

STRANDED

O DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM
QUADRINHOS E SUA DIVULGAÇÃO

unesp



**STRANDED - O DESENVOLVIMENTO DE UMA
HISTÓRIA EM QUADRINHOS E SUA DIVULGAÇÃO**

STRANDED



Projeto de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design Gráfico

Lucas de Campos Franci
Orientação: Fernanda Henriques



ÍNDICE

	<i>Agradecimentos</i> Pág. 7
	<i>Resumo</i> Pág. 9
	<i>Introdução</i> Pág. 10
	<i>Breve História dos quadrinhos</i> Pág. 14
	<i>Quadrinhos no Brasil</i> Pág. 20
	<i>Breve História da animação</i> Pág. 24
	<i>Ficção científica</i> Pág. 30
	<i>Influências</i> Pág. 34
	<i>GAS - Grupo de Artes Sequenciais</i> Pág. 40
	<i>Stranded, o projeto</i> Pág. 44
	<i>Glossário e referências</i> Pág. 64

AGRADECIMENTOS

Antes de mais nada eu gostaria de agradecer aos meus pais, que sempre me apoiaram e estiveram do meu lado para me ajudar com o que fosse preciso, seja financeiramente ou emocionalmente.

Agradeço aos meus amigos do colegial Renato, Cyrineo, Pedro e Guilherme pelos rolês em Itapetininga, que sempre me animaram quando estive pra baixo durante esse período.

Obrigado aos amigos de Bauru - André, Marcel, Aaron, Dani, Cortina, Daniela, Gleisson, Daniel e Madruga - que sempre estiveram presentes nesse ano estressante, seja pra uma boa conversa, um desabafo, umas bebidas ou mesmo um trabalho em grupo nas horas vagas.

Agradeço à Aline pela sua paciência, apoio e ajuda, tanto na vida quanto no trabalho.

Por último, aos professores e colegas que tornaram esses anos de UNESP únicos, me fazendo enxergar novos horizontes e expandir minha mente. Obrigado a todos.

VALEU!

RESUMO

Stranded é o projeto de criação de uma *webcomic* a ser publicada em 2017. O projeto envolve design de personagens, cenários e criaturas, desenvolvimento de uma história e por último a criação de um curta metragem 2D animado digitalmente.

A animação foi pensada no formato de *teaser-trailer*, com a demonstração de uma pequena sequência de cenas que representa parte de um todo suficientemente bem para instigar os espectadores, e deixá-los com vontade de consumir o produto final, a *webcomic*. Com aproximadamente dois minutos e meio, o curta transporta o início da jornada do protagonista para um mundo animado para causar impacto e mostrar o potencial visual e narrativo da história de *Stranded*.

Palavras-chave: *animação, ficção científica, webcomic.*

ABSTRACT

Stranded is a project that consists of the creation of a webcomic that will be published in 2017. The project involves character, background and creature design, the development of a story and ultimately the creation of a digitally animated 2D short film.

The animation was thought in a *teaser-trailer* format, with the demonstration of a small sequence of scenes that represents part of a whole well enough to instigate the spectators, and make them want to experience the final product, which is the webcomic. With approximatedly two and a half minuets of length, the short film transports the beginning of the protagonist's journey into a animated world to create an impact and show all the visual and narrative of *Stranded's* story.

Key-words: *animation, science ficction, webcomic.*

INTRODUÇÃO



Acredito que para melhor entendimento do projeto é interessante contar um pouco da minha trajetória. Como boa parte dos estudantes de Design Gráfico sempre tive paixão por desenho e desde pequeno praticava diariamente. Conforme cresci, fui percebendo que desenhar não era só um passatempo: eu realmente amava desenhar.

Quando eu estava com mais ou menos 9 anos meu irmão entrou no curso de Desenho Industrial na UNESP e aos poucos fui conhecendo o meio e entendendo do que se tratavam as ramificações de diferentes profissões que esse



Fig. 1: "We're Here", um dos poucos trabalhos animados que produzi na UNESP, feito para a disciplina *Imagens Animadas II*

curso oferecia. Quando decidi que realmente queria seguir o mesmo caminho que meu irmão, o curso já se chamava Design Gráfico e eu já sabia exatamente o que eu queria fazer: contar histórias através de artes sequenciais, seja com animações ou quadrinhos. Tive poucas oportunidades de exercitar essas técnicas ao longo da faculdade, mesmo tentando sempre que podia.

Em 2014 recebi a notícia de que havia sido aceito em um edital de intercâmbio internacional do programa Ciência sem Fronteiras e de setembro do mesmo ano até agosto de 2015 tive o privilégio de cursar animação na *University of Lincoln*, numa pequena cidade de mesmo nome no interior da Inglaterra. Du-

Que é
UMA
Delícia

Fig. 2: Imagem retirada de um trabalho de motion graphics feito para a disciplina *Tipografia II*

rante esse período pude estudar e por em prática tudo o que aprendia como nunca antes e todo esse esforço culminou no meu primeira curta metragem, *Heist*.

À essa altura eu já havia me decidido que meu futuro é com animação e passei a desenvolver melhor o projeto *Stranded*, que eu havia começado a pensar em 2013, já como ideia para o TCC. O projeto passou por diversas mudanças no período de um ano que se passou até a sua conclusão, e elas serão explicadas melhor no capítulo **Stranded, O Projeto**.

Esse é o meu trabalho mais ambicioso até agora e se estenderá por meses após a graduação. Por isso, posso dizer que nunca estive tão empenhado em entregar um material de qualidade.

Como contextualização, os próximos capítulos irão abordar brevemente a história dos quadrinhos, da animação e da ficção científica.



Fig. 3: "Heist", meu primeiro curta metragem animado, realizado como projeto final do curso de animação na University of Lincoln

BREVE HISTÓRIA DOS QUADRINHOS



Nesse capítulo irei abordar superficialmente a história das histórias em quadrinhos, que é uma mídia que consiste em imagens sequenciais com a finalidade de contar uma história, fato, discutir ou expor algum tema, etc. São inúmeras as maneiras que as HQs podem ser trabalhadas, e tem sido assim desde que se tem notícia de sua existência. Contar histórias através de imagens não é novidade, as pinturas rupestres são consideradas uma forma rústica de transcrever imagneticamente um acontecimento

ou mesmo deixar registrado algum conhecimento para outras pessoas. Ou seja, sempre houve formas de se expressar através de imagens, mas os quadrinhos sofisticaram essa prática.

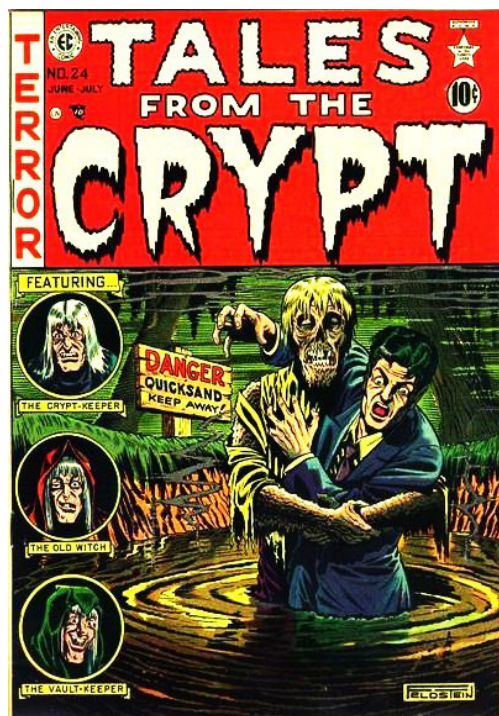
O primeiro registro existente dos quadrinhos na forma como conhecemos foi a tirinha *The Yellow Kid*, publicada em 1895 por **Richard Outcault** [1]. O sucesso foi tanto que vários jornais renomados disputaram a publicação.



