cores mais suaves, como no curta “Rain Town”.

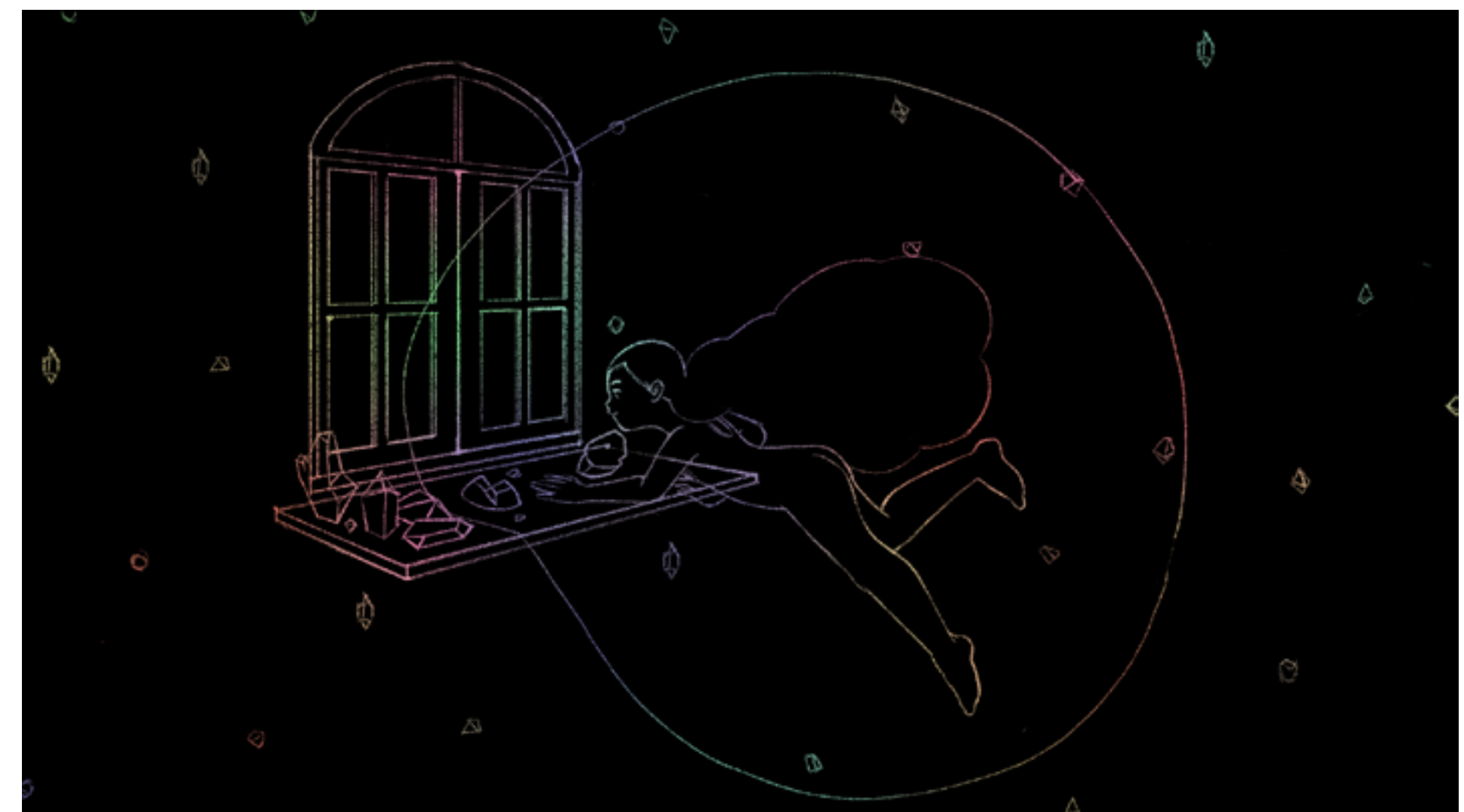


Fig. 29. Quadro finalizado do curta.

Os programas utilizados para essa fase foram o Adobe Photoshop, para animar cenas mais paradas, e, para a finalização dos quadros importados, o Adobe Animate, que possui uma interface mais intuitiva e ferramentas mais acessíveis de animação. Entretanto, os pincéis utilizados em “Íris” são acessados apenas pelo Photoshop, então foram realizados apenas os rascunhos das animações.

