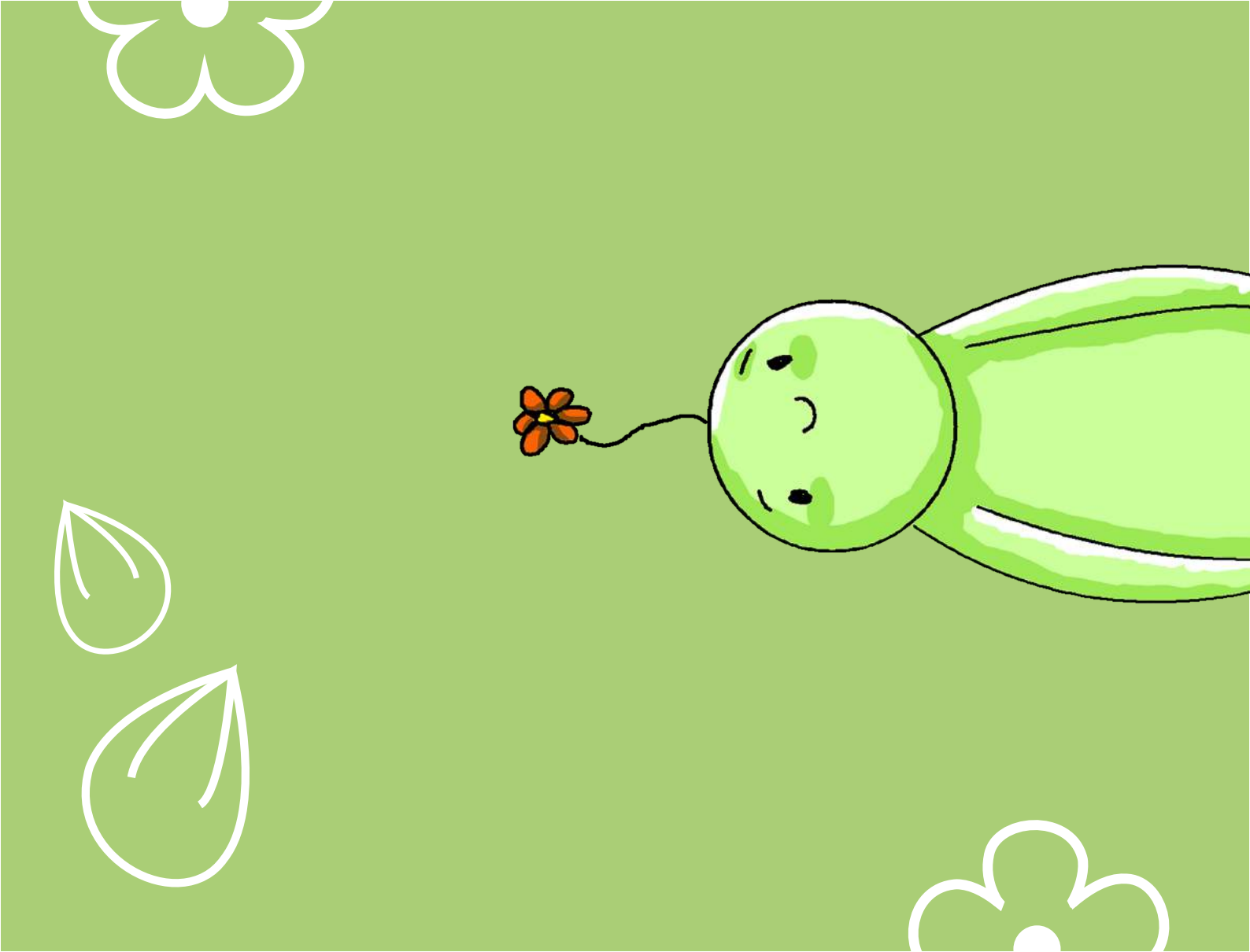


COM
PARTILHAR

The text 'COM PARTILHAR' is rendered in a playful, bubbly font. The letters are multi-colored: 'C' is yellow, 'O' is orange with a white flower inside, 'M' is brown with a pink flower on top, 'P' is green with a yellow flower on top, 'A' is light green, 'R' is yellow, 'T' is orange, 'I' is brown, 'L' is purple, 'H' is blue-purple, and 'A' is blue. There are also decorative flowers: a red one above the 'C', a pink one above the 'M', a red one to the right of the 'M', and a yellow one to the left of the 'P'. A thin black line connects the top of the 'P' to the red flower on the left, and another line connects the top of the 'A' to the red flower on the right.



Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação

Departamento de Design - Bacharelado em Design Gráfico

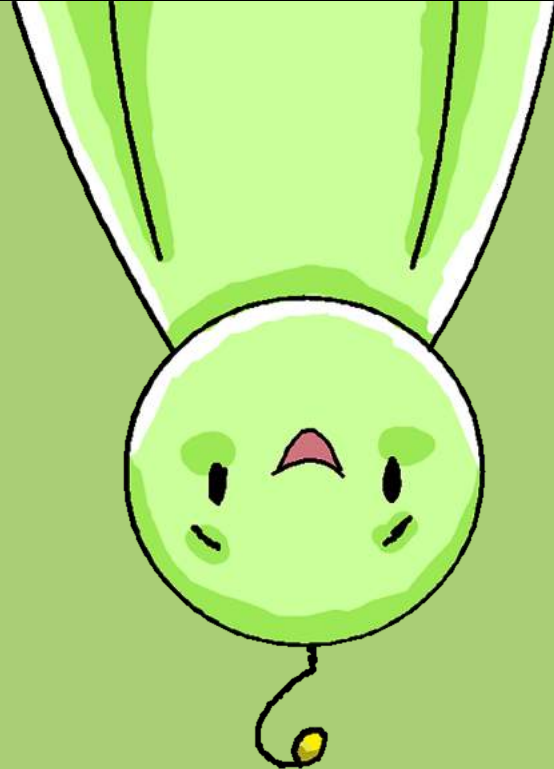


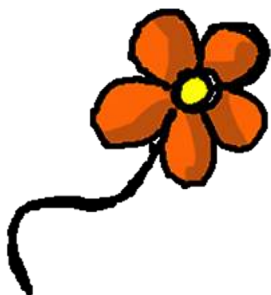
Projeto de Conclusão de Curso

Caroline Ferreira Lima Ruffino

Orientação: Profa. Dr^a Mônica Moura

Bauru, 2017





AGRADECIMENTOS

Goçtaria de agradecer a meus pais, que me apoiaram durante tantos anos e também a minha falecida avó que goçtaria muito de saber que ingressei em uma universidade. Agradeço aos professores que tive durante esses 5 anos na Unesp, ao Sergio, técnico do LabDesign, sem a ajuda dele este projeto de animação não poderia existir. Agradeço a Mônica pela orientação e por disponibilizar de seu tempo, ao apoio da banca, Cássia e Ferdi, e aos colegas Marcelo, Roberta e Elys que me ajudaram a não desistir do projeto. Também goçtaria de agradecer ao Cássio, que me ajudou muito nas partes mais complicadas e a todos que colaboraram direta ou indiretamente para a realização deste projeto.



ESTE PDF É INTERATIVO

É aconselhável utilizar o software Adobe Acrobat Reader. Instruções para melhor navegação no PDF a seguir:

- Na Lista de Figuras, os numerais e descrições são clicáveis e levam diretamente para a página da figura indicada;
- Na Página do Sumário, os tópicos são clicáveis e levam diretamente para a página indicada;
- Após a página do Sumário, os numerais das páginas são clicáveis e levam de volta para o Sumário;
- O numeral da última página direciona para o início do PDF.

LISTA DE FIGURAS



cenário.





RESUMO

Com Partilhar é uma animação 2D experimental que possui a finalidade de ilustrar, em um mundo simbólico, o ato de compartilhar utilizando flores como analogia e materialização do ato. De maneira simples, a animação mostra a importância de compartilhar e o tema é desenvolvido através da trajetória do protagonista, que desde sua infância, aprende diversas coisas com outros personagens e ao final da história também dissemina o que sabe. Nesse relatório será tratado todo o processo de criação desse projeto.



PALAVRAS-CHAVE

animação, compartilhar, flores

ABSTRACT

Com Partilhar is an experimental 2D animation that has the purpose of illustrating, in a symbolic world, the act of sharing using flowers as analogy and materialization of the act. In a simple way, the animation shows the importance of sharing and the theme is developed through the trajectory of the protagonist, who from his childhood learns different things from other characters and at the end of the story also disseminates what he knows. This report will deal with the whole process of creating this project.

KEYWORDS

animation, sharing, flowers

SUMÁRIO

PARTE 1

10

11

12

13

14

17

18

PARTE 2

20

23

24

25

27

29

37

44

46

47

PARTE 3

52

52

54

55

57

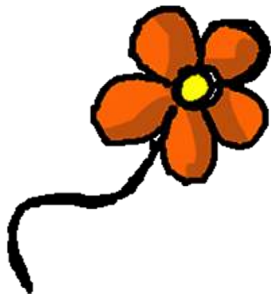
58

59

60



PARTE 1



INTRODUÇÃO

No começo, foi difícil decidir o que fazer no TCC, e como tinha muita vontade de algum dia trabalhar com animações já que elas estavam presentes na minha vida há tantos anos, decidi abraçar essa vontade e colocá-la em prática neste projeto. Durante os anos na faculdade, obtive diversos conhecimentos e com isso transitei meu interesse em algumas áreas, como a artesanato, ilustração, games e animação, sendo a última a que prevaleceu para este trabalho. Como nunca havia feito uma animação anteriormente, esse projeto experimental apresenta o que tenho aprendido ao decorrer do curso e também serve como um teste em relação as minhas habilidades na área.



PROPOSTA

A intenção do projeto é de transmitir a “ideia da importância de compartilhar algo de maneira fácil”. Tecnicamente, a animação possui traçado e cenários simples (como referência na animação *Floating in my mind – O Balão*) e tenta ilustrar com um mundo imaginário e simbólico o ato de transmitir ao próximo o que se sabe. A história conta a trajetória do protagonista desde sua infância até quando adulto. Tudo o que ele

aprende em sua jornada é compartilhado dos demais a sua volta. No meio da animação ele encontra outro personagem que, diferentemente dos demais, não compartilha o que sabe com o restante. Ao final da animação o protagonista, após aprender diversas coisas, compartilha o que sabe até com desconhecidos, mantendo o ciclo do compartilhamento de conhecimento.