Fig. 4: Uma das tirinhas da série *The Yellow Kid*

[1] <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>

Como qualquer mídia nova, os quadrinhos sofreram preconceito e perseguição. Na década de 50 isso quase causou sua extinção, sofrendo de ataques de políticos, educadores, religiosos, psicólogos, legisladores, polícia, etc. A acusação era de glorificação à violência, sexo e crime [2]. Os números delinquência juvenil estavam aumentando e



Figs. 5: Tales from the Crypt, uma das publicações que sofreu censura

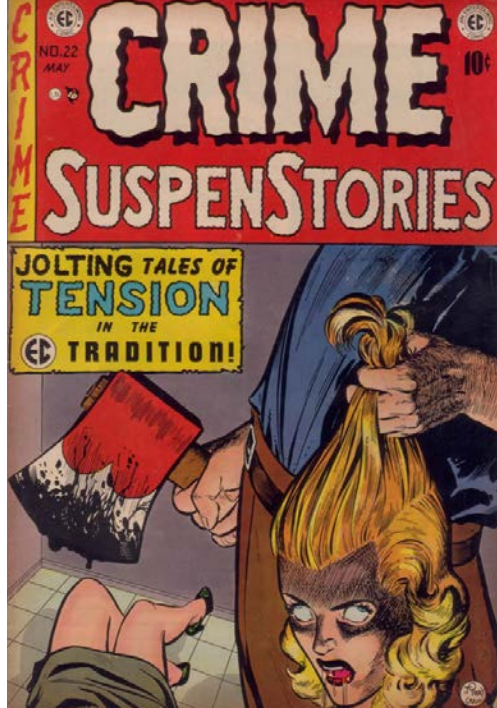


Fig. 6: Uma das publicações usada como evidência de glorificação de violência na justiça

acreditava-se que os quadrinhos tinham parte de culpa nisso. Diante dos ataques e das quedas nas vendas as editoras resolveram criar a CMAA - Comics Magazine Association of America (Associação das Revistas em Quadrinhos da América), uma forma de impor padrões de moral para as publicações, banindo vários temas e termos, como vampiros, lobisomens e terror. Aos poucos o preconceito foi diminuindo, e parte disso se deve à criação de editoras independentes, que utilizam

selos de indicação de faixa etária recomendada para cada publicação. Ainda existem muitos tabus nos quadrinhos que aos poucos foram e estão sendo quebrados.

Ao longo das décadas as tramas foram se tornando mais complexas, deixando de lado super-heróis salvando gatos de árvore e passando para histórias mais dramáticas. Na década de 60 esse aspecto começou a interessar professores e estudantes de universidades, fazendo com que os quadrinhos comessem a perder o status exclusivo de entretenimento infantil. A percepção da importância e do poder dessa mídia fez com que os escritores e artistas aprofundassem cada vez mais as tramas. Super-heróis urbanos como *Spider-Man* e *Daredevil* surgiram, tratando de problemas menos fantásticos e mais relacionáveis com o público.

No Japão, o mangá ganhava cada vez mais importância e começava a se tornar parte da cultura local. Não demorou muito para que os quadrinhos se tornassem parte do cotidiano das pessoas ao redor de todo o mundo.



Fig. 7: Batman: The Dark Knight



Fig. 8: Maus

[2] <http://gabigarciasoares.xpg.uol.com.br/censuranosquadrinhos.htm>

Antigos heróis foram reinventados por novos escritores, personagens novos foram criados constantemente e com as graphic novels – arcos de histórias fechadas numa edição única – foi possível explorar outras faces desses personagens. No fim da década de 80 foram publicados *Watchmen*, *The Dark Knight* e *Sandman*, que são só alguns dos exemplos do amadurecimento dos quadrinhos nas décadas que seguiram. Maus, publicado em 1980 por **Art Spiegelman**, é considerado por muitos a maior história em quadrinhos de todos os tempos e retrata de uma maneira única o terror que seu pai passou durante a Segunda Guerra Mundial tentando sobreviver ao Holocausto.

Dos anos 80 em diante os quadrinhos só cresceram, resultado no mercado lucrativo e popular que hoje conhecemos, em que existem quadrinhos para todos os tipos de pessoas e gostos diferentes. Isso é consequência da alta popularidade atingida pelos quadrinhos de super-heróis da *Marvel*, *DC*, *Image Comics* e *Dark Horse Comics*, sendo a última a que mais buscava fugir do estilo heróico que já havia se torna-

do norma, como pode ser observado em *Hellboy* ou *Sin City*. Hoje muitas das publicações mais importantes são de autores independentes que cresceram na época em que a mídia era considerada “coisa de nerd”. Eles buscam caminhos e maneiras diferentes de criar suas histórias, fugindo ou subvertendo o que era considerado o padrão nas décadas anteriores.

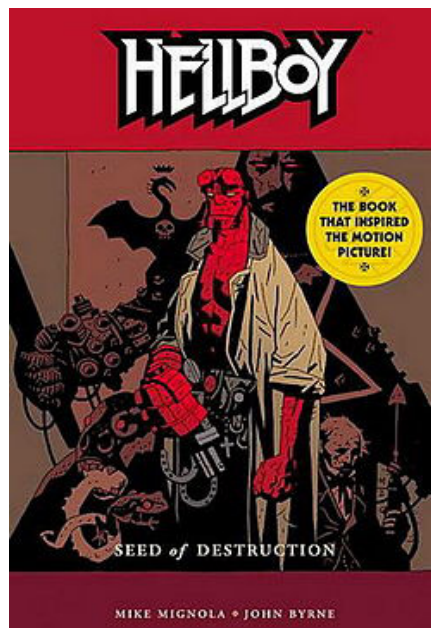


Fig. 9 - Hellboy: Seed of Destruction

QUADRINHOS NO BRASIL

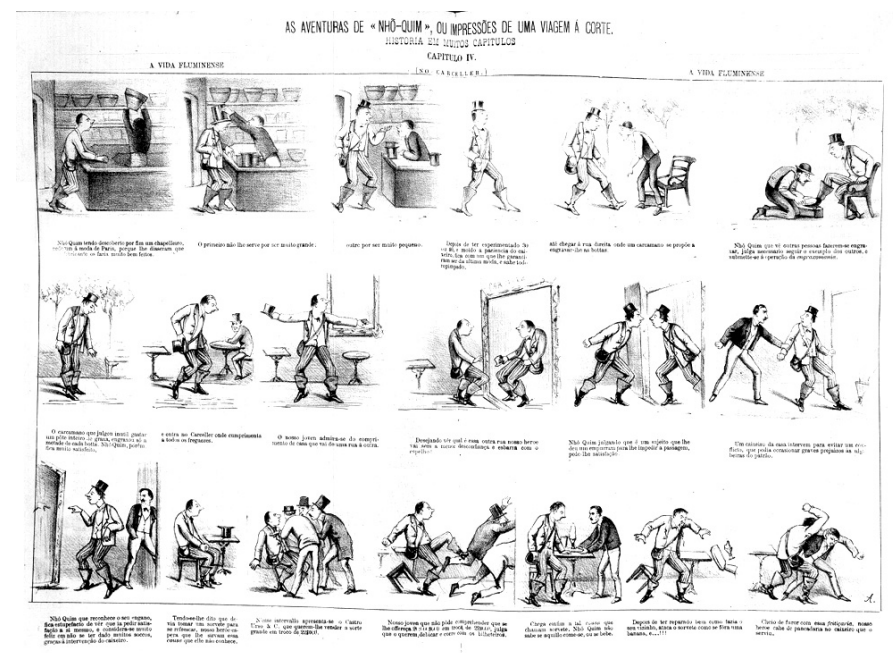


Fig. 10 - As Aventuras de Nhô-Quim

O Brasil teve seu precursor das artes sequenciais quadrinizadas, **Angelo Agostini**, italiano radicado no Brasil, cujas histórias possuíam cunho cômico e crítico. Sua primeira história em quadrinhos foi *As Aventuras de Nhô Quim*, publicado pela revista *Vida Fluminense*, do Rio de Janeiro em 30 de janeiro de 1869 [3]. A história contava a vida cotidiana de um homem comum do interior.

No mesmo ano que foi publicado

Little Nemo nos Estados Unidos, no Brasil chegou às bancas a revista *O Tico-Tico*, que foi uma publicação que trazia várias histórias diferentes, tendo passado por suas páginas *As Aventuras do Gato Felix* e *As Aventuras do Ratinho Curioso*, como era conhecido o *Mickey Mouse* na época.

O jornalista **Adolfo Aizen** lançou a publicação *Suplemento Infantil* [3], que mais tarde foi renomeada *Suplemento Juvenil*, onde ele

[3] http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=553

publicava materiais estrangeiros, como *O Tico-Tico* fez, só que dessa vez de forma massiva. Mesmo com a uma tiragem de mais de 100 mil cópias, devido a decisões editoriais equivocadas de **Aizen** a revista teve que ser interrompida. O jornalista criou a *Editora Brasil-América*, conhecida como EBAL, em 1945 e lançou outras publicações mais tarde que trouxeram revistas de **Walt Disney** para o Brasil, como *Tio Patinhas*. A EBAL publicou pelas quatro décadas seguintes histórias do *Superman* assim como outros heróis da *DC Comics* como *Batman* e *Flash*, e partir da década de 60

também publicou diversas histórias da *Marvel Comics*.