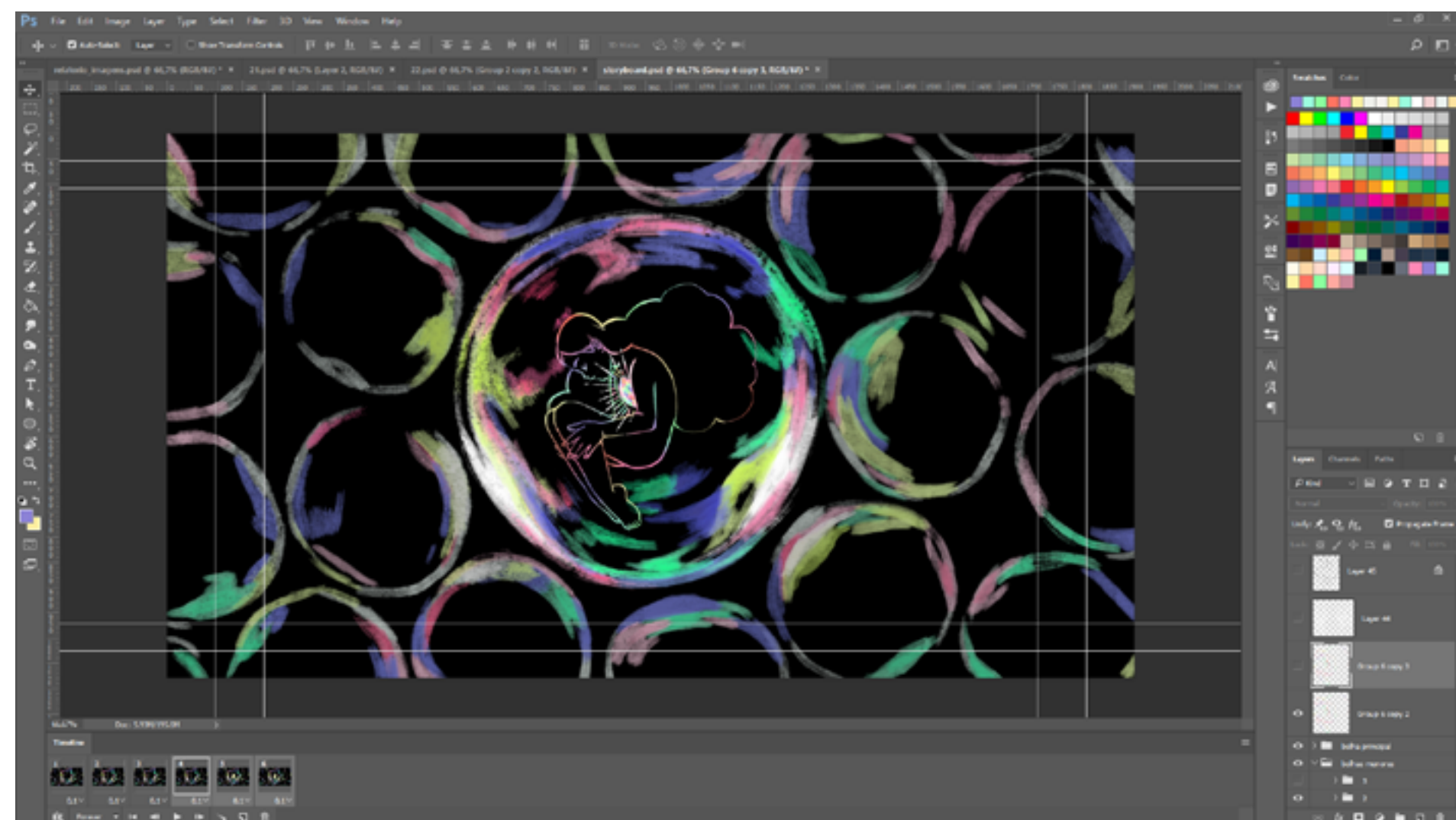


Fig. 30. Tela do programa Adobe Photoshop com a animação sendo realizada.