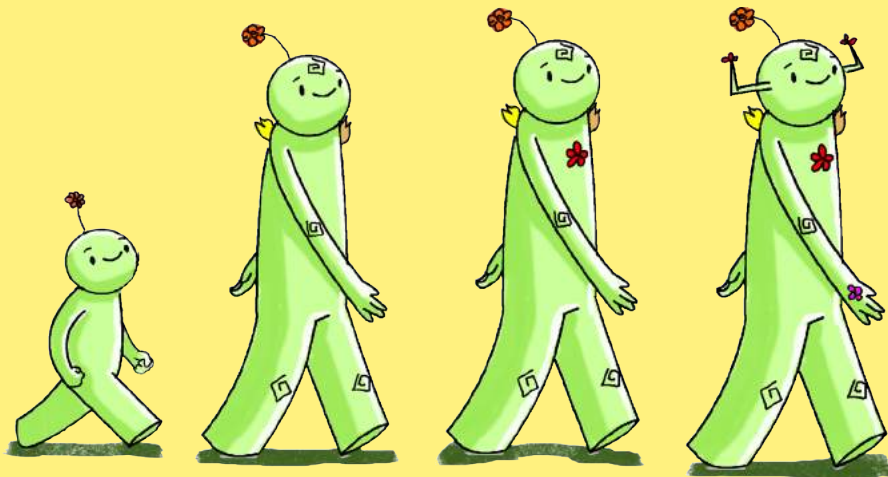


Figura 1. Crescimento do protagonista.
Fonte: Acervo da autora.

ANIMAÇÃO 2D

A animação, “ato ou efeito de dar vida ou alma a”, é o termo do processo de simular uma ação através da ilusão de movimento de imagens estáticas em sequência. Dimensão, segundo Dício (dicionário Online de Língua Portuguesa) se refere a “tamanho; extensão que, sendo alvo de medição em todos os aspectos, define a porção ocupada por um corpo” podendo ser esses aspectos a altura, largura, profundidade ou espessura. Animação 2D é o nome de animações que possuem orientação bidimensional e sem profundidade, ou seja, a visão é de uma tela plana apresentando apenas a parte da frente, onde o objeto só pode se mover pelos eixos X e Y do plano de coordenadas cartesiano – largura e altura. A animação surgiu na história do cinema e foi inicialmente introduzida em filmes de *live-action* com a funcionalidade de realizar “truques”. Com o passar dos anos, a animação ganhou espaço e cultura própria. Esse tipo de animação foi escolhido para a realização do projeto por afinidade com criação 2D ao invés de 3D e também pelo conhecimento e disponibilidade de softwares para a criação de tal. Animações 2D fizeram parte da

infância de várias gerações, principalmente a minha, e utilizar essa técnica é como estar próximo novamente do encanto das animações 2D.



Figura 2. Digimon, 2000.

Fonte: (<http://fangirlink.altervista.org/archives/>)



Figura 3. Cavaleiros do Zodíaco, 1994.

Fonte: (<http://br.ign.com/lista/>)

O DESIGN NA ANIMAÇÃO

O design, termo com origem na língua inglesa, é muitas vezes associado erroneamente apenas com desenho no nosso país. Segundo Mazza (2009), "o campo do Design abrange uma ampla variedade de conceitos e práticas, incapaz de ser traduzido em uma única palavra na língua portuguesa". Na animação, o design encontra-se não somente na parte visual, mas também na parte projetual. Desde as etapas constituintes para a criação de uma animação, como a parte de criação com roteiro, *storyboard*, *layouts*, *concepts*, pré-produção, produção e pós-produção como edição, sonorização e divulgação, o design está presente. Mazza (2009) afirma que

"Portanto, o campo da Animação e o campo do Design estão intimamente relacionados. Porém esta relação pode ser difícil de ser identificada, pois na maioria das vezes em que eles se encontram, estão

diluídos um no outro. De tão diluídos ficam completamente integrados, interdependentes, inter-relacionados. Uma animação pode estar contida em um projeto de design, assim como o design pode estar contido em um projeto de animação."

Dessa forma, o design faz parte integrante importante de um projeto de animação e dentro dele, designers trabalham em diversas etapas para que o projeto seja concluído. Neste trabalho de animação, pude ver as diversas etapas constituintes de um projeto desse campo, principalmente por ter feito basicamente todas por mim mesma. Nesse aspecto, a importância de um trabalho em equipe é evidente, uma vez que vários profissionais com habilidades e competências em áreas distintas trabalham juntos para resolver mais rápido e eficazmente um projeto de animação.

CENÁRIO ATUAL

No Brasil, é possível reparar que a indústria da animação tem ganhado cada vez mais espaço e desenvolvimento, seja em festivais dentro ou fora do país, com produções de estúdios profissionais ou até mesmo com pequenas produções independentes na internet. Segundo Pandolfi e col. (2015)

“Essa abundância de produções em animação se dá, principalmente, devido ao acesso e popularização das tecnologias digitais para sua realização, a rapidez de divulgação e feedback do material criado (pela utilização da internet como palco de realização e exibição) e a frequente distribuição de verbas governamentais através das leis de incentivo à cultura e editais”.

Santana (2016) reforça que “O avanço da tecnologia barateou processos e trouxe uma realidade mais favorável a pequenos estúdios ou quem deseje produzir animações de forma independente”. Com isso, é comum ver divulgado nas redes sociais casos de pequenas séries de animações independentes como “Cueio” do canal Gato Galáctico.

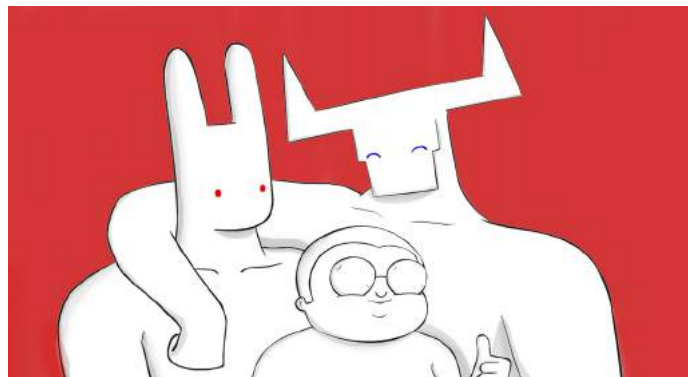


Figura 4. Cueio.

Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=RMdta59Fluw>)

A série possui toque humorado e traços simples, mas apesar disso ganhou fama e incentivou a criação de diversos outros canais na rede com o enfoque de curtas de animação.

Outro caso de destaque foi o longa metragem “O menino e o mundo” de Alê Abreu que recebeu mais de 40 premiações em festivais pelo mundo, entre elas a de melhor animação independente em Annie Awards (festival dos Estados

Unidos) e prêmio de cristal no festival de Annecy (francês), além de ter sido indicado ao Oscar em 2016 na categoria de melhor animação.



Figura 5. O menino e o mundo.
Fonte: (<https://brasil.elpais.com/>)

O longa possui diversas técnicas na parte visual e conta com uma aparência infantil, mas que ao longo da trama emociona o espectador ao revelar, na visão de uma criança que saiu de um cenário simples e rural, a realidade na cidade grande.

Outra animação que trouxe visibilidade para os animadores brasileiros, foi animação “Malak e o barco”, que foi produzida a pedidos da Unicef e venceu a edição de 2016 do Festival Internacional de Criatividade de Cannes.

Com dois minutos de duração, esse curta retrata o pesadelo de uma menina síria refugiada em alto mar onde apenas ela sobrevive.



Figura 6. Malak e o barco.
Fonte: (<http://www.meioemensagem.com.br>)

A animação ganhou cinco leões em Cannes e contou com mais de 10 brasileiros em sua produção. O curta faz parte da série “Unfairy Tales” que foi produzida pela House of Colors e criada por uma agência de Los Angeles e conta com animações de histórias verídicas de crianças sírias. Um evento nacional que têm voltado a atenção para a área no país é o conhecido Anima Mundi, festival de maior importância no campo da América Latina e que se iniciou no ano de 1993, no Rio de Janeiro com o intui-

to de fortalecer a área de animação no País e hoje se encontra em sua 25ª edição, tendo a participação de mais de 45 países. Apesar da visão otimista em relação a crescente produção no ramo da animação no território nacional, é evidente que os estúdios e produtores independentes também encontram dificuldades pelo atraso no desenvolvimento da área em relação a outros países dos quais competem em festivais. Principalmente no caso de grandes produções como longas metragens, as maiores dificuldades encontradas nas produções nacionais se resumem a: falta de profissionais capacitados durante o processo de produção; depen-

dência de recurso público seja para a produção ou divulgação; falta de investimento para o desenvolvimento técnico da área; problemas no planejamento e falta de pré-produção além de falta de ambientes adequados para que os profissionais troquem conhecimento e consigam produzir no nível esperado do planejamento do projeto. Diante dessas visões é perceptível que apesar de o cenário estar mais valorizado e expansivo nos últimos anos, ainda falta um longo caminho a percorrer para que o campo das animações e os profissionais da área sejam valorizados como deveriam dentro do país e possam produzir grandes obras que ganhem visibilidade.



TEMA COMPARTILHAR

Segundo o dicionário Aurélio a palavra compartilhar significa: "Ter parte em, participar de.

2 - Partilhar com alguém." Verbo que também tem expressões sinônimas de ter ou tomar parte em; arcar juntamente e compartilhar com, partilhar com. Por que compartilhar o que se sabe? Essa talvez foi a pergunta que fez nascer esse projeto. O intuito do ato se resume a manter viva a existência de algo através da transmissão entre

indivíduos durante gerações. Uma ideia, por exemplo, pode ser mantida entre pessoas durante séculos se transpassada adiante.