Dois quadrinistas brasileiros se destacaram nos anos que seguiram: **Ziraldo** e **Maurício de Sousa**. São considerados dois mestres dos quadrinhos brasileiros, sendo o segundo o criador dos personagens mais presentes no imaginário popular brasileiro: a *Turma da Mônica*. Desde sua criação no começo da década de 60 até a atualidade suas histórias são responsáveis pela alfabetização de milhares de crianças e também pelo crescente interesse em quadrinhos [4]. Hoje em dia a *Maurício de Sousa Produções* tem

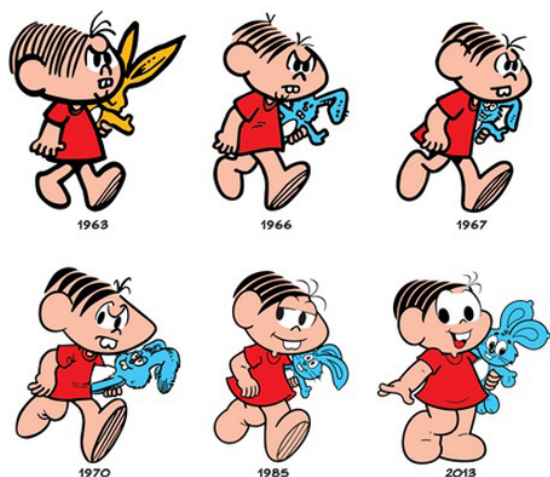


Fig. 11 - Evolução da Mônica

[4] http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=558

dezenas de publicações semanais, além de coletâneas de trabalhos dos ilustradores da empresa, livros ilustrados e mais recentemente o seu maior sucesso são as públicas do selo *Graphic MSP*, que consiste em "reimaginações" dos personagens clássicos de **Maurício de Sousa** pelos olhos e traços de diversos artistas independentes, iniciativa que abriu portas para novos quadrinistas brasileiros.

O Brasil vive uma crescente no

que se refere ao mercado editorial. Por mais difícil que seja ter sua história publicada por uma grande editora, é cada vez mais comum ver artistas independentes divulgando seus trabalhos bancados do próprio bolso ou através de plataformas de financiamento coletivo, também chamado de crowdfunding. Em qualquer feira ou convenção de quadrinhos se tornou comum ver jovens quadrinistas vendendo suas histórias, com uma diversidade incrível.

Os quadrinistas tendem a se ajudar, compartilhando e divulgando os trabalhos uns dos outros nas redes sociais, colaborando com as campanhas de financiamento coletivo, trabalhando juntos para desenvolver coletâneas ou mesmo emprestando seu trabalho para aparecer nas publicações como artista convidado, prática que tem se tornado comum entre novos quadrinistas. O mercado de quadrinhos brasileiro só tende a crescer, visto que mesmo em momentos de crise econômica o volume e a qualidade das publicações só cresce. A cultura pop vive um excelente momento e os artistas só tem a ganhar com isso.



Fig. 12 - Capa de *Astronauta: Magneta*, a primeira graphic novel da série *Graphic MSP*

BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO



É importante falar um pouco sobre animação durante esse projeto, visto que o produto final é um curta metragem animado. Antes mesmo dos **Irmãos Lumière** mostrarem ao mundo o seu cinematógrafo em 1895 já haviam alguns dispositivos óticos capazes de reproduzir imagens sequenciais dando a sensação de movimento.

Um dos primeiros foi o taumatrópio, criado por **John Ayrton Paris** em 1824 [5]. O objeto consiste em um disco com um desenho diferente em cada face e um elástico preso de cada ponta. Ao puxar os elásticos gerando tensão, o disco gira em alta velocidade e as imagens em cada face se fundem.

Cinco anos depois foi a vez do belga **Joseph Plateau** desenvolver o fenacistoscópio, um disco contendo de 8 a 16 imagens ligeiramente diferente que ao ser girado criava a impressão de movimento [5].

Mais alguns anos depois **William George Horner** desenvolveu o zootrópio [5], um tambor circular com diversas imagens na sua parte interna e fendas, que eram usadas para observar os desenhos em alta velocidade na parte de dentro ao

girar o tambor, formando imagens animadas. Hoje existem zootrópios tridimensionais fantásticos que não se utilizam de fendas, mas de luz estroboscópica para gerar a sensação de movimento, como o que o *Studio Ghibli* fez inspirado em seus personagens ou mesmo o da *Pixar*, baseado em *Toy Story*.

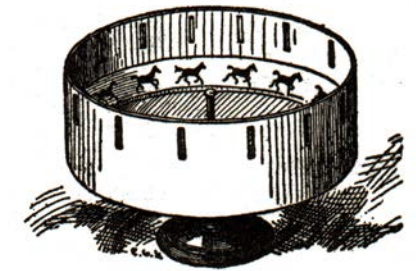


Fig. 13 - Representação de um zootrópio antigo



Fig. 14 - Zootrópio tridimensional desenvolvido pela Pixar

[5] <http://www.animamundi.com.br/de-onde-veio-a-animacao/>

Em 1877 **Emile Reynaud** apresentou ao mundo sua versão aperfeiçoada do zootrópio, o praxinoscópio [5]. Um sistema de espelhos substituiu as fendas e também foi implementada uma forma de iluminação, melhorando a visualização. **Emile** adicionou lentes e luzes ao aparelho, possibilitando a projeção e também adaptou um sistema que era similar às películas, com uma grande fita onde as imagens estavam dispostas. Isso acabava com a limitação de ter apenas imagens cíclicas, como era anteriormente.

Após a criação do cinematógrafo, houve uma facilidade maior em gerar imagens animadas, uma vez que era uma máquina capaz de filmar, revelar películas e também

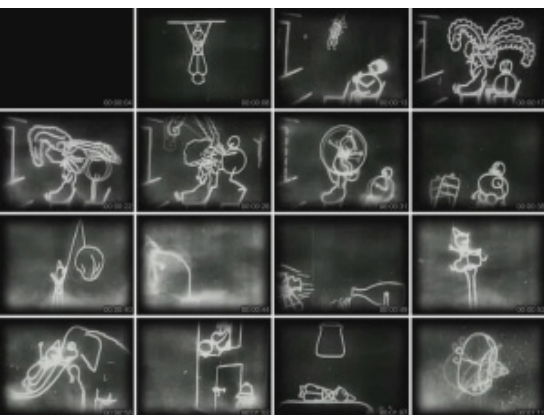


Fig. 15 - Alguns fotogramas de Fantasmagorie

projetá-las. Em 1908, **Émile Cohl** lançou o primeiro filme totalmente animado da história, chamado *Fantasmagorie* [5]. Levou 5 meses para ser concluído e tem mais de 700 desenhos, que se aproximam de quase 2 minutos de duração sem uma narrativa fechada, mas com uma lógica própria.

A indústria da animação começou a se formar nas décadas seguintes, com **Winsor McCay**, o criador de *Little Nemo*, dirigindo alguns filmes mais complexos que precisavam de uma equipe maior, como *Gertie the Dinosaur* de 1914 e *The Sinking of Lusitania* de 1918. O primeiro longa metragem animado que se tem notícia foi *El Apóstol*, lançado em 1917 por **Quirino Cristiani**, da Argentina, que em 1931 seria pioneiro mais uma vez lançando o primeiro filme animado com sonorização sincronizada, o *Peludópolis* [6].

Em 1932 o **Walt Disney Studios** lançou o primeiro filme animado colorido, *Flowers and Trees*, obra que rendeu um Oscar para o estúdio. Animações coloridas se tornaram o padrão da indústria e a **Warner Bros. Studios** logo lançou seu primeiro filme colorido: *Honeymoon Hotel*, da

Merrie Melodies, série de curtas que contava com a presença de personagens aclamados como *Pernalonga*, *Patolino* e *Gaguinho* [6].

Em 1937 foi lançado filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, considerado erroneamente por muitos o primeiro longa metragem animado. Ele é, porém, o primeiro feito inteiramente com animação desenhada à mão. Os sete anteriores utilizavam silhuetas, animação cutout ou até mesmo stop motion. Logo a Disney passou a se focar em seus longas animados, se tornando a referência que é hoje mesmo passando por altos e baixos.

Assim como os quadrinhos, a ani-

mação foi conquistando espaço aos poucos, porém com um status um pouco menos marginalizado talvez por abraçar a roupagem de mídia voltada ao público infantil - e por ser bem mais lucrativo.