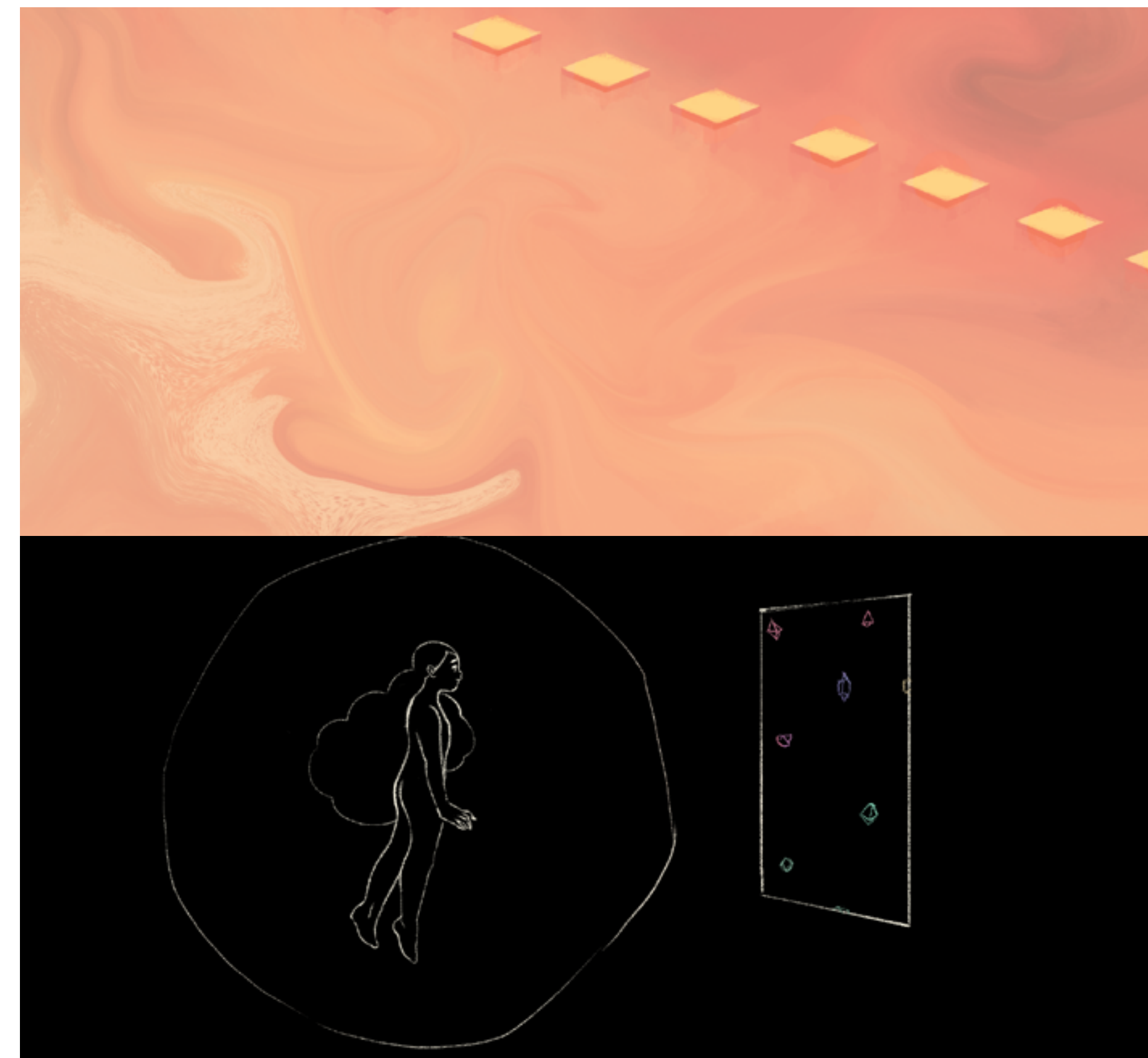


Fig. 31. Quadros finalizados da animação.

IDENTIDADE VISUAL

O processo da identidade visual do título “Íris” foi inspirado primeiramente pelo design do título da animação “Rain Town”, no fenômeno óptico da iridescência e também no resultado da técnica do Suminagashi. Entretanto, a tipografia acabou ficando pesada e individual, não conversando com a proposta da animação.