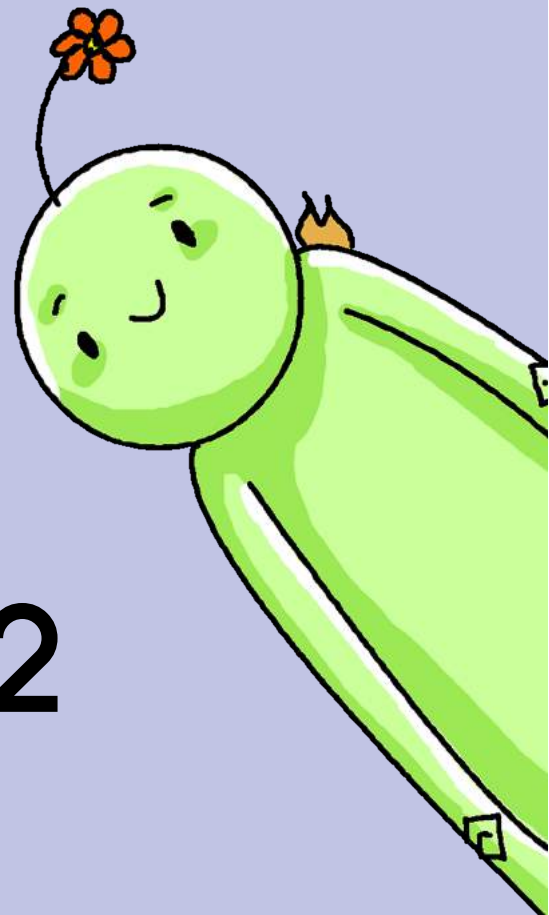
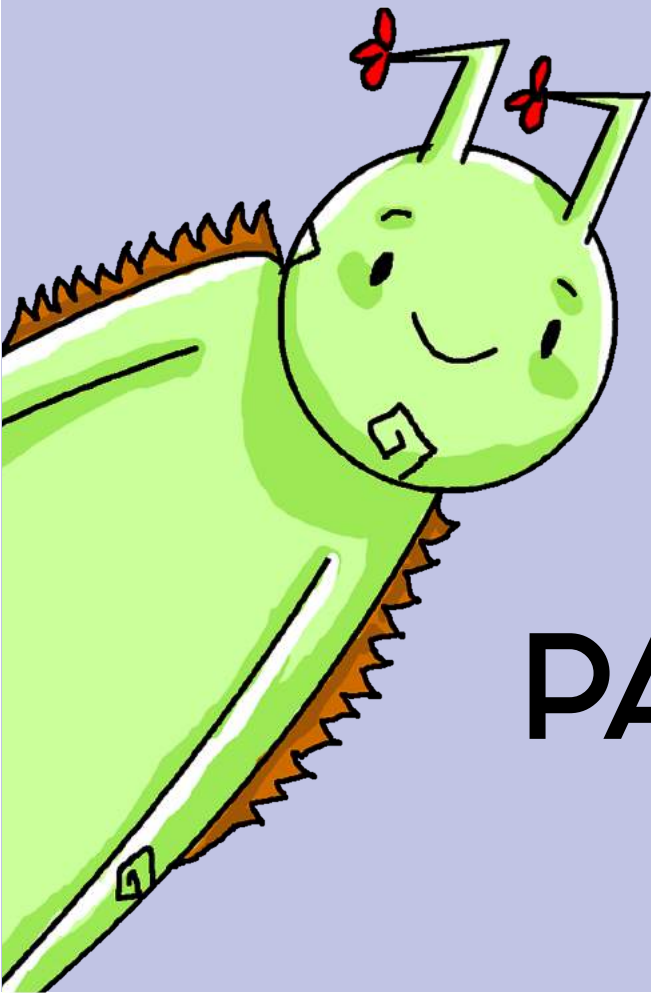
O processo de experiência da vida se faz por etapas e compartilhar seria uma delas, como manter um ciclo. Em vista de tudo isso, a animação apresenta esse tema de uma forma bem diluída e suave, num nível infantil, para mostrar a importância do compartilhar.





ANALOGIA COM FLORES

As flores foram uma analogia escolhida para representar a conexão do ato de compartilhar. No momento em que algo fosse compartilhado na animação, seria como se uma pequena semente invisível fosse plantada no receptor e se ela fosse absorvida, nasceria uma flor – ou alguma planta. Caso ela tivesse apenas uma parte assimilada, como acontece com o protagonista ainda pequeno, a semente não chega a virar uma flor diretamente, mas sim evolui para um broto. As flores foram o símbolo que melhor pareciam representar essa ideia no momento e por isso foram escolhidas para serem utilizadas na animação.



PARTE 2

REFERÊNCIAS E SIMILARES

Red



Figura 7. Cena de Red.
Fonte: Red, 2010

"Red" é um curta-metragem de animação japonesa que foi dirigido por Hyunjoo Song e teve estreia em 2010. Baseado no conto da chapeuzinho vermelho, este curta conta com uma versão do lobo, que é um garoto, apaixonado pela chapeuzinho. A animação com acabamento simples e cores com tons avermelhado conta também com um toque de humor em seu roteiro. O tra-

ço gracioso e tons claros nos cenários serviram de referência para a animação Com Partilhar.

Floating in my mind / O balão



Figura 8. Cena de Floating in my mind.
Fonte: Floating in my mind, 2013

Animação da francesa de Hélène Leroux, 2013, foi o seu projeto de conclusão de curso da Gobelins School, em Paris. O curta usa balões metaforicamente para fazer analogia aos re-

lacionamentos durante a vida. O enredo é bem elaborado e chega a ser comovendo no final do curta. O estilo do desenho é simples e minimalista. Essa animação foi a maior referência visual e projetual para o projeto, tanto em relação ao cenário quanto em relação ao traço e a forma simples de colorização dos personagens.

The light house/Farol

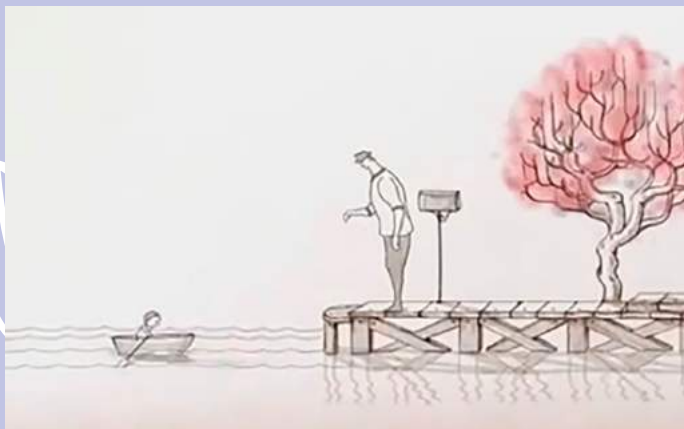


Figura 9. Cena de The light house.
Fonte: The light house, 2010

Criado pelo autor Po Chou Chi de Taiwan e produzido em Los Angeles em 2010, esse curta ganhou

várias premiações e tem uma história dramática e tocante. Com pouco mais de 7 minutos, o curta acompanha o crescimento de um garotinho que realiza jornadas durante sua vida, enquanto seu pai sempre o aguarda. O traço é simples e é feito predominantemente em preto e branco.

Joe



Figura 10. Cena de Joe
Fonte: Joe, 2011

Com direção de Laetitia Butyn em École de la Chambre de Commerce et d'Industrie d'Angoulême na França, 2011, essa animação conta a história de um romance que se inicia na infância e aparentemente teve um término um

pouco traumático para a protagonista, tendo como mensagem a superação do passado. O traçado é simples e as cores não são saturadas e chamativas. O que mais me chamou atenção nesta animação foi o seu tema e o modo como ele foi trabalhado durante a animação.

Requiem



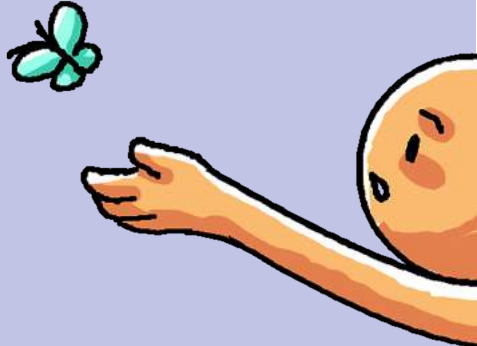
Figura 11. Cena de Requiem
Fonte: Requiem for Romance, 2013

Com direção de Jonathan Ng e produção de Alexandre Dostie no Canadá, 2013, Requiem For Romance é uma animação onde uma luta ao estilo ninja ocorre entre um casal para ilustrar uma

ligação telefônica sobre o término de um relacionamento aparentemente inesperado.

O traçado é forte e as cores da animação variam conforme o ritmo do assunto do telefonema. Os fundos, lindíssimos ao meu ver, são feitos de aquarelas que se movem durante as cenas. O que me mais interessou nesta animação foi o traço forte lembrando levemente esboço e a colorização da obra.





PÚBLICO ALVO



Para definir o público-alvo, a intenção era que fosse direcionado para que pessoas de qualquer faixa etária pudessem assistir, tendo, desta forma, que ser de fácil assimilação a mensagem da história, começando por crianças. Nesse sentido o público da animação seriam crianças, mas também servia para o público de outras idades no geral.



MUDANÇAS NO PROJETO

A princípio, o roteiro escolhido para ser executado no trabalho de conclusão de curso era outro e já estava todo planejado. Durante as férias me dediquei a escolher o que fazer e a definir as diretrizes do projeto do TCC e o projeto inicial abordaria temas vinculados com problemas psicológicos contemporâneos como a depressão e tambémalaria sobre visão de mundo/definição de realidade e forma de aceitá-la, além de incentivar o receptor a não desistir. O roteiro, falas, personagens e *storyboard* chegaram a ser definidos, porém, o projeto foi descartado devido ao grande tempo de elaboração que levaria para ser finalizado em vista do tempo útil que eu possuía para concluir a disciplina de TCC1 e TCC2 – em apenas 4 meses. O tema que trago agora foi escolhido pelo tempo estimado de produção já que os outros roteiros alternativos elaborados para o TCC gerariam animações mais extensas que a Com Partilhar. Eis os outros

temas alternativos que os roteiros estavam pré-desenvolvidos ou já prontos, tendo alguns até o *storyboard* já feitos também:

- Aprender a lidar com os problemas/medos;
- Questionamento do sentido da vida/rotina/o que realmente importa;
- A importância de tudo o que já vimos/passado como o integrante do seu hoje;
- As consequências e diferenças de visão de situações (princípio 90/10 de Stephen Covey);
- A importância do fazer a sua parte independentemente do restante;
- Exclusão/Solidão: como se sentir invisível e como fazer os outros invisíveis;
- Realidade, visão de mundo;

Alguns dos temas foram fragmentos da ideia de projeto inicial descartada, como o segundo item e os dois últimos.



ROTEIRO

O roteiro foi elaborado para tentar mostrar de uma maneira simples o tema do compartilhamento entre os seres. Ele basicamente mostra a vida do protagonista desde pequeno, acompanhando-o enquanto aprende diversas coisas com outros personagens, materializando essa ação abstrata em forma do surgimento de flores em seu corpo. O roteiro foi dividido em 10 partes inicialmente, mas que gerou muito mais cenas no *storyboard* posteriormente.

O roteiro:

CENA 1 [cenário vazio]

A animação começa com o personagem principal ainda pequeno andando com seu pai.

CENA 2 [no tapete]

O pai do protagonista está ensinando-o a falar e após conseguir dizer sua primeira palavra, a semente que seu pai compartilhou da linguagem brota em sua cabeça.

CENA 3 [cenário vazio] (passagem de tempo)

O protagonista, agora um pouco maior, anda com seu pai (cena que representa passagem de tempo). O personagem aprende a escrever e a ler. Ao mostrar algo que fez para seu pai, ele pede para que ele leia e ao acertar, seu pai o parabeniza e o broto em sua cabeça floresce.

CENA 4 [cenário vazio] (passagem de tempo)

O personagem principal anda com seu pai novamente. Ele tenta abrir algo e fica chateado ao não conseguir. Seu pai aparece e abre com facilidade para ele e o ensina como se deve abrir. Ao aprender a técnica, um novo broto surge em seu corpo.

CENA 5 [ao ar livre]

Um outro personagem está soprando bolinhas de sabão e o protagonista se aproxima encantado. Ele também deseja soprá-las e o outro personagem empresta o sabão para ele. Ao tentar, ele não consegue fazer nem uma sequer e fica chateado. O outro personagem o ensina e após aprender, uma flor idêntica à do outro floresce nele.