ANIME

O anime, a animação produzida no Japão, tem seus primeiros registros entre os anos 1910 e 1920, passando por filmes de propaganda durante a segunda guerra mundial, sendo um deles o primeiro longa metragem animado japonês: *Momotarō: Umi no Shinpei*, de 1945 [7].

O anime foi se afastando das origens ocidentais e teve um grande



Fig. 16 - Um quadro de Peludópolis

[6] https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation#Traditional_animation

crescimento na década de 60 e 70, com adaptações de mangás como *Kimba the White Lion* de **Osamu Tezuka**, considerado por muitos um dos pais do anime moderno [7].

Outros mestres como **Hayao Miyazaki** e **Mamoru Oshii** começaram a despotar e hoje são referências de animação no mundo. **Miyazaki** é o criador do *Studio Ghibli* um dos maiores e mais sensíveis estúdios de animação do mundo [7].

O Japão hoje em dia é um dos maiores produtores de animação do mundo, com dezenas de diferentes animes publicados por ano. Outros grandes expoentes recentes no mundo dos animes são **Makoto Shinkai** e **Satoshi Kon**, tendo o



Fig. 17 - Cena de *Kimba the White Lion*

último falecido em 2010 [8]. Esses diretores de animação citados são apenas alguns representantes do cinema animado japonês que, ao meu ver, possui um caráter muito mais pessoal e autoral que o cinema ocidental. É possível reconhecer a assinatura de cada um de seus diretores nos primeiros 5 minutos de filme. Mesmo no *Studio Ghibli*, onde existe mais que um diretor, é possível reconhecer tanto a identidade de cada um individualmente como também a identidade do estúdio.

ATUALMENTE

O cenário das animações no mundo na atualidade é bem otimista no sentido comercial. Cada vez mais



Fig. 18 - *Song of the Sea*, do diretor Tomm Moore

filmes animados são feitos, e pelas mais diversas produtoras. Porém, a animação 2D feita a mão sofre um declínio há pelo menos 15 anos, passando de protagonista nos longas metragens para uma coadjuvante em séries de tv.

A animação 3D é cada vez mais automatizada e barata, o que atrai investidores. O método tradicional é caro, demorado e demanda volumosa mão de obra, e entendendo isso é perfeitamente plausível a troca de uma técnica pela outra. Muitas dos desenhos animados em evidência atualmente utilizam animação cutout e rigging, uma forma de automatizar o processo. Apesar disso, sempre que é lançado um longa animado 2D, seja ele feito no papel ou digitalmente, há grande comoção do público, pois esses filmes quase que por regra possuem marcas úni-

cas de estilização e narrativa. Nos últimos anos é possível destacar *The Secret of Kells*, *Song of the Sea*, *The Tale of Princess Kaguya* e o brasileiro *O Menino e o Mundo*, cada um com sua identidade única.

As animações 3D costumam ter sempre a mesma aparência, por mais que seja possível diferenciar um estúdio de outro. Muitas delas são feitas apenas como showcase de tecnologia, como *The Good Dinosaur*, da Pixar, em 2015, que deixou de lado as habituais tramas envolventes e sentimentais em prol de um visual incrivelmente realista, porém extremamente esquecível.

Acredito que a personalidade e a assinatura do diretor são coisas que se destacam muito mais em animações 2D, por isso foi a técnica escolhida por mim para produzir esse trabalho.

[7] https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime

[8] https://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon

FICÇÃO CIENTÍFICA



Stranded é um projeto com forte carga de ficção científica e que só existe graças à inúmeros produtos midiáticos que me influenciaram. A ficção científica pode ter algumas definições diferentes e a minha favorita é a “literatura da mudança”. Quando uma sociedade está passando por algum tipo de mudança muito drástica, tanto tecnológica quanto socialmente, é natural que as pessoas pensem como será o futuro que essas mudanças



Fig. 19 - Cena de District 9

podem criar. Mais que isso, a ficção científica é uma forma de ver como um determinado período no tempo se sentia em relação às mudanças que enfrentou.

A ficção científica é muitas vezes usada para fazer críticas a determinados acontecimentos e fatos através de metáforas, como em *District 9*, filme de 2009 que faz um paralelo com o apartheid sul africano, expondo o preconceito velado através de um novo olhar, onde o marginalizado é uma raça alienígena.

Outras vezes, ela é usada de maneira bem literal e catastrófica como em *1984*, de **George Orwell**, prevendo um futuro autoritário onde não temos mais controle nem sobre nossa privacidade, uma realidade

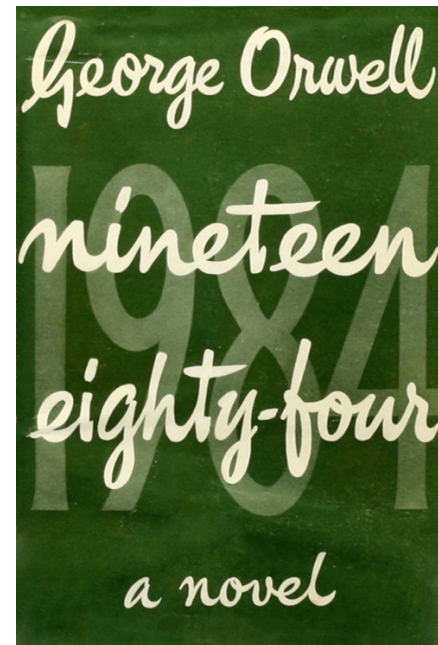


Fig. 20 - Primeira edição britânica de 1984

que se torna cada vez mais próxima e assustadora.

Nos quadrinhos, a ficção científica teve sua primeira publicação em 1907 e se chamava *Mr. Skygack, from Mars*. A primeira publicação mais séria, sem viés humorístico foi *Buck Rogers*, em 1929, e foi baseada em uma história publicada na revista americana especializada em ficção científica *Amazing Stories*. Logo outras foram surgindo, como *Flash Gordon* e *Brick Bradford* [9].



Fig. 21 - Primeira edição britânica de 1964

Paralelamente, os cinemas seguiam seu próprio caminho com a ficção científica. *Le Voyage dans la Lune*, de **George Méliès**, foi lançado em 1902 e é considerado por muito o primeiro filme de ficção científica. Em seguida vieram filmes que mesclavam ficção científica com terror, como *Frankenstein* (1909) e *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1920). Essa mistura se tornou comum no final do século 20, com filmes clássicos



Fig. 22 - Poster de Dr. Jekyll and Mr. Hyde



Fig. 23 - A atmosfera sombria de Alien

como *Alien*, *Predator*, *The Thing* e *The Fly*. Outro filme da época que merece destaque é *Metropolis* (1927), um marco da ficção científica que é referenciado até hoje por muitos cineastas [10].

Daí em diante uma infinidade de filmes e quadrinhos de ficção científica passaram a surgir, se tornando um dos gêneros mais populares. O avanço da tecnologia foi criando novas vertentes para esse gênero, expandindo cada vez mais os horizontes. No cinema, podemos ver a nítida evolução dos efeitos visuais ao comparar uns filmes aos outros, chegando ao ponto de, em 2014, vermos a reprodução mais fidedigna já criada um buraco negro no aclamado *Interstellar*. Hoje, as possibilidades são praticamente infinitas para criação de novos mundos

e realidades graças à tecnologia. E quanto mais essas tecnologias avançam, mais elas alimentam o desejo por criar universos inteiros subsequentes da evolução das mesmas. Uma coisa acaba alimentando a outra.

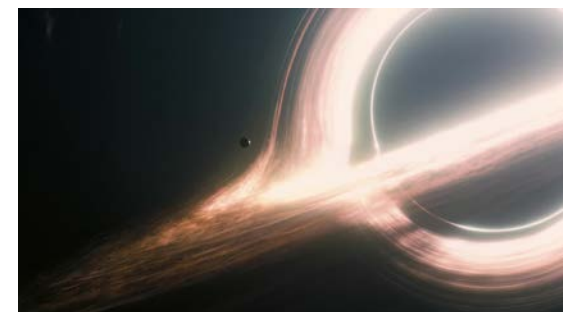


Fig. 24 - O buraco negro de Interstellar

[9] https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_comics

[10] https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film

INFLUÊNCIAS



Muito do que foi dito até aqui foi a contextualização para esse projeto. Nesse tópico, gostaria de citar algumas obras que foram essenciais para a idealização e realização de *Stranded*.