Fig. 32. Primeiro resultado do título da animação.

Iridescência, do grego iris, que significa arco-íris, se refere à propriedade de certas superfícies que mudam de cor dependendo do ângulo e da luz (BARNHART, STEINMETZ, 1988).

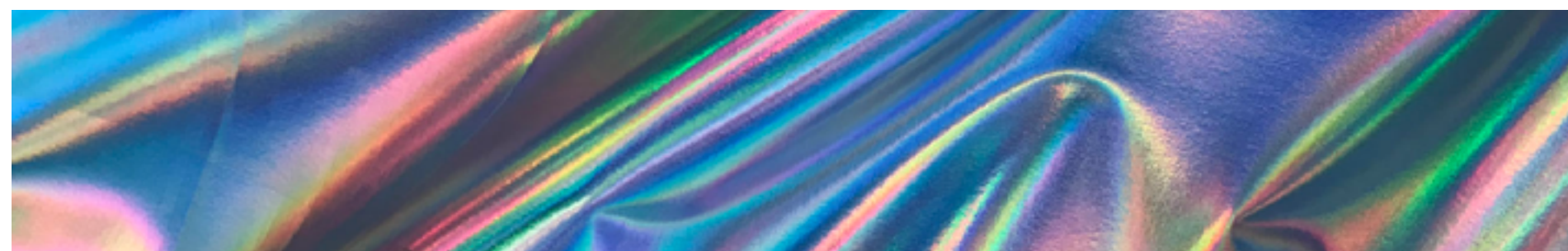


Fig. 33. Tecido com efeito iridescente.

Suminagashi, do japonês ‘sumi’ e ‘nagashi’, significa “tinta flutuante”. É uma técnica tradicional japonesa que consiste na decoração de papéis com tinta, produzindo resultados semelhantes à superfície de mármore.



Fig. 34. Papel impresso com a técnica do Suminagashi.

Então foi feito um segundo estudo mudando o estilo da tipografia e mantendo a estética do Suminagashi e as cores produzidas pela iridescência.