CENA 6 [cenário vazio] (passagem de tempo) [praça ao ar livre]

Protagonista anda agora maior juntamente com seu pai. Ele avista um outro personagem com flores bem diferentes dos demais que ele conhece e fazendo truques inéditos, cercado pelo público. Ele se aproxima para ver o que está acontecendo e após todos irem embora, ele conversa com o outro personagem e pergunta de suas técnicas querendo muito aprender. O personagem fica ofendido em pensar em compartilhar o que sabe e vai embora.

CENA 7 [cenário vazio] (passagem de tempo) [praça]

Novamente o protagonista andando com seu pai, agora mais velho. Ele vê uma criaturinha que caiu no chão e está prestes a morrer. Ele o segura nas mãos e então a criaturinha morre. Muito triste ele questiona seu pai sobre esse acontecimento e ele tenta explicar. Após seu pai compartilhar sua visão sobre isso, uma flor desabrocha nele.

CENA 8 [cenário vazio] (passagem de tempo) [parque]

Agora o protagonista está andando sozinho e avista outro personagem cuidando de uma flor.

Ele se aproxima e o outro personagem lhe oferece a flor que estava vendo e então os dois dão as mãos. Após compartilharem sentimentos, uma flor nasce em ambos.

CENA 9 [cenário vazio] (passagem de tempo) [ao ar livre]

Protagonista andando novamente sozinho. Ele se senta em um lugar aberto e começa a reparar nos outros a volta, no que eles compartilham e como se parecem enquanto avista o outro personagem que não compartilhara suas sementes com os outros, agora mais velho.

CENA 10 [cenário vazio] (passagem de tempo) [banco ao ar livre]

O protagonista andando com seu pai idoso e começam a conversar sobre algo, sentados em um banco. O pai compartilha algumas coisas e uma flor brota no protagonista. É uma despedida enrustida.

CENA 11 [cenário vazio] (passagem de tempo) [ar livre]

O personagem principal andando sozinho e avista um outro personagem pequeno tentando pegar uma borboleta sem sucesso. Ele o ajuda e conta algo interessante e quando se retira da cena, algo floresce no garotinho.

SKETCHES

A ideia inicial para o personagem principal era que ele fosse simples, o máximo possível, para que seu corpo não ficasse muito poluído visualmente durante a animação ao brotar as flores. Ele seria branco, mas por acabar lembrando muito o personagem BayMax de Big Hero, foi definido que sua cor seria verde já que ele seria associado a plantas.



Figura 13. Sketches iniciais
Fonte: Acervo da autora



Figura 12. Baymax do Filme Big Hero
Fonte: (<http://www.kissmywonderwoman.com>)



Figura 14. Primeiro resultado do protagonista
Fonte: Acervo da autora

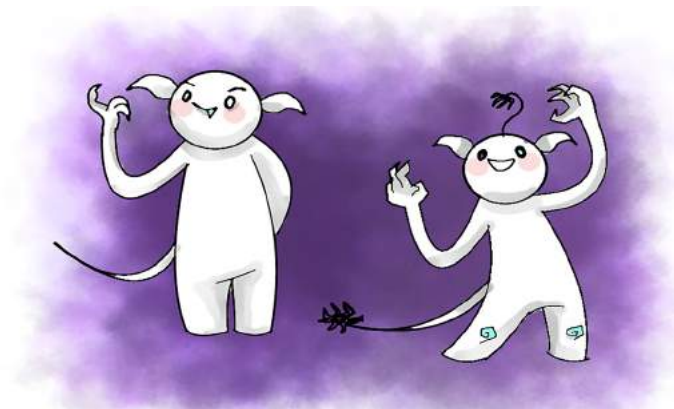


Figura 15. Versão teste
Fonte: Acervo da autora



Figura 17. Versão do pai do protagonista
Fonte: Acervo da autora

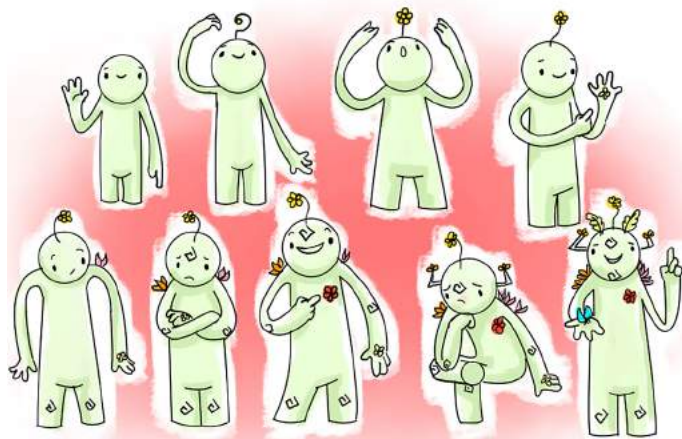


Figura 16. Versão verde do personagem
Fonte: Acervo da autora

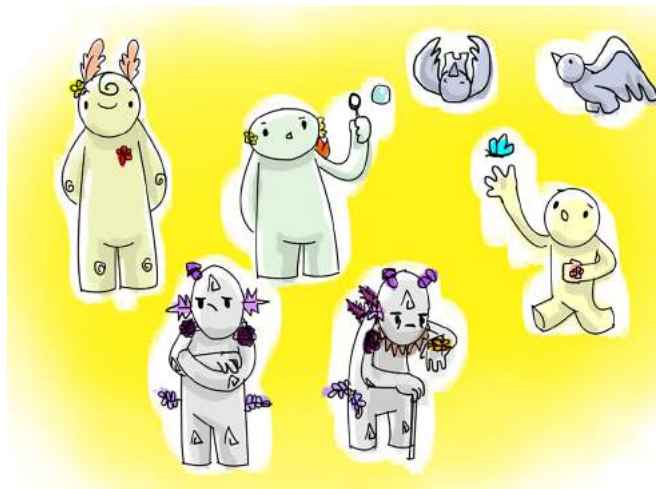


Figura 18. Teste dos outros personagens
Fonte: Acervo da autora



PERSONAGENS E CONCEPT



Os personagens foram definidos com traços e formas simples. As cores foram diversificadas para tratar a ideia de que eles não são iguais, assim como as flores que nascem em seus corpos, que são diferentes, nascem em lugares diferentes e brotam de formas um pouco diferentes para retratar que ninguém assimila ou aprende as coisas da mesma forma. Não criei nomes específicos para nenhum deles por não ter achado necessário essa identificação com humanos já que não são. Os personagens foram desenhados no programa PaintMan do RETAS Pro (*Revolutionary Engineering Total Animation System*), programa próprio para animações 2D.



O protagonista

O personagem principal começa em forma de criança na animação. Ele é uma personagem muito curiosa e aparentemente sem medo de tentar ou de aprender coisas novas.

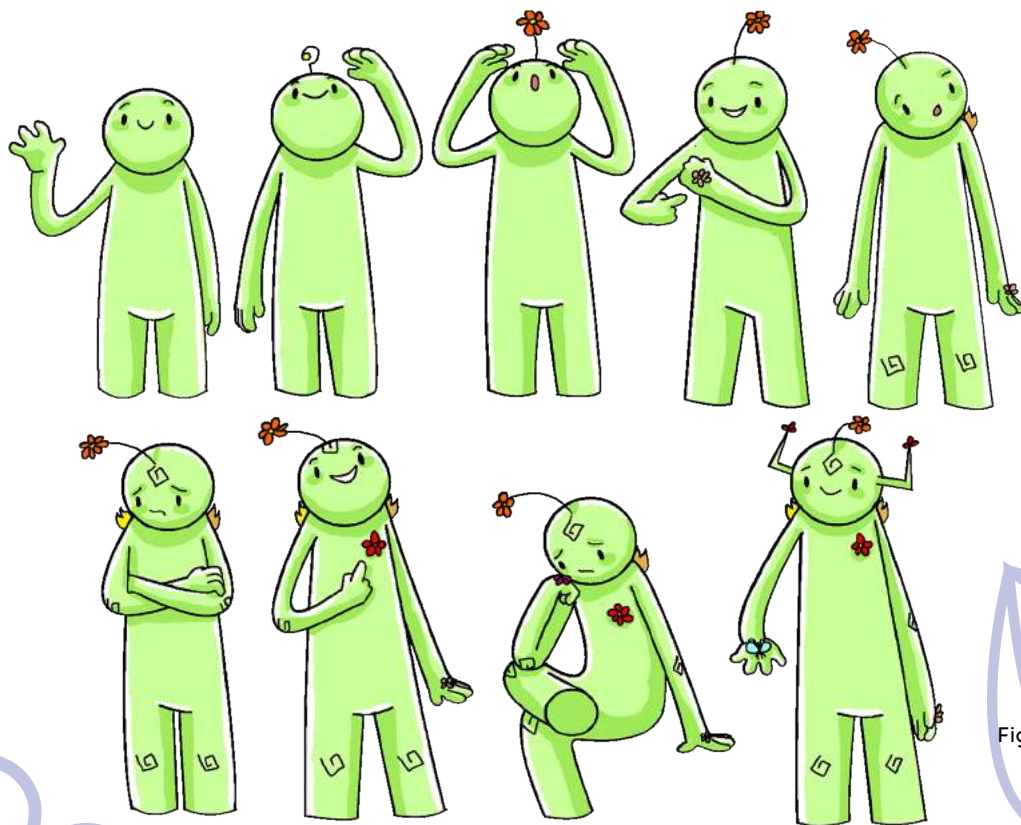


Figura 19. Variações
do protagonista
Fonte: Acervo da
autora

O pai do protagonista

Esse personagem tem o papel inicial de ensinar as primeiras coisas ao protagonista e talvez também as últimas. Ele serve de apoio a jornada do protagonista e tem uma personalidade bem paciente e gentil.