BRYAN LEE O'MALLEY

Sou um grande consumidor de graphic novels, não costumo comprar quadrinhos semanais ou que não possuam fechado, com exceção de poucos mangás há alguns anos atrás. Dito isso, a minha maior influência nos quadrinhos é **Bryan Lee O'Malley**, um quadrinista e roteirista canadense que criou três das minhas histórias favoritas: *Lost at*

Sea, *Scott Pilgrim* e *Seconds*. **Bryan** consegue tratar dos problemas mais cotidianos das formas mais fantásticas - no sentido místico da palavra. Eu diria que todas as suas histórias são sobre auto-conhecimento, mas sob diferentes perspectivas.

Em *Lost at Sea* acompanhamos Raleigh, uma jovem de 18 anos que não sabe o que fazer com sua vida e aceita participar de uma viagem com colegas, em busca de se enturmar e se entender. Durante essa viagem ela que todos tem problemas e inseguranças, que isso é perfeitamente normal e que ela não precisa enfrentar essas adversidades sozinha. Existem pessoas passando por situações parecidas que podem ajudá-la.

Em *Scott Pilgrim*, a premissa é que Scott Pilgrim, um jovem de 23 anos, começa a namorar a garota perfeita, Ramona Flowers. Porém, para manter esse relacionamento ele precisa derrotar os 7 ex-namorados do mal da garota. A sinopse pode parecer superficial, mas é uma história de mais de 1200 páginas que narra a ascensão, queda e redenção de Scott, que começa parecendo ser o cara mais legal do mundo e aos pou-

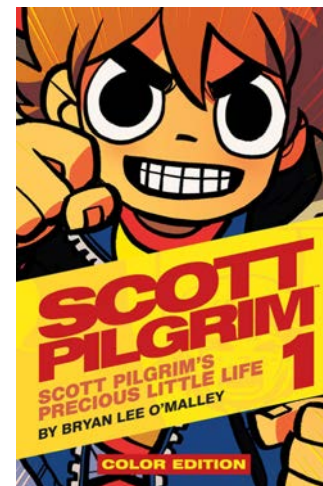


Fig. 25 - Capa da primeira edição colorida de *Scott Pilgrim*

cos se revela ser o maior babaca do mundo, ser sequer perceber o que realmente é. Ele só percebe o quanto ele é uma pessoa horrível quando olha para dentro de si mesmo e enxerga que se tornou mais um ex-namorado do mal, e que mais do que ter Ramona como namorada ele precisa se redimir consigo mesmo e conquistar o respeito próprio que ele admite que nunca teve.

Em *Seconds*, mais uma vez vemos a história de uma jovem com problemas. Dessa vez uma a protagonista é Katie, chef do restaurante Seconds. A garota tem problemas com as decisões que toma em sua vida, a insegurança e o overthinking fazem dela uma pessoa extremamente estressada.

Em determinado momento da história Katie causa um acidente de trabalho e o remorso passa a consumir a garota. Quando ela vai dormir, sonhos estranhos começam a aparecer e ela se sente compelida a gaveta de uma velha cômoda na casa. Nela encontra um cogumelo, um caderno escrito "Meu Erros" e um bilhete com as seguintes orientações: 1. Escreva seu erro; 2. Ingrida um cogumelo; 3. Vá dormir;



Fig. 26 - Quadro de *Seconds*

4. Acorde renovada. No rodapé do bilhete é possível ler que os eventos devem ocorrer de acordo com as instruções. Após seguir as orientações, ela percebe que na manhã seguinte o acidente que havia causado não havia mais ocorrido. Ela passa a repetir o procedimento inúmeras vezes, indo cada vez mais longe, tentando corrigir erros de anos atrás, erros já enterrados. E quanto mais fazia, mais o seu mundo se deteriorava, mais ele se tornava um fragmento do que já foi, até ser reduzido à cinzas, graças a

sua insatisfação e insegurança com sua vida. Katie consegue reverter os acontecimentos, e aprende que tudo que acontece não deve ser encarado com remorso ou insatisfação. Ela aprende a retirar o melhor dos momentos e a superar seus erros passados.

As histórias de **Bryan Lee O'Malley** me dão inspiração me fazendo descobrir mais sobre mim, assim como seus personagens. Ver a evolução de sua arte e narrativa também é algo que me faz ter vontade de começar a produzir minhas próprias histórias. *Stranded* busca grande inspiração no humor, no traço e na narrativa visual de *Seconds*.

WES ANDERSON

Outra grande inspiração para a narrativa visual, que é um dos pontos que mais me preocupa, é **Wes Anderson**, um dos maiores diretores autorais da atualidade na minha opinião. Seus filmes são marcados pelo ritmo cadenciado, os diálogos muito bem redigidos e principalmente pela fotografia, cenografia e edição. O preciosismo de **Wes Anderson** com cada detalhe é mui-

to grande, as tomadas extremamente simétricas, os movimentos de câmera milimetricamente calculados e a direção de atores criam uma aura especial que só existe em seus filmes. É preciso ver apenas um fotograma de um filme seu para reconhecer, pois sua assinatura é uma das mais marcantes.



Fig. 27 - Cena de *Grand Hotel Budapest*, de Wes Anderson

STUDIO GHIBLI

Como filho da década de 90, cresci vendo animes na televisão. Esse período foi quando houve maior abertura pro mercado japonês, pelo menos no Brasil, e portanto acabei consumindo muitas produções orientais. Aos poucos foi introduzido por meu irmão aos grandes clás-



Fig. 28 - Um dos muitos belíssimos frames de A Viagem de Chihiro

sicos da animação japonesa como *Akira* e *Ghost in the Shell*. Mas foi com a *A Viagem de Chihiro* que de fato me apaixonei pelos animes, e aos poucos fui conhecendo mais e acompanhando os lançamentos subsequentes do *Studio Ghibli*, sendo alguns deles filmes que se viriam a se tornar meus favoritos como *O Castelo Animado* e *Arietty*. Outras grandes influências são os clássicos *O Castelo no Céu*, *Princesa Mononoke*, *O Serviço de Entregas de Kiki*, *Porco Rosso* e *Nausicaä do Vale do Vento*, que não é do *Studio Ghibli* pois foi lançado antes de sua fundação mas é dirigido por **Hayao Miyazaki**, um dos fundadores do es-

túdio, e baseado em seu mangá *Kaze no Tani no Naushika*. O *Studio Ghibli* tem um papel importante na minha formação enquanto animador, pois produziram alguns dos meus filmes favoritos sempre com uma qualidade de animação impecável, eu diria que com qualidade superior até aos clássicos do *Walt Disney Studios*. Além disso, os filmes sempre tratam de temas complexos, criando várias camadas de interpretação onde diversas faixas etárias conseguem se divertir. Os personagens sempre são construídos de maneira elaborada, refletindo fielmente uma personalidade humana, com qualidades, defeitos, medos, anseios e ambições.

Talvez esse estúdio seja o principal responsável por meu profundo interesse em animação 2D.

BOBBY CHIU

Um dos meus ilustradores favoritos, **Bobby Chiu** é especialista em design de criaturas. Uma das partes mais divertidas do projeto *Stranded* foi o design de personagens e criaturas e é impossível não citar **Bobby Chiu** como uma das grandes inspirações para a forma meu traço se desenvolveu com o intuito de criar novos seres. O que mais gosto de seus trabalhos é a forma que ele mistura o fofo com o assustador, fazendo com que um aspecto auxilie no desenvolvimento do outro. Essa dualidade de sentimentos pode ser sentida neste projeto através do personagem *Naws*, que com certeza bebe muito da fonte do trabalho de **Bobby**.



© 2013 BOBBY CHIU & JIM BRYSON. All rights reserved.
http://www.facebook.com/nikoandthewordoflight



Fig. 29 e 30 - Trabalhos de Bobby Chiu

GAS - GRUPO DE ARTES SEQUENCIAIS

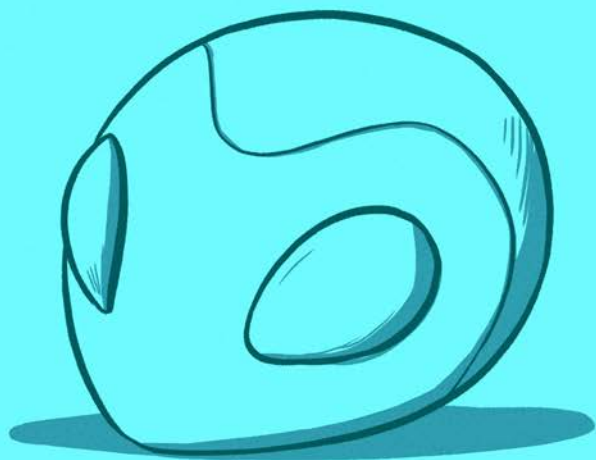


Fig. 31 - Oito dos nove participantes da primeira HQ do GAS.