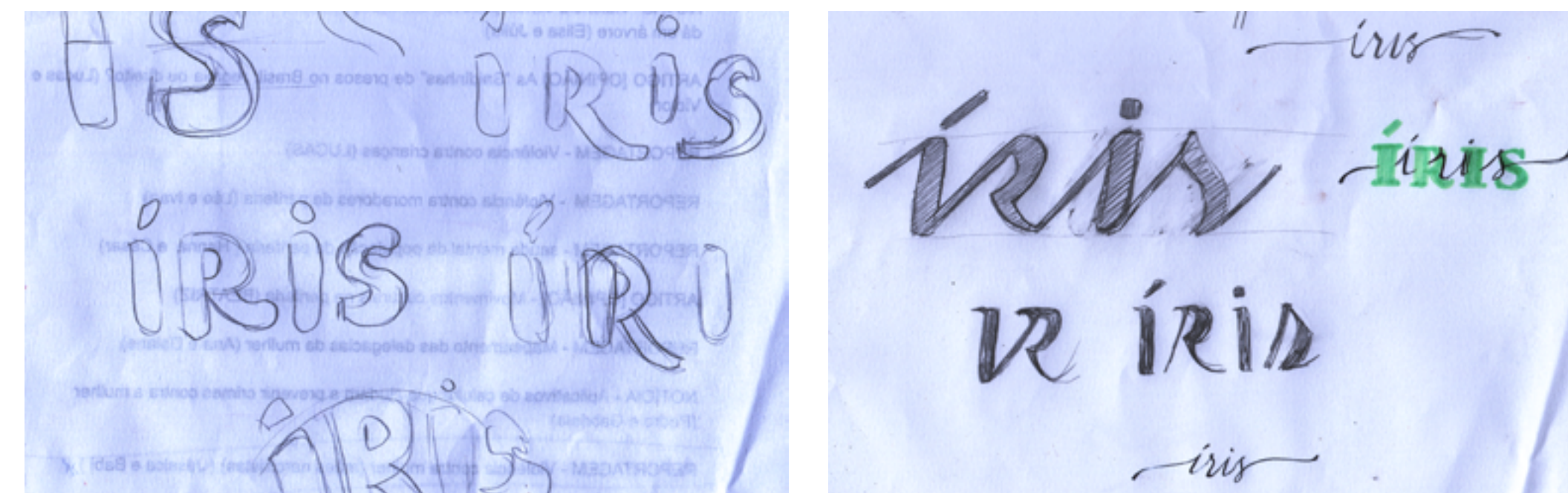


Fig. 35. Rascunhos da tipografia do título feitas pela Profª Fernanda Henriques (esquerda) e pela autora (direita).



Fig. 36. Título final.



AUDIODESCRIÇÃO

Segundo o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis do Ministério da Cultura, um roteiro de audiodescrição precisa conter os tempos iniciais e finais do encaixe da descrição, as unidades descritivas, as deixas, que são a última fala ou ação antes da fala de audiodescrição, e as rubricas, para instruir a narração. A unidade descritiva deve ser adicionada nas partes entre os diálogos e não pode interferir nos efeitos sonoros e musicais. Informações antecipadas à narrativa devem ser evitadas.



Fig. 37. Validando a descrição do cenário do curta com Rocco (canto esquerdo).

Como o curta metragem animado não possui diálogos, houve apenas o cuidado de não interferir nas partes importantes da música. Assim, foi feito um esboço da história e depois seu detalhamento, durante essa fase houve a participação de voluntários para validar a descrição.

Para facilitar o encaixe das unidades na animação, fez-se uso do programa Subtitle Edit. Esse programa serve para legendar produções audiovisuais, possuindo marcação de tempo do início e do fim da legenda, o que facilita a elaboração do roteiro da audiodescrição.

A animação conta com dois tipos de audiodescrição, uma da personagem principal e outra da animação.