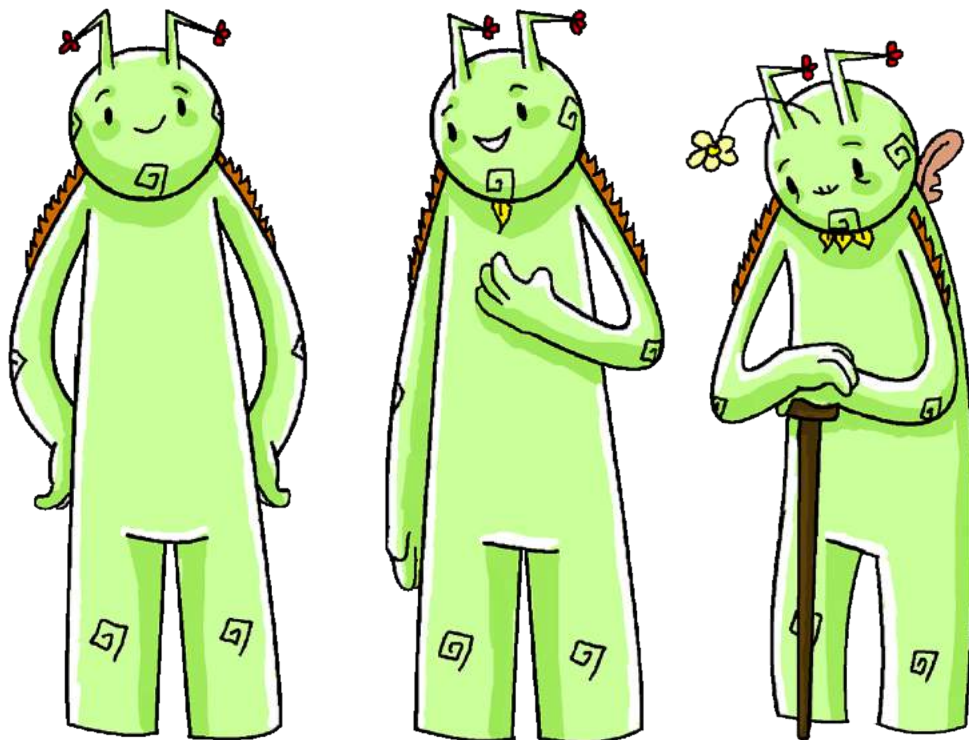


Figura 20. Variações pai do protagonista
Fonte: Acervo da autora

O amigo das bolhas

Ele aparece em uma das fases iniciais do protagonista e o ensina a fazer bolhas de sabão. Ele aparentemente é uma personagem gentil e amigável.



Figura 21. Personagem das bolhas
Fonte: Acervo da autora

Animalzinho – personagem com modificações

A parte do roteiro e do *storyboard* em que esse personagem aparece foi modificada levando em considerações comentários externos de avaliadores (colegas) uma vez que seria estranho um pássaro cair do céu de repente e foi substituído por um animalzinho quadrúpede.



Figura 22. Versão antiga do animalzinho
Fonte: Acervo da autora



Figura 23. Versão final do animalzinho
Fonte: Acervo da autora

Personagem egoísta

Ele é o ponto de conflito da animação, tendo o papel importante de ser a dificuldade que o protagonista tenta compreender. Diferente dos outros personagens, ele não tem uma postura gentil e não deseja compartilhar o que possui.

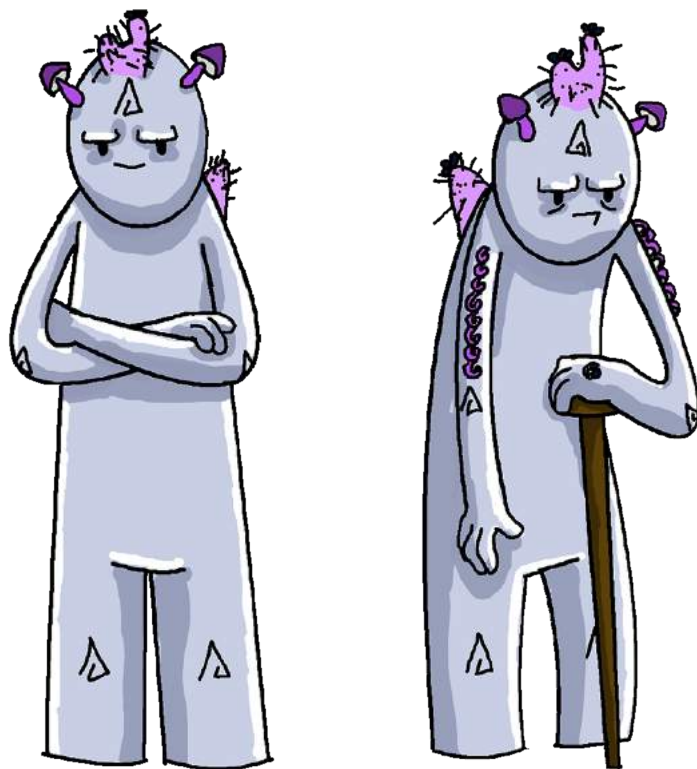


Figura 24. Personagem egoísta
Fonte: Acervo da autora

Jovenzinha

Ela é a personagem que aparece na trama e não só compartilha algo com o protagonista como aprende juntamente com ele.

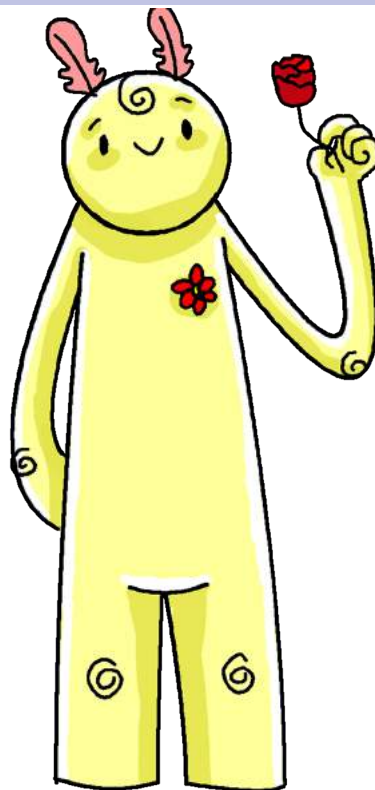


Figura 25.
Jovenzinha
Fonte: Acervo da
autora

Garotinho

Esse personagem aparece no final da animação para mostrar como o ciclo é formado. É um garotinho animado e também curioso.



Figura 26.
Garotinho
Fonte: Acervo da
autora

STORY BOARD

O *storyboard* foi modificado posteriormente na parte da criaturinha como foi possível notar no tópico dos personagens acima. Ele foi desenvolvido a mão e *scaneado*. No início eu estava com dificuldades para fazê-lo direto no computador digitalmente por não ter prática com a mesa digitalizadora, o que acabou atrasando um pouco o processo.

O *storyboard* antigo possuía 96 cenas – sem contar os créditos.

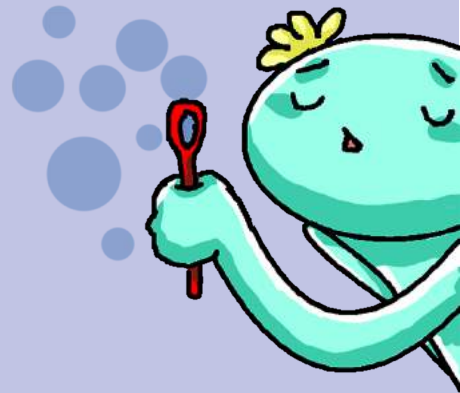




Figura 27. Página 1 do storyboard. Fonte: Acervo da autora



Figura 28. Página 2 do storyboard. Fonte: Acervo da autora



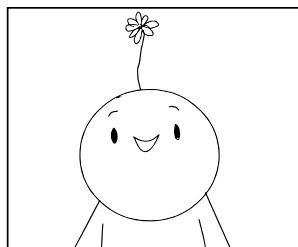
Figura 29. Página 3 do storyboard. Fonte: Acervo da autora



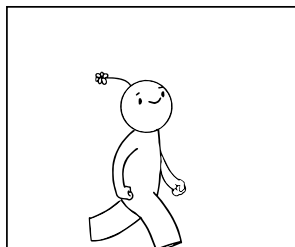
Figura 30. Página 4 do storyboard. Fonte: Acervo da autora



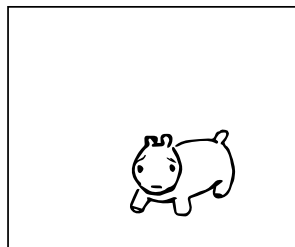
Figura 31. Página 5 do storyboard. Fonte: Acervo da autora



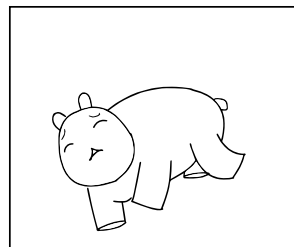
Entre as cenas 13 e 14



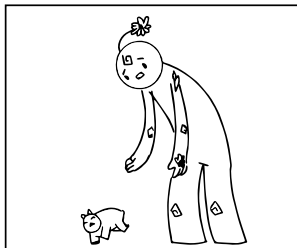
Entre as cenas 25 e 26



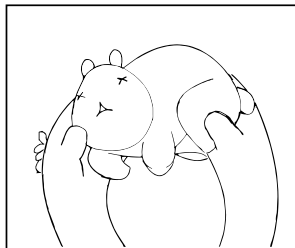
No lugar da cena 58



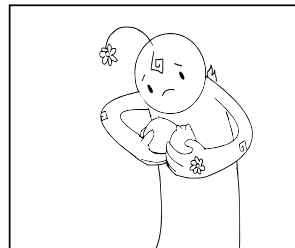
Entre as cenas 59 e 60



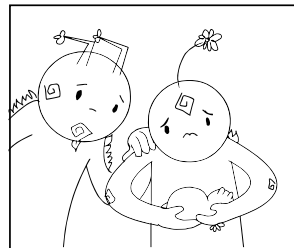
No lugar da cena 60



No lugar da cena 61



No lugar da cena 62



No lugar da cena 63

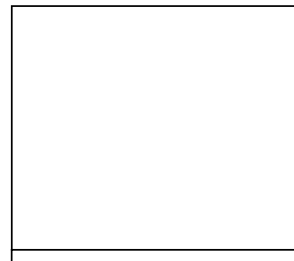
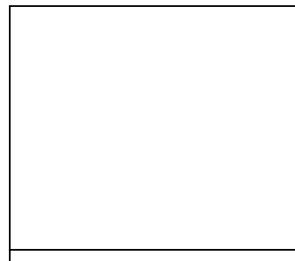
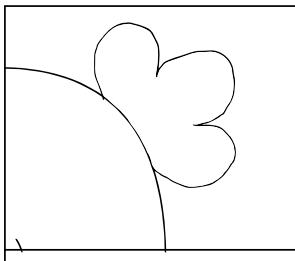
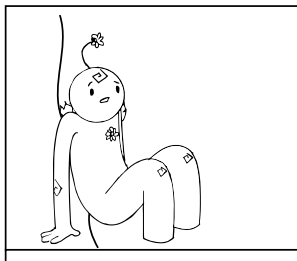


Figura 32. Alterações no *storyboard*
Fonte: Acervo da autora

CENÁRIOS

Os cenários foram uma parte difícil e demorada de definir. Baseado na animação *Floating in my mind/ O Balão* (a maior referência e talvez também similar para esta animação), o fundo é composto majoritariamente pela cor branca, ou nada no fundo e em algumas cenas possui pedaços de cenário para completar a mensagem da cena, como por exemplo na cena em que o protagonista está deitado encostado em uma árvore. Veja a comparação:

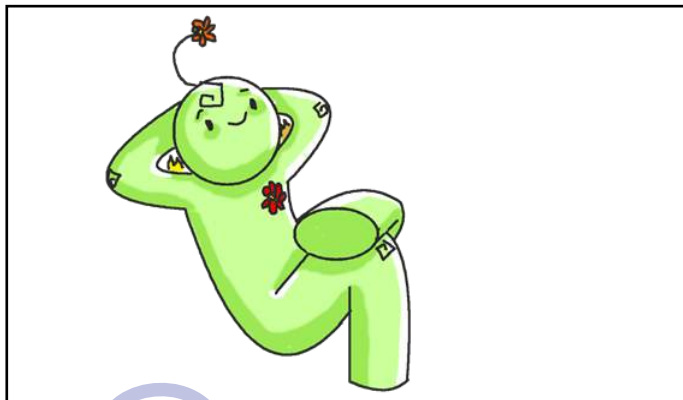


Figura 33. Cena sem cenário
Fonte: Acervo da autora

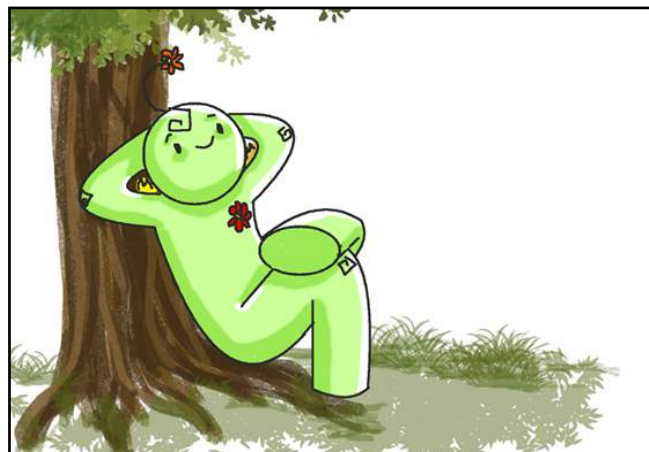


Figura 34. Cena com cenário
Fonte: Acervo da autora

Os cenários incompletos foram feitos no programa Adobe Photoshop. A intenção era que eles realmente parecessem incompletos, então não defini cores para separar chão do céu e afins. Usei um pincel de folhas e no restante utilizei um pincel que se parecia com giz de cera para o cenário ficar um pouco infantil e bem simples.



Figura 35. Cenário usado na animação
Fonte: Acervo da autora



Figura 37. Cenário usado na animação
Fonte: Acervo da autora



Figura 36. Cenário usado na animação
Fonte: Acervo da autora



Figura 38. Cenário usado na animação
Fonte: Acervo da autora

CORES

As cores empregadas na animação num geral são bem alegres e é perceptível que o verde é a cor predominante, principalmente nos cenários incompletos e no protagonista e seu pai. As cores foram inspiradas nas animações de referência, citadas acima, onde nenhuma delas possuía uma paleta de cores sombria. A intenção dessas cores empregadas na animação foi de deixar o produto com aspecto leve e alegre devido a seu público.



Paleta de cores dos personagens



Paleta de cores das flores dos personagens



Paleta de cores dos cenários

Figura 39. Paletas de cores
Fonte: Acervo da autora

IDENTIDADE VISUAL

A identidade visual foi definida após o quase término da animação. A animação teve, durante o processo uma chance de ficar apenas em preto e branco, o que poderia impactar diretamente na identidade visual. No final, a animação foi colorida por ter algumas partes que fariam mais sentido com cor e por melhorar o aspecto visual. A seguir os testes iniciais do título.



Figura 40. Teste inicial do título
Fonte: Acervo da autora



Figura 41. Teste inicial do título
Fonte: Acervo da autora



Figura 42. Teste inicial do título
Fonte: Acervo da autora

No final do primeiro teste acabei definindo um degradê para o título. Na animação do título, as letras apareceriam todas finas e normais e depois elas tomariam a forma da segunda imagem, com as sementes nos espaços internos das letras. Em um segundo momento, os espaços internos que teriam forma de semente ficariam com forma de flor, com a intenção de representar as sementes brotando (figura 42). Por avaliação externa, foi repensado a necessidade de todos os

espaços internos ficarem com formato de flor no final pois o título com as sementes parecia possuir uma estética mais agradável, o que quer dizer que foi melhor aceito. Então foi transformado em flor apenas a semente da primeira linha da palavra compartilhar (figura 43). Após essas alterações, o título passou a ser monocromático como mostra a figura 44 pelo fato do degradê não estar ornando com a animação. Resultado da alteração para monocromático abaixo:

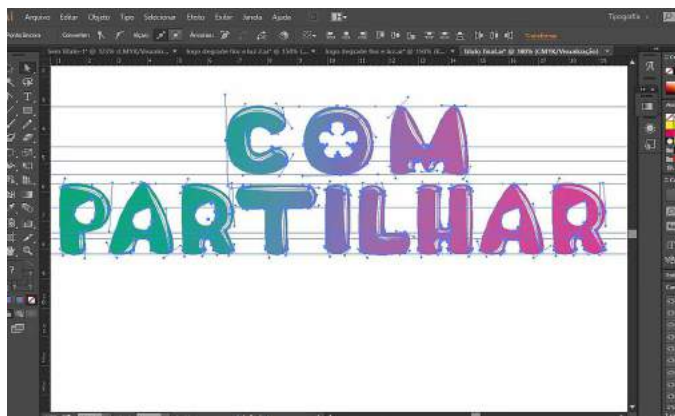


Figura 43. Resultado dos testes iniciais
Fonte: Acervo da autora



Figura 44. Título monocromático
Fonte: Acervo da autora

Mesmo com as alterações de forma e cor, o título ainda não apresentava resultados satisfatórios e também não demonstrava muita coerência com o estilo visual da animação. Em vista disso, utilizei o próprio PaintMan – programa usado para os desenhos da animação – para desenhar o título. Com os contornos e cores iguais aos dos personagens, o título finalmente apresentou um resultado de similaridade com a animação. Resultados dos novos testes a seguir com as figuras 45, 46 e 47



Figura 46. Teste colorido
Fonte: Acervo da autora



Figura 45. Novo teste do título
Fonte: Acervo da autora



Figura 47. Teste em processo de vetorização
Fonte: Acervo da autora

Após os testes, o título foi vetorizado em Adobe Illustrator e as cores foram levemente alteradas para que ficassem mais saturadas do que as cores originais dos personagens. Ficou assim definido o título do projeto e com essas cores também a identidade visual do projeto. O título final foi animado inicialmente no PaintMan, do RETAS Studio Pro e finalizado no Adobe After Effects.



Figura 48. Título final
Fonte: Acervo da autora

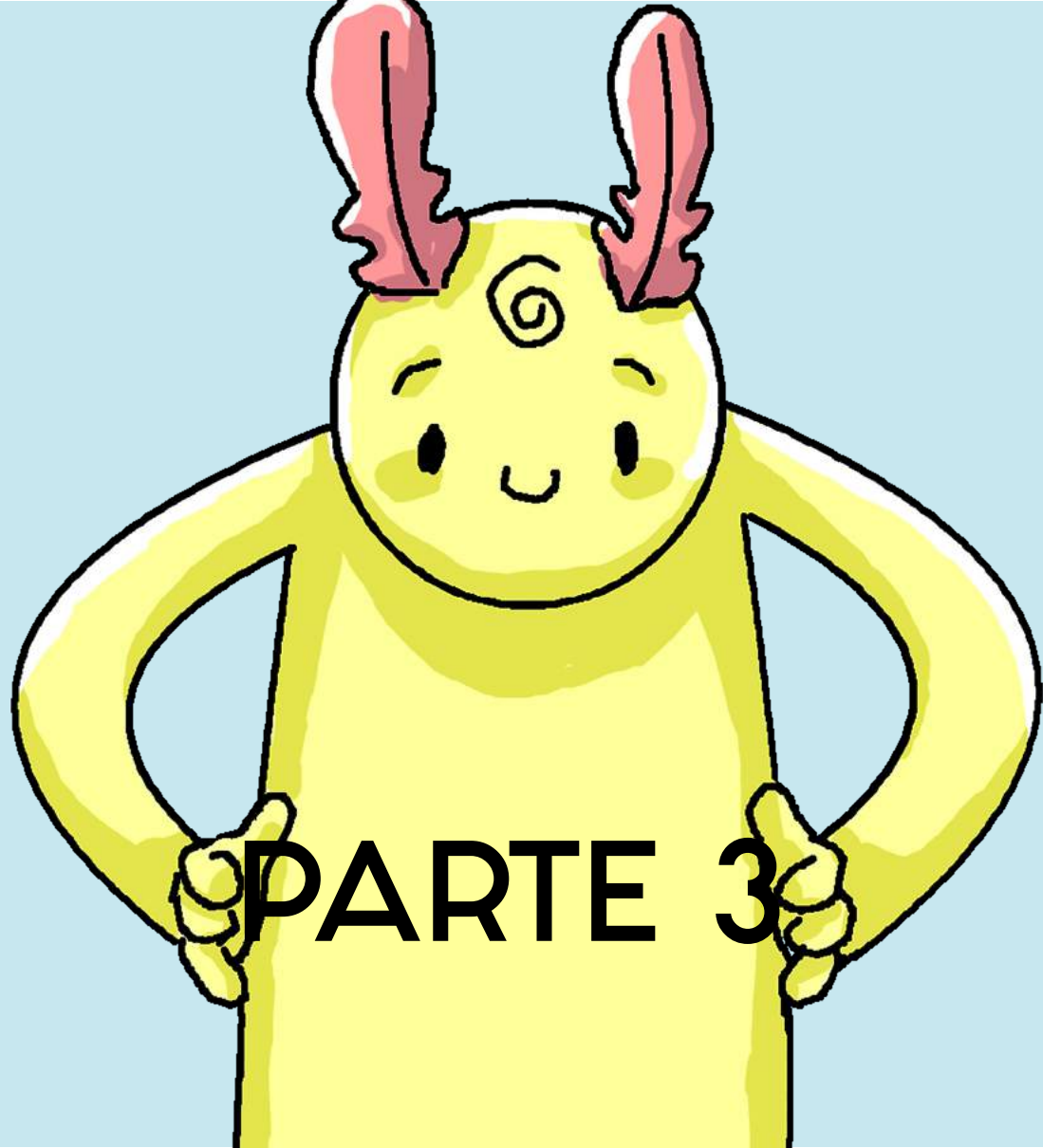


Paleta de cores dos personagens



Paleta de cores utilizada no título

Figura 49.
Paleta de cores do título
Fonte: Acervo da autora



PARTE 3

ANIMAÇÃO

Finalmente a animação. Durante o processo, tive alguns contratempos quanto a decidir os programas que seriam utilizados para a produção. Inicialmente, os disponíveis em meu computador costumavam dar alguns problemas. Em vista disso, parti em busca de outros programas que fossem mais adequados para minhas necessidades nesse projeto.

TRAÇOS

Procurando por programas para animação 2D, conheci o RETAS Studio Pro. O programa possui quatro partes: Stylos, TraceMan, PaintMan e CoreRETAS, dos quais só utilizei o PaintMan por ser o único que aprendi em tutorais eficazmente, mas mesmo assim, foi o suficiente para algumas etapas da realização do projeto.