Na UNESP, nasceu em 2015 o GAS - Grupo de Artes Sequenciais, idealizado pelos alunos de Design Gráfico **Daniel Batista** e **Bruno Soares**. Eles tinham como intuito criar um espaço para compartilhamento de conhecimento sobre quadrinhos, para todos crescerem juntos na área, visto que não há muito espaço pra essa mídia dentro do curso. O projeto ficou um bom tempo apenas como ideia e aos poucos se tornou realidade através de um grupo de facebook onde os interessados se reuniram.

Muitos alunos estavam em intercâmbio no momento e o projeto demorou um pouco a sair do papel. No segundo semestre de 2015, **Gleison Cipriano**, **Aline Kammer Bevilacqua**, **Cristina Corat** e eu voltamos de nossos intercâmbios e ficamos extremamente interessados em levar o projeto pra frente.

No final de 2015, fizemos nossa primeira reunião e logo nos organizamos de uma forma em que cada semana uma pessoa iria se voluntariar para fazer uma palestra, oficina ou atividade relacionada à



Fig. 32 - Primeira palestra organizada pelo GAS, com o quadrinista bauruense Raphael Mortari

quadrinhos e animação. O projeto está sendo um sucesso, fizemos grandes amizades, em alguns encontros chegamos a reunir cerca de 40 pessoas de diversos cursos da UNESP e aprendemos em menos de 2 meses mais sobre quadrinhos do que aprendemos durante a faculdade inteira, pois encontramos um espaço onde pudemos praticar e compartilhar o conhecimento.

Logo, apenas reunir, conversar e estudar não era mais suficiente e resolvemos fazer nossa primeira

publicação coletiva. Muitos se interessaram em participar, mas apenas 9 pessoas acabaram terminando a tempo, além de outros 2 convidados que fizeram ilustrações separadas para compor a HQ. Em maio de 2016 lançamos *Última Vez*, a primeira coletânea do GAS, totalmente financiada por nós e que alguns meses depois se pagou e gerou um pouco de receita, o suficiente para nos planejarmos melhor para a próxima publicação, chamada *Reviver*, que será lançada no evento Interdesign-

ers 2016, organizado por alunos da UNESP de Bauru.

O GAS foi importantíssimo para a criação e o desenvolvimento desse projeto, o *Stranded*, que nasceu alguns anos antes do GAS, mas só saiu do papel graças a ele. Todo o conhecimento adquirido nas nossas reuniões se refletem em *Stranded* e por isso é importantíssimo mencionar o GAS. Sou o primeiro a começar um projeto de HQ graças a esse grupo de estudo e espero não ser o último.



Fig. 33 - Capa d'A Última Vez, a primeira HQ coletiva do GAS.



Fig. 34 - Parte da equipe de produção da segunda HQ coletiva do GAS, a Reviver

STRANDED, O PROJETO

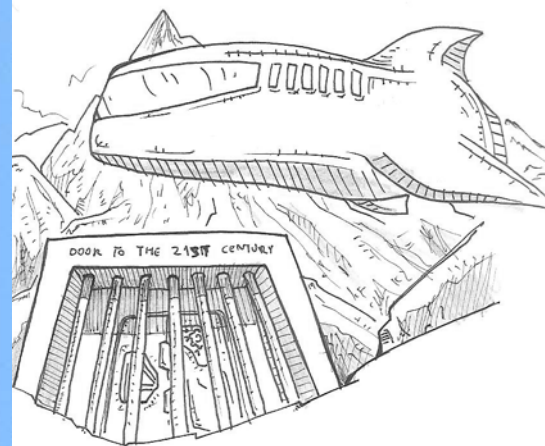


Fig. 35 - Primeiro sketch do conceito de *Stranded*, de 2013

O QUE É STRANDED?

Stranded é uma palavra inglesa que pode significar encalhado,ilhado ou preso e esse nome é ideal para a história que quero contar. Ela é uma história sobre o futuro da humanidade e seu legado.

O projeto nasceu em 2013 como uma ideia de um curta metragem simples, onde uma raça alienígena deu a si mesma a responsabilidade de fiscalizar o universo em busca de outras civilizações e coletar os seus restos para organizar um grande museu universal. Quando um representante dessa raça chega numa Terra abandonada há milênios, não encontra nada que acredite representar o que já existiu ali, apenas lixo. Ao vasculhar as

ruínas de cidades esquecidas, o personagem encontra um abrigo antibombas em que acha uma sala com diversos elementos da cultura pop da nossa civilização metodicamente armazenados: livros, DVDs, bonecos, fotos, posteres. Nada o interessa. Até que ele encontra uma velha vitrola com um LP escrito *Rebel Rebel*, de *David Bowie*. Ele começa a dançar involuntariamente e acredita ter encontrado aquilo que precisava. Algo que o fizesse sentir algo diferente no meio de tanto lixo. Uma música apenas. E nem é a melhor música de *David Bowie*.

Enquanto ele vai embora, passa por vários álbuns clássicos e outros elementos importantes de nossa cultura e não se importa. Ele só se importa com o LP e a vitrola que está levando. Uma vez dentro de sua nave, aperta um botão no painel, a nave vai para longe enquanto a Terra explode ao fundo.

Essa foi ideia do qual nasceu *Stranded*: que o nosso legado não necessariamente vai ser aquilo que a gente quer, e não há nada de errado com isso. Tudo que havia na terra acabou em um segundo

e apenas um LP do *David Bowie* se salvou. Às vezes nem existirá legado algum. O alienígena poderia não ter pego nada ou poderia ter pego um documento contendo o sequenciamento do DNA de todos os seres vivos que já passaram pela Terra e ainda assim nada seria diferente para aqueles que ali já viveram. A ideia de um legado parece meio boba ao se pensar nisso.

Aos poucos fui desenvolvendo melhor esse projeto pois queria ter uma história mais envolvente,

em que eu pudesse desenvolver uma trama interessante e também diferentes personagens. Durante o período em que fiz intercâmbio na Inglaterra fiz um ano do curso de animação na *University of Lincoln* e lá aprendi a importância de uma narrativa mais coesa, de um preciosismo mais desenvolvido na criação dos personagens e suas interações. Aos poucos comecei a desenvolver os personagens do que viria a se tornar *Stranded*, e destaco a seguir os 6 mais importantes.

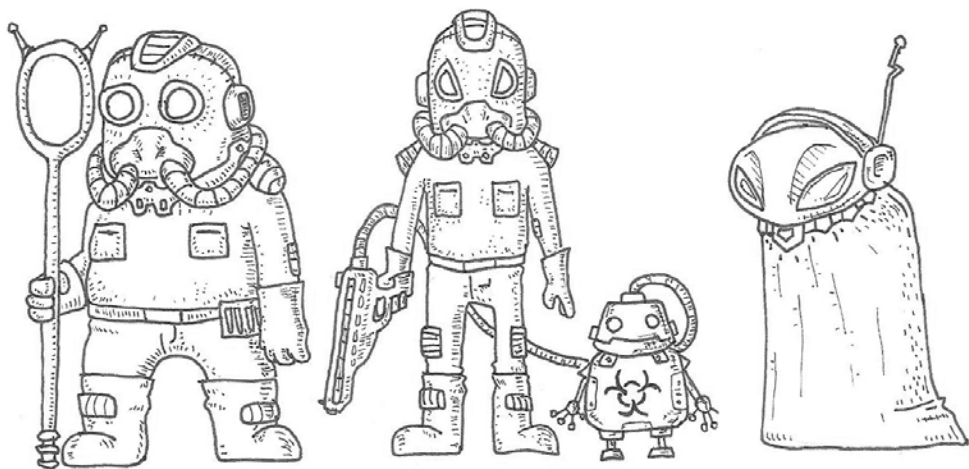


Fig. 36 - Conceitos preliminares para o design dos personagens, de 2013

PERSONAGENS

SEREN

O protagonista. Sua raça viaja pelo universo há milhões de anos procurando sinais de vida, porém sem sucesso. Seu trabalho passou a ser terraformador, ele viaja até diversos planetas para torná-los propícios ao desenvolvimento de novas formas de vida através da tecnologia que foi desenvolvida ao longo desses anos todos em que sua raça existiu. *Seren* questiona o porquê de ainda fazerem aquilo, ele não entende porque as únicas formas de vida novas que encontram são aquelas que eles mesmos criaram e já não vê mais muito sentido em seu trabalho. *Seren* é emotivo, empático e corajoso.