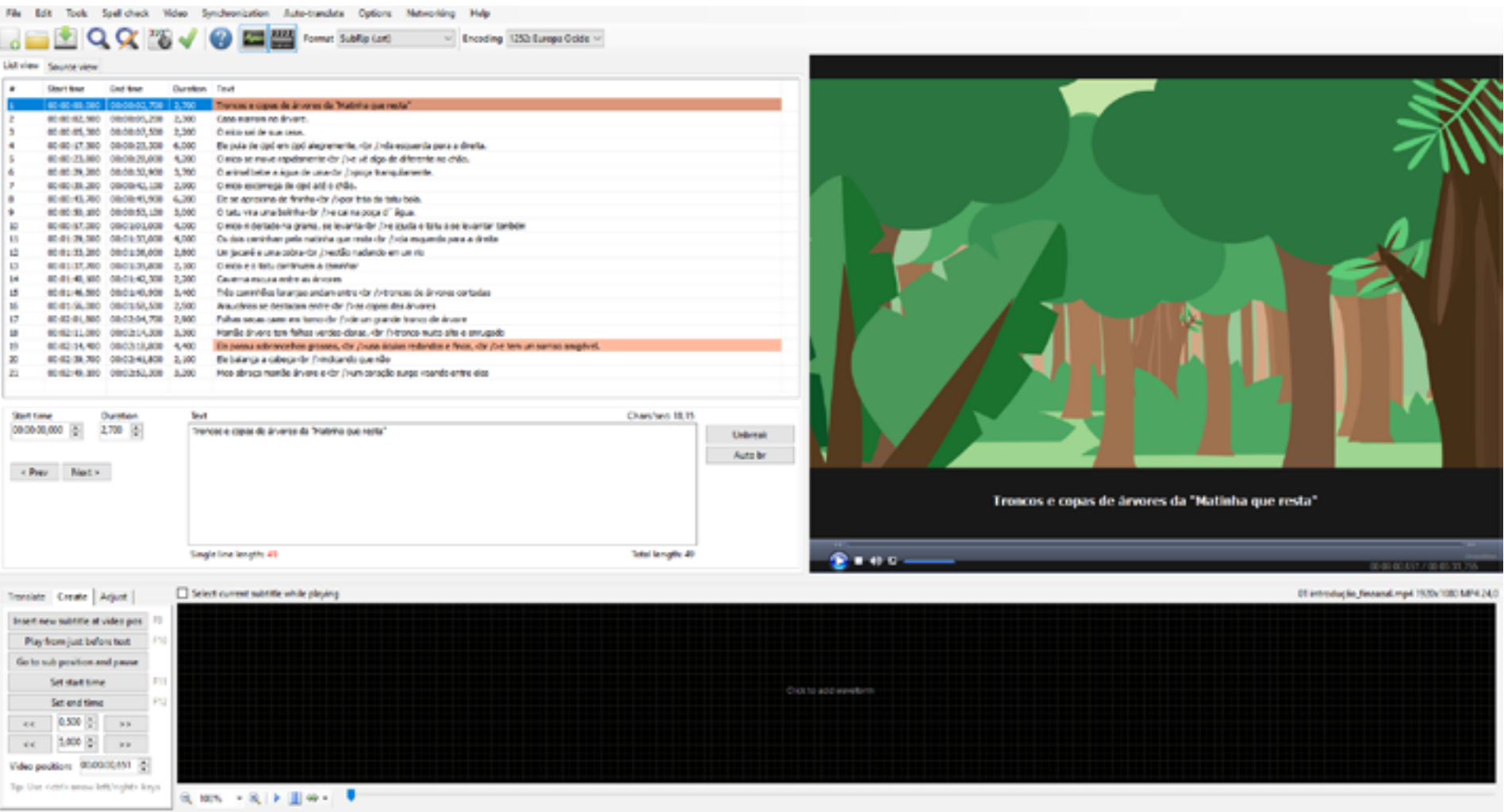


Fig. 38. Exemplo de roteiro de audiodescrição sendo feito no programa Subtitle Edit.

The background is a solid black field. It is populated with several hand-drawn, colorful rings or loops in shades of red, orange, yellow, green, and blue. These rings are scattered across the frame, with one large ring in the upper right, a medium one in the center, and two smaller ones in the lower left and lower right. Additionally, there are numerous small, white, hand-drawn geometric shapes, including triangles and diamonds, some of which are oriented with internal lines, giving them a three-dimensional appearance. These shapes are also scattered throughout the black background.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredito que estamos constantemente aprendendo a partir do nosso nascimento. Uns mais rápido, outros mais lentamente, entretanto, ambos enfrentam o novo. Ouço muitos falarem que a faculdade serve para abrir mais oportunidades e para nos preparar para o mercado de trabalho, mas também vejo muitas pessoas ansiosas para terminar essa fase e que, por isso, acabam não aproveitando tudo o que ela tem para oferecer.

No livro “Starting Point”, Hayao Miyazaki ressalta que muitos animadores iniciantes ou até estudantes tendem a aprender, desesperadamente, todas as técnicas possíveis de animação, o que para ele não é um bom começo, já que, ao entrar nessa indústria, essas técnicas são rapidamente dominadas e, quando perguntam se deveriam estudar em uma faculdade ou ir direto trabalhar, ele responde:

“(...) a técnica não é importante agora, então apenas vá para a faculdade. Eu dou esse conselho para os jovens, porque entrar na indústria quatro anos antes não irá te ajudar a ser um animador profissional tão rápido. Uma vez que estará nessa indústria, terá tantos trabalhos que nem haverá tempo de sobra para estudar ou aprender por si.”(MIYAZAKI, 1996, p.23)

Há assuntos e questões os quais você irá presenciar mais naturalmente se estiver na faculdade. No meu caso, acessibilidade e diversidade expandiram minha visão como designer. O mercado

de trabalho está começando a dar valor a essas áreas que deveriam ser consideradas obrigatórias desde o começo.

O projeto teve várias reviravoltas, desde a mudança do projeto no meio do desenvolvimento para, no fim, retornar a ideia inicial, até ficar meses trabalhando no design da personagem, mas todo esse processo foi válido, pois em todos os momentos houve um novo aprendizado. Sair da zona de conforto é estar vulnerável a erros. No entanto, errar quando se está aprendendo se torna um grande passo para a absorção e para o entendimento do conteúdo.