Cada um deles executa uma parte: TraceMan é utilizado para *scanear* os desenhos feitos a mão; Stylos é o editor e rasterizador em vetor; PaintMan é utilizado para colorir – mas também su-

pre muito bem a parte de desenho como fiz – e CoreRETAS faz a animação dos frames e adiciona efeitos. Aprendi a utilizar um pouco do CoreRETAS, mas infelizmente ocorreram problemas durante os testes dos quais eu não consegui resolver. Gostaria mesmo de ter feito a animação toda apenas nos programas da Celsys – desenvolvedor do RETAS Studio Pro, o Retas Pro, mas infelizmente apenas utilizei o para desenhar os frames. Esse programa tem um visualizador muito bom dos frames e pré-visualização, o que achei que facilitou meu trabalho como sendo o primeiro de animação na minha vida.

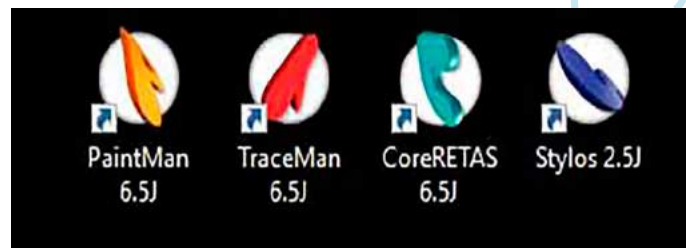


Figura 50. Ícones do Retas Studio Pro
Fonte: Acervo da autora



Figura 51. Processo no PaintMan
Fonte: Acervo da autora

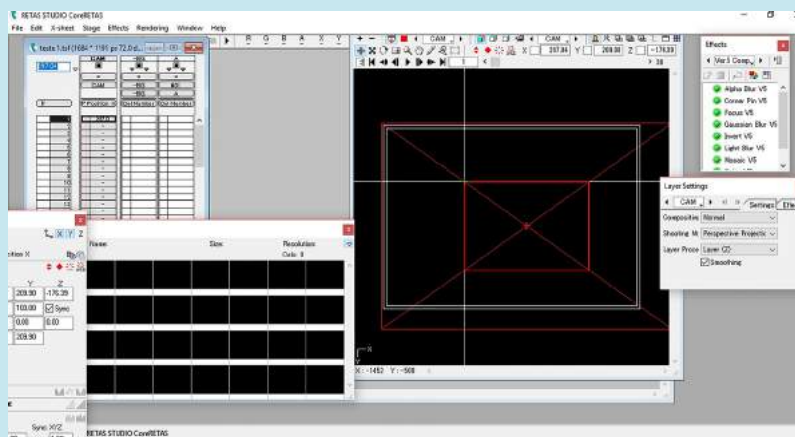


Figura 52. Painel do CoreRETAS
Fonte: Acervo da autora



COLORIZAÇÃO

Para colorir, fiz testes no próprio PaintMan, mas não obtive o resultado desejado, então busquei alternativas utilizando os outros programas que eu possuía já instalados no meu computador. Também realizei testes no Mangá Studio, programa pra ilustrações, mas não encontrei todos os recursos que precisava no momento. Acabei utilizando o Photoshop da Adobe para colorir e fazer os cenários devido ao número de pincéis disponíveis e algumas funções que eu não encontrei nos outros programas, ou por não os conhecer tão bem ou por realmente não existirem e dos quais foram necessários e úteis para concluir essa etapa.

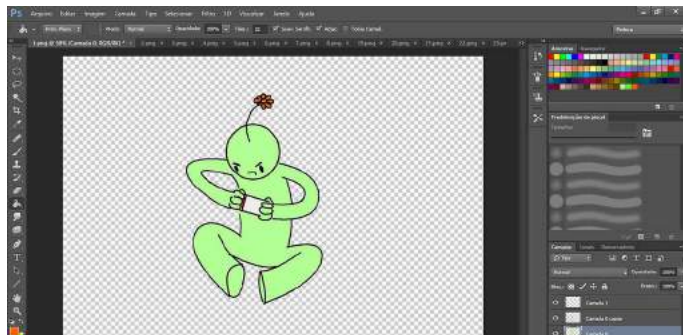


Figura 53. Colorização no Photoshop
Fonte: Acervo da autora

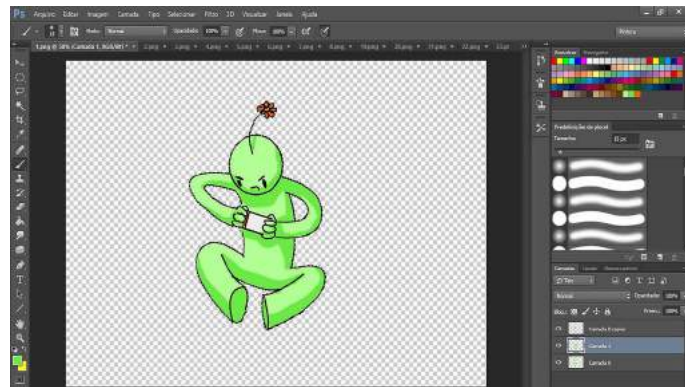


Figura 54. Processo de colorização
Fonte: Acervo da autora

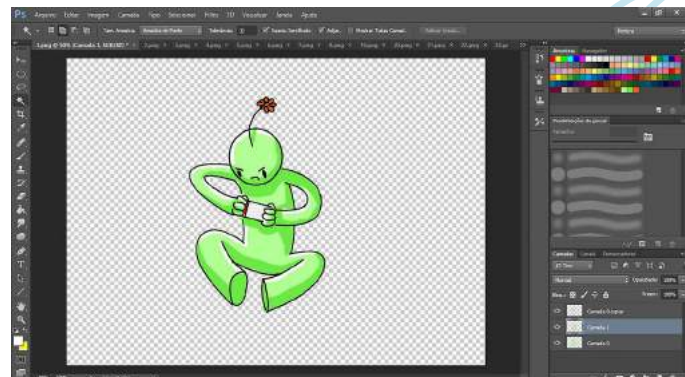


Figura 55. Processo de colorização
Fonte: Acervo da autora

ANIMAÇÃO DOS FRAMES

Para animar os frames depois de coloridos, realizei testes no programa After Effects, da Adobe, no qual possuía um mínimo de experiência. Sempre encontro problemas para finalizar trabalhos muito grandes nesse programa, então dessa vez procurei outros programas para poder criar o vídeo sem complicações. Como já citei acima, realizei teste no CoreRETAS que não obtiveram muito sucesso e ao pesquisar sobre alguns programas para criar e editar vídeos, encontrei o Camtasia, um programa que é bastante utilizado para criar vídeos de tutoriais por *youtubers*. Achei a interface do programa bem simples e agradável e não encontrei dificuldades para juntar e ajustar o tempo dos frames. Nessa parte, a sincronização dos frames acabou me surpreendendo um pouco, o que resultou no aumento do tempo do vídeo total, coisa que talvez tenha sofrido uma falha pela ausência de um *animatic*— parte do processo da animação que se utiliza para ver a duração das cenas e da animação total. O tempo dos frames foi ajustado de 0.02 segundos para 0.03 pelo resultado das cenas acabar ficando muito rápido. Ao meu ver a versão com 0.02 segundos por frame

parecia suficiente, mas após consultar algumas pessoas, reparei que talvez o tempo que eu estava produzindo estivesse bom somente para mim, o que é um problema já que o intuito da animação é que ela seja vista e entendida pelos outros. Dessa forma, ajustei o tempo e quase todas as cenas tiveram um acréscimo de tempo de um terço ou mais do que o planejado.



Figura 56. Processo de animação no Camtasia
Fonte: Acervo da autora

A animação foi toda criada em fragmentos e se-

parados por pastas. Os frames de cada cena geraram um mini vídeo e foram todos unidos no final. As cenas foram definidas basicamente pelos quadros do *storyboard*, onde quase todos eles representam um movimento. No total, foram 95 cenas mais os créditos e introdução da animação.

No planejamento cada cena teria inicialmente 1 ou 2 segundos aproximados, variando de acordo com o que aconteceria em cada uma, mas com as alterações de tempo, algumas chegaram a 6 ou mais segundos. No total, retirando o título e os créditos, foram aproximadamente 3519 frames, contando é claro, com frames duplicados nas cenas para essa animação.

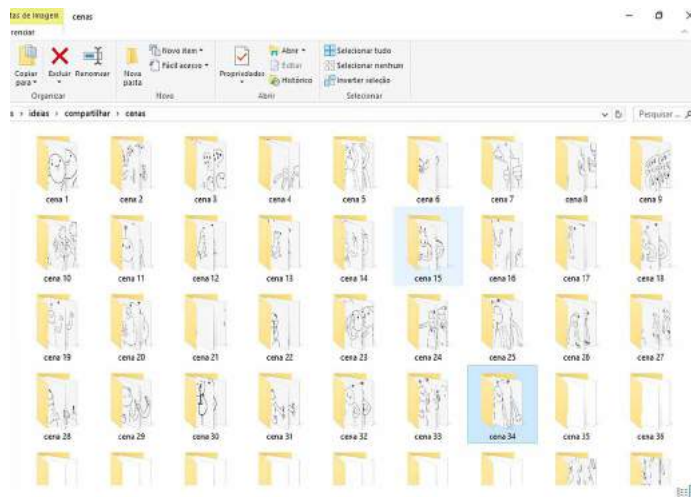


Figura 57. Separação das cenas
Fonte: Acervo da autora



SOM

Essa parte do projeto foi uma das mais complicadas. A princípio, eu não imaginava que seria tão complicado a parte da sonorização da animação o que resultou em um aumento inesperadamente o tempo de produção da animação. Os principais problemas foram a falta de afinidade com qualquer tipo de programa para editar ou criar sons por contato com a área. Busquei programas que criassem música e por relevância de

avaliações, considereis dois programas: Ableton Live e Music Maker. Em ambos não possuía experiência alguma, então procurei tutoriais, mas mesmo assim não obtive muito sucesso devido ao curto tempo de assimilação dos vários recursos dos programas. Por fim, optei por utilizar músicas e efeitos sonoros disponibilizados gratuitamente na internet e sem direitos autorais.