Fig. 38 - Estudos para aparência de Seren



Fig. 37 - Estudos para aparência de Seren



Fig. 39- Aparência final de Seren, que para a animação foi simplificada

GRAIG

O companheiro de trabalho e chefe imediato de *Seren*. Graig sempre segue ordens e jamais as questiona. Um soldado exemplar. Emocionalmente é o oposto de *Seren*, é frio e metódico e busca as soluções mais pragmáticas possíveis para os problemas que encontra. De certa forma funciona como antagonista de *Seren* em seu ambiente de trabalho, mas ele pode se provar mais leal ao seu amigo do que se imaginaria de alguém que é cegado pelos comandos de seus superiores.



Fig. 40 - Rascunhos preliminares de Graig



Fig. 41 - Aparência final de Graig, que para a animação foi simplificada

NAWS

Naws é o catalisador de todos os problemas da trama. Quando *Seren* encontra um sinal de pedido de ajuda vindo de um planeta jamais visitado por sua raça, ele impulsivamente muda sua rota para descobrir o que está acontecendo. Lá, se separa de Graig e encontra Naws, uma criatura que ele é incapaz de entender. Naws o salva de um acidente e ambos escapam do planeta numa nave de resgate deixada para trás por Graig, que conseguiu fugir



Fig. 42 - O primeiro desenho de Naws foi nesse concept, junto a uma versão mais antiga de *Seren*

antes. Ele rapidamente se torna extremamente apegado a *Seren* e faz de tudo para conquistar sua afeição. Sua aparência macabra esconde um mascote e uma amigo extremamente fiel, porém com alguns problemas que ele mesmo não consegue entender.



Fig. 43 - Aparência final de Naws

KOA

Introduzida apenas em um segundo momento da história, *Koa* tem papel fundamental. Uma criança terráquea que se torna amiga de *Naws* após desavenças entre ele e *Seren*, e que o ajuda a entender o que ele mesmo é. *Koa* é doce, inocente e extremamente agitada, como uma criança costuma ser. Vive numa colônia onde os últimos humanos da terra se escondem de outros seres perigosos que habitam o planeta.



Fig. 44 - Alguns estudos de aparência para Koa



Fig. 45 - Aparência final de Koa



Fig. 46 - Aparência final de Lynn

LYNN

Mãe adotiva de *Koa*. Junto a *Tom* passou a cuidar dela após seus pais morrerem e é extremamente rígida e preocupada com a segurança da menina, que parece não entender os perigos que o mundo lhe oferece. *Lynn* é inteligente e trabalha na colônia como mecânica, engenheira, e qualquer outra função que exige muito estudo técnico e científico. Conhece muitos segredos sobre a colônia que esconde de *Koa* e da maioria das pessoas que ali vive, tudo isso para protegê-los.



Fig. 47 - Aparência final de Tom

TOM

Pai adotivo de *Koa*. É um pouco imaturo pra esse tipo de responsabilidade e acaba contrastando com *Lynn* nesse ponto. *Tom* encontra *Seren* após sua desavença com *Naws* e o leva até a colônia, onde tentam consertar a nave de resgate em que *Seren* chegou. Os dois se tornam amigos e *Tom* revela informações preciosas para *Seren* sair de lá com vida e também sobre o que poderia ser *Naws*.



Fig. 48 - Conceito inicial da Terra no futuro

CENÁRIO

A história central passa por 3 planetas principais em diferentes momentos, acompanhando *Seren* em sua jornada.

O PLANETA DESERTO

É onde a história se inicia. É um planeta deserto de atmosfera avermelhada. Não é apenas mais um dos planetas que *Seren* e *Graig* visitam em busca de vida, é o último planeta que precisam vasculhar depois de dois anos vagando pelo espaço, antes de receber merecidas férias. Como não encontram nada nesse planeta, o processo de terraformação é realizado e cristais cor de rosa dominam toda a superfície do planeta. Sua raça acredita que a vida se originou em seu planeta por

meio de cristais energéticos primitivos e tentam replicar esse método por onde passam, sem sucesso. É o único planeta que aparece na animação.

O PLANETA SUBMERSO

Na volta para casa, *Seren* capta um sinal de socorro vindo de um planeta nas proximidades. Incrédulo, muda o curso da nave para a fonte do sinal e encontra um planeta completamente coberto por água. *Graig* sugere que investiguem o planeta pois é a primeira vez desde que se tem registro que um sinal de socorro alienígena é captado. Nas profundezas do oceano a intensidade do sinal aumenta e eles passam a encontrar criaturas como jamais haviam visto antes. No fundo desse



Fig. 49 - Conceito de um planeta que aparecerá muito brevemente

abismo submerso eles encontram uma gigantesca nave afundada, uma nave nada parecida com as que conhecem. *Seren* resolve descer até lá para procurar a fonte do sinal e após o desenrolar de alguns eventos ele encontra Naws pela primeira vez, dentro da nave.

A TERRA

Uma porção de tempo depois, *Seren* e *Naws* chegam num planeta azul e verde. Trata-se da nossa Terra, dezenas de milhares de anos no futuro. Existem poucos indícios de que um dia houve qualquer tipo de civilização ali, com exceção de algumas ruínas de construções antigas. Mas nele há algo indiscutível: vida. Plantas e animais por toda parte. *Seren* encontra uma pequena

colônia de humanos e eles são a sua única chance de voltar pra casa.

PLANEJAMENTO

PRIMEIRA ETAPA

A primeira etapa é a apresentada para a banca e consiste na conceituação dos personagens, cenários, história, sketches do maior número possível de páginas da HQ e na produção de um curta metragem animado. O desenvolvimento dessa animação foi o objetivo central dessa etapa, e foi realizado no período de três meses.

PRIMEIRA ETAPA

A princípio, a ideia era produzir o curta como divulgação para um projeto de financiamento coletivo da HQ. Porém, foi descartada após

um melhor planejamento, sendo substituída pela publicação da história periodicamente a partir de 2017 na minha página comercial no facebook e também em um site dedicado a isso. O financiamento coletivo foi deixado de lado por exigir muito tempo, dinheiro e o mais importante: uma base de fãs sólida disposta a colaborar com o projeto. Minha meta para o crowdfunding ser realizado era ter 3 mil seguidores na minha página comercial, esse número me daria segurança de que o projeto teria chance de ser financiado, porém consegui apenas 2 mil seguidores, que é um bom número mas não o ideal para arriscar.

Finalmente, tomei a decisão de transformar a história em uma webcomic, que exigirá menos tempo e dinheiro, será por si só uma forma de divulgação do meu trabalho e não terá uma restrição tão grande no número de páginas que uma publicação impressa criaria. A meta atual é publicar 3 páginas por semana a partir de janeiro de 2017 e, dependendo da aceitação e da quantidade de seguidores adquiridos, uma vez que terminada a publicação da história completa na internet, fazer

uma campanha de financiamento coletivo para a impressão da mesma com diversos extras, artistas convidados, sketches e concepts.

A ANIMAÇÃO

Por último, foi feita uma animação de duração aproximada de dois minutos e meio para promover o lançamento de *Stranded* na internet. O processo de criação durou aproximadamente 3 meses, tendo início em junho de 2016. A seguir vou explicar o procedimento que utilizei para o desenvolvimento do curta metragem.

STORYBOARD

O primeiro passo foi a criação de um storyboard para definir os enquadramentos, movimentos de câmera, ações e diálogos que vão acontecer em cada cena. O storyboard é essencial para uma animação pois é o primeiro lugar em que é possível encontrar problemas na sua história ou narrativa visual, tendo tempo e meios para corrigí-los.