Por fim, tudo o que vemos é preenchido de significados que fazem sentido para nós e será diferente para cada indivíduo, pois temos conhecimentos diferentes. As gemas usadas, que eventualmente irão se quebrar, serão sempre únicas.

BIBLIOGRAFIA

BARNHART, R. K.; STEINMETZ S. **Barnhart dictionary of etymology**. H. W. Wilson Co, 1988

BENDAZZI, G; CHARLES, S. **Quirino Cristiani, The Untold Story of Argentina's Pioneer Animator**. Graffiti, 1984. Disponível em: <<https://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html>> Acesso em: 09 de nov. 2019.

BEVILAQUA, A. **Maria das Flores**. 2016. 67f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/156879>>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

BRASIL. LEI Nº 13.146, de 6 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm> Acesso em: 08 de nov. 2019.

BRASIL. DECRETO Nº 5.296, DE 2 DE DEZEMBRO DE 2004.

Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm> Acesso em: 09 de nov. 2019.

CALERO, M; SILVA, M; BERTINI, A; SILVA, J; UNTERBAUMEN, E; NAVES, R. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Ministério da Cultura, 2018. Disponível em: <<https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audio-visuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf>> Acesso em: 12 de nov. 2019.

CIPRIANO, G. **Sem Raça Definida**. 2017. 78p. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017. Disponível em: <<http://www.athena.biblioteca.unesp.br/exlibris/bd/capelo/2018-10-30/000907602.pdf>>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

CHONG, A. **Basics Animation 02: Digital Animation**. AVA Publishing, 2007.

CORDEIRO, R. **Mente Partida**. 2017. 44p. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Editora Martins Fontes, 1997

FARINA, M; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Editora Edgard Blucher, 2006.

FIALHO, A. **Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial**. In: Tese de Doutorado, Dissertação (Mestrado em Artes) Escola de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-6ZKRUN>> Acesso em: 15 de jun. 2019.

FRANCI, L. **Stranded: o desenvolvimento de uma história em quadrinhos e sua divulgação**. 2016. 71 p. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/156882>>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

FRYER, L. **An Introduction to Audio Description A practical guide**. Routledge, 2016.

HART, J. **The Art of the Storyboard, A Filmmaker's Introduction**. Focal Press, 1999. Disponível em: <https://mahithinsidious.files.wordpress.com/2012/01/reference-book_1.pdf> Acesso em: 06 de nov. 2019.

MIYAZAKI, H. **Starting Point: 1979-1996**. viz Media, 2014.

MOTTA, L. M. V. M.; ROMEU, P. F. **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. In: Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010. Disponível em: <https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/planejamento/prodam/arquivos/Livro_Audiodescricao.pdf> Acesso em: 15 de jun. 2019.

MOU, T.; JENG, T.; CHEN, C. **From storyboard to story: Animation content development**. In: Educational Reaseach and reviews, 2013. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/244994039_From_storyboard_to_story_Animation_content_development> Acesso em: 05 de nov. 2019.

LACK, J. **Elegy for a Lost Tomorrow: Representations of Loss in the Works of Isao Takahata**. In: Art Histoy Theses & Dissertations, 2015. Disponível em: <https://scholar.colorado.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com.br/&httpsredir=1&article=1028&context=arth_gradetds> Acesso em: 15 de jun. 2019.

PACKER, J. **Video description in North America**. John Libbey Eurotext, 1996

ROBINSON, C. **Animators Unearthed A Guide to the Best of Contemporary Animation**. A&C Black, 2010.

RENDELL, J.; DENISON, R. **Introducing Studio Ghibli**. In: East Asian Journal of Popular Culture, 2018. Disponível em: <https://go.galegroup.com/ps/i.do?v=2.1&it=r&sw=w&id=GALE%-7CA535943823&prodId=AONE&sid=googleScholarFullText&user-GroupName=unesp_br> Acesso em: 15 de jun. 2019.

SEVE, M. **What's the Story, John Fountain?** Animation Magazine, 2013. Disponível em: <<https://www.animationmagazine.net/top-stories/whats-story-john-fountain/>>. Acesso em: 08 de nov. 2019.

SIMON, M. **Producing Independent 2D Character Animation**. Focal Press, 2003.

WILLIAMS, R. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Macmillan, 2001.