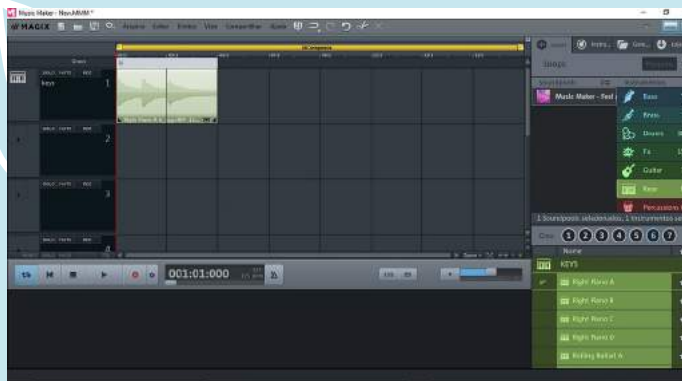


Figura 58. Painel do Music Maker
Fonte: Acervo da autora



Figura 59. Painel do Ableton Live
Fonte: Acervo da autora

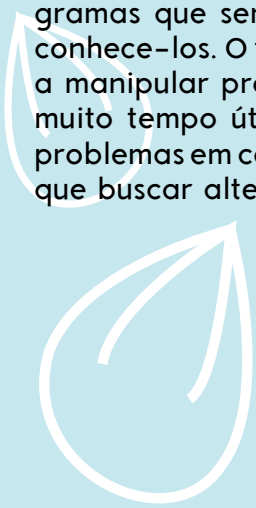
FINALIZAÇÃO

Para finalizar a animação, os mini vídeos foram unidos no programa Camtasia e o tempo total de animação foi de 6:49 minutos – sem o título e os créditos. O tempo do vídeo final acabou sendo maior do que o esperado e com isso vários cortes e ajustes foram feitos para que o tempo final chegasse a 5:45 minutos, contando com os créditos e a introdução. O tempo de redução não foi muito grande, mas para que fosse, cenas inteiras teriam que ser retiradas da história da animação. O som e o vídeo dos frames foram acoplados no programa Camtasia e com ajustes e sincronização o vídeo da animação foi finalizado.





CONSIDERAÇÕES FINAIS



O tempo para a produção da animação foi curto e os seguidos problemas encontrados por inexperiência dificultaram mais ainda a execução do projeto, atrasando cada vez mais a finalização. Minha recomendação é elencar primeiro os programas que serão utilizados em cada etapa e conhece-los. O tempo necessário para aprender a manipular programas novos não deve tomar muito tempo útil de execução do projeto. Tive problemas em cada etapa por esse motivo, tendo que buscar alternativas o mais rápido possível.

Apesar de tudo, a experiência que tive com esse projeto, o primeiro que eu fiz de animação, foi muito válida. Foi interessante o tempo que dediquei a esse projeto e ao número de desenhos que realizei em um curto período de tempo, algo que não sou habituada a praticar. Nos semestres que passei na faculdade, aprendi diversas coisas que não imaginaria que aprenderia em apenas cinco anos. Com tudo isso, espero que o trabalho cumpra o seu objetivo e posteriormente eu possa seguir nessa área pela qual tenho apreço a tempos.



REFERÊNCIAS

MACHADO, Marta Corrêa; FISCHER, André Luiz (2017). **Gestão de pessoas na indústria criativa: o caso dos estúdios de animação brasileiros**. FGV EBAPE. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cebape/v15n1/1679-3951-cebape-15-01-00132.pdf>>. Acessado em: 24/07/2017

MAZZA, Maurício Duarte(2009). **O acting no design de animação**. PPG Design Anhembi. Disponível em: < <http://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/29.pdf>>. Acessado em (05/05/2017)

MOURA, Mônica. **Design Brasileiro Contemporâneo Reflexões**. Edição 1. Estação das Letras e Cores, 2014.

PANDOLFI, Fabiano; BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max (2015). **Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”**.Freevale GamePad. Disponível em:

<<http://www.freevale.br/Comum/midias/cef39e-02-0c4a-42a8-805e-cc8ea7271a0a/Estudo%20do%20processo%20de%20realiza%C3%A7%C3%A3o%20da%20produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20anima%C3%A7%C3%A3o%20em%20longa-metragem%20do%20filme%20-At%C3%A9%20que%20a%20Sb%C3%B3rnia%20nos%20Separe-.pdf>>. Acessado em 24/07/2017

ANIMADRID 08. IX Festival Internacional de Imagen Animada Pozuelo de Alarcón. Edição de outubro 2008. Comunidad de Madrid, 2008.

Dicio, Design. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/design/>>. Acessado em 25/07/2017

Dicio, Dimensão. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/dimensao/>>. Acessado em 25/07/2017

Dicionário Aurélio, Conectar. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/compartilhar>>.

Acessado em 24/07/2017

Sinonimos, Conectar. Disponível em: <<https://www.sinonimos.com.br/conectar/>>. Acessado em 24/07/2017

Wiktionary, Animação. Disponível em: <<https://pt.wiktionary.org/wiki/anima%C3%A7%C3%A3o>>. Acessado em 25/07/2017

Wiktionary, Conectar. Disponível em: <<https://pt.wiktionary.org/wiki/conectar>>. Acessado em 24/07/2017

Anima Mundi. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/animamundi-institucional/>>. Acessado em 24/07/2017

Catraca Livre. 25º Anima Mundi comemora centenário da animação brasileira. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/sp/agenda/barato/25o-anima-mundi-comemora-centenario-da-animacao-brasileira/>>. Acessado em 24/07/2017

Fãs da Psicanálise. **Animação Brasileira Sobre Criança Refugiada É A Grande Vencedora Em Cannes.** Disponível em: <<http://www.fasdapsicanalise.com.br/animacao-brasileira-sobre-crianca-refugiada-e-grande-vencedora-em-cannes/>>.

Acessado em 25/07/2017

FIQUEIRA, João Vitor. Adoro Cinema. **Oscar 2016: O Menino e o Mundo arrecada R\$ 100 mil para promover o filme nos Estados Unidos.** Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-119367/>>. Acessado em: 25/07/2017

Folha de São Paulo. Uol. **'O Menino e o Mundo', animação do brasileiro Alê Abreu, disputa o Oscar.** Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/01/1729444-brasileiro-o-menino-e-o-mundo-concorre-ao-oscar.shtml>>. Acessado em 24/07/2017

GARÓFALO, Camila. Hypheness. **Linha do tempo comemora os 100 anos da animação brasileira destacando seus melhores artistas.** Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2017/06/animacao-brasileira-comemora-100-anos-conheca-os-animadores-do-pais-em-nossa-linha-do-tempo/>>. Acessado em 25/07/2017

Getninjas. **Com certeza, você já viu desenhos como Pernalonga e Shrek, certo?! Percebeu a diferença entre as imagens?! Entenda o que é 2D e 3D.** Disponível em: <<https://www.getninjas.com.br/guia/design-e-tecnologia/animacao-motion-qual-a-diferenca-entre-animacao-2d-e-3d/>>. Acessado em 25/07/2017

IFD, **A origem do termo design**. Disponível em: <<http://www.ifd.com.br/design/a-origem-do-termo-design/>>. Acessado em 25/07/2017

LIE, Cilene. Original Exclusivo. **Diferença entre 2D, 3D e 4D**. Disponível em: <http://originaleexclusivo.com.br/diferenca-entre-2d-3d-e-4d/>>. Acessado em: 25/07/2017

Meio e Mensagem. **Unicef mostra pesadelo de crianças sírias**. Disponível em: <http://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2016/02/04/unicef-mostra-pesadelo-de-criancas-sirias.html>>. Acessado em 26/07/2017

Nafergo. Manual Livre da Animação. **Introdução à animação em 2D**. Disponível em: <http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/intro_animacao2d.html>. Acessado em: 25/07/2017

Observar e Absorver. Disponível em: <<http://observareabsorver.blogspot.com.br/>>. Acessado em 24/07/2017

SANTANA, Ana Elisa. EBC. **"O Brasil exportava talentos, hoje exporta animação": leia entrevista com César Coelho**. Disponível: <<http://www.ebc.com.br/cultura/2016/02/o-brasil-exportava-talentos-hoje-exporta-animacao-leia-entrevista>

-com-cesar-coelho>. Acessado em 24/07/2017

BUTYN, Laetitia. Vimeo. **JOE**. Disponível em: <<https://vimeo.com/34080901>>. Acessado em 29/07/2017

CHI, Po Chou. **The light house/Farol**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1Trk-978DAK8>>. Acessado em: 29/07/2017

LEROUX, Hélène. Floating in my mind (o Balão). Disponível em: <<http://heleneleroux.com/films77>>. Acessado em: 29/07/2017

NG, Jonathan. **Requiem For Romance**. Disponível em: <<http://jonjonphenomenon.com/2012/requiem-for-romance/>>. Acessado em: 29/07/2017

SONG, Hyunjoo. **Red**. Disponível em: <<https://vimeo.com/11584663>>.

A HISTÓRIA da Calcinha. Direção: Gordeeff. *Produção: Quadro Vermelho Produções, 2001. 6:50 min. Recorte, desenho em papel e 2D.*

BOUNDIN'. Direção: Bod Luckey. Produção: Pixar, 2003. 4:30 min. 3D.

FIAT Lux. Direção: Gordeeff & Cláudio Roberto.

Produção: Quadro Vermelho Produções, 2000. 5:40 min. 3D.

FOR The Birds. Direção: Ralph Eggleston. Produção: Pixar, 2000. 3:00 min. 3D.

GERI's Game. Direção: Jan Pinkava. Produção: Pixar, 1997. 4:30 min. 3D.

JACK-Jack Attack. Direção: Brad Bird. Produção: Walt Disney & Pixar, 2004. 4:00 min. 3D.

KNICK Knack. Direção: John Lasseter. Produção: Pixar, 1989. 3:00 min. 2D e 3D.

LIFTED. Direção: Gary Rydstrom. Produção: Pixar, 2004. 5:00 min. 3D.

LUXO Jr. Direção: John Lasseter. Produção: Pixar, 1986. 2:00 min. 3D.

MATER And The Ghostlight. Direção: John Lasseter. Produção: Walt Disney & Pixar, 2006. 7:00 min. 3D.

MIKE's New Car. Direção: Pete Docter e Roger Gould. Produção: Walt Disney & Pixar, 2002. 3:00 min. 3D.

O 3º Tomate. Direção: Cláudio Roberto. Produção: Quadro Vermelho Produções, 2003. 15:00 min. Desenho em papel, 2D e 3D.

ONE Man Band. Direção: Andrew Jimenez & Mark Andrews. Produção: Pixar, 2005. 3D.

PROBLEMAS de Viagem. Direção: Gordeeff & Cláudio Roberto. Produção: Quadro Vermelho Produções, 2002. 4:50 min. 2D.

QUEM te Viu Quem TV/ The Watching TV. Direção: Cláudio Roberto. Produção: Quadro Vermelho Produções, 1999. 4:15 min. Recorte, desenho em papel e 2D.

RED's Dream. Direção: John Lasseter. Produção: Pixar, 1987. 4:00 min. 3D.

RELACIONAMENTOS. Direção: Gordeeff. Produção: Quadro Vermelho Produções, 2003. 5:00 min. Desenho em papel e 2D.

THE ADVENTURES of André & Wally B. Direção: Lucasfilm Ltd. Produção: Pixar, 1984. 1:25 min. 3D.

TIN Toy. Direção: John Lasseter. Produção: Pixar, 1988. 4:15 min. 3D.



Bauru, 2017