O storyboard de *Stranded* tem 3 páginas e levou em conta mais cenas do que o necessário para

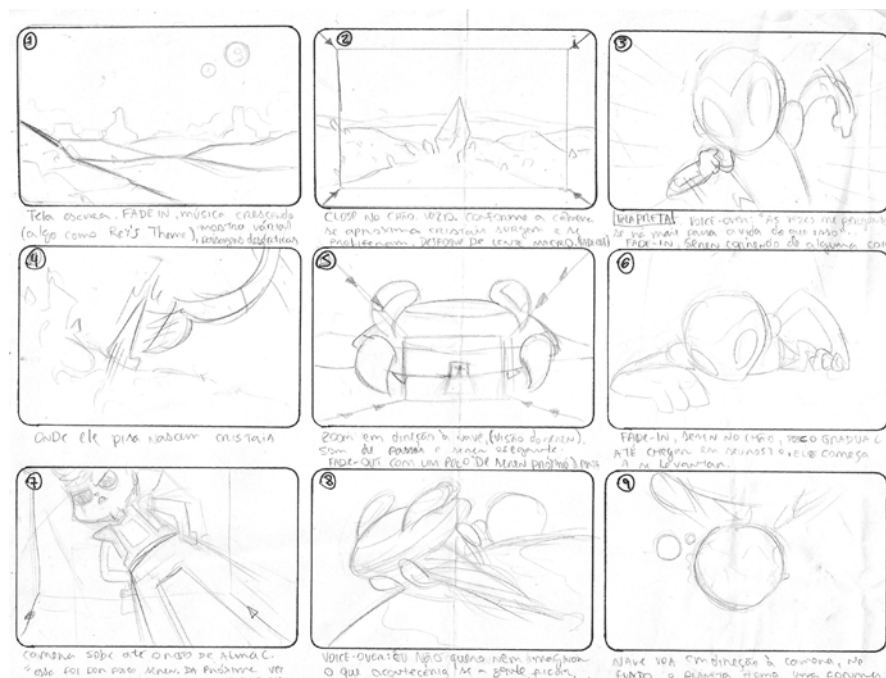


Fig. 50 - A primeira página do storyboard

o desenvolvimento da história e, por falta de tempo para concluí-las, algumas dessas cenas foram retiradas, porém sem prejudicar a totalidade do projeto.

As cenas retratadas no storyboard são as primeiras que serão mostradas na webcomic, com *Seren* e *Graig* indo embora do planeta deserto após realizarem sua terraformação. No caminho de volta *Seren* capta no radar um pedido de

ajuda e se vê no dilema de desviar da rota e ir atrás do autor do sinal, possivelmente mudando tudo que conhece do mundo, ou então seguir seu caminho. O filme acaba com ele decidindo ir até lá.

ANIMATIC

Em seguida, utilizei o storyboard para desenvolver um animatic, que por falta de explicação melhor, pode ser chamado de "storyboard

animado". O animatic serve para fazer a marcação de tempo, duração das cenas e também para ter uma visualização preliminar da animação, já sabendo a velocidade dos movimentos, como o movimento de câmera vai afetar a montagem da cena, etc. Não é uma etapa tão importante quanto o storyboard, mas é um excelente

auxílio para a fase de produção, pois praticamente elimina a necessidade de fazer novos rascunhos em muitas situações, possibilitando uma alta velocidade no rendering dos cenários.

No animatic também fiz animações rústicas de personagem, com poucos frames e movimentos duros, apenas para marcação de tempo.

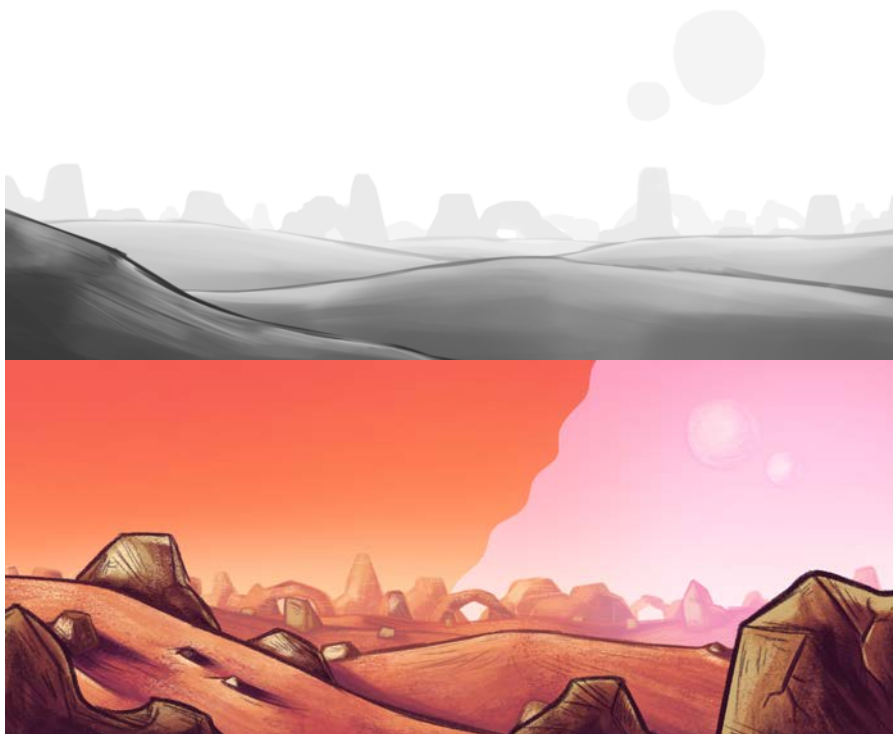


Fig. 51 e 52 - Acima, uma cena pronta para o animatic. Abaixo, a mesma cena finalizada, pronta para ser inserida no corte final.



Fig. 53 - Cenário finalizado do planeta deserto

CENÁRIOS

A primeira coisa que faço na fase de produção é a pintura digital dos cenários. Utilizei pincéis personalizados para o programa Adobe Photoshop que comprei do artista **Kyle Webster**. Os pincéis ajudaram a criar uma personalidade interessante para os cenários, com texturas que ajudam a dar profundidade as cenas.

Cada cena é pintada utilizando diferentes camadas no Photoshop, para facilitar a animação e a criação de efeito parallax, que é quando a câmera se move e o cenário parece se mover junto devido ao posicionamento de cada camada em diferentes profundidades. Utilizei muito esse recurso para facilitar a animação de algumas cenas.



Fig. 54 - Corredor dentro da nave de Seren e Graig

ANIMAÇÃO

Em seguida começo a animação quadro a quadro feita digitalmente no Photoshop. Eu uso dois métodos diferentes para a animação quadro a quadro: utilizando de key frame ou através do método straight-ahead, que vou explicar a seguir.

Key frames são quadros chave, ou seja, desenhos chave que são

utilizados como guias de para onde a animação deve seguir. Esse método facilita a animação de ciclos, como por exemplo um personagem correndo ou andando.

Já o método straight ahead é mais utilizado para movimentos mais complexos e frenéticos, como um personagem correndo, pulando, rolando, ou ainda uma ação que envolve um movimento complexo de camera. Não são utilizados key frames, os quadros são animados um após o outro, e isso acaba deixando o movimento menos mecânico, mais natural. Animar usando esse método envolve um pouco mais de cuidado, pois é bem comum colocar frames a mais ou a menos, e isso acaba desperdiçando um pouco do tempo.

Sempre animo primeiro de forma bem rabiscada, apenas para ver o movimento acontecendo e comparado ao resto do trabalho é uma etapa até que rápida. Depois, animo por cima dos sketches com linhas definidas e esse é o momento mais demorado do processo todo. Diria que de 60% a 80% do trabalho investido em cada cena é voltado ao contorno de cada quadro

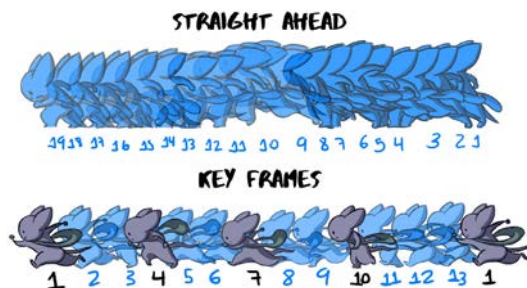


Fig. 55 - Exemplos de animação straight ahead e com key frames

e sua limpeza. Em seguida começo a colorização de cada quadro. Faço o preenchimento com as cores já definidas numa palheta e por último coloco um efeito de sombra utilizando uma camada de máscara com efeito multiply atrelada à cada camada de cor.



Fig. 56 - Uma cena finalizada, já com os personagens devidamente coloridos

É importante destacar que esse projeto não seria possível se eu não tivesse contado com dois amigos na reta final do projeto. Mais uma vez o GAS me ajudou, e ao pedir ajuda aos membros várias pessoas se manifestaram, mas apenas duas foram o bastante. **Gleisson Cipriano** e **Carolina Batista**, dois colegas de curso, se voluntariaram e me ajudaram a colorir os frames de algumas cenas, me poupando trabalho que pode ser investido nesse relatório e na animação das cenas finais do curta metragem. Sou grato a eles e os considero partes essenciais desse projeto.

PÓS-PRODUÇÃO

Após a conclusão da produção dos cenários e animações, tudo é passado para o programa Adobe After Effects onde serão realizados os movimentos de câmera, posicionamento das camadas, motion blur e é onde a animação é de fato colocada pra acontecer. Nesse projeto em específico, essa etapa da pós-produção não tomou muito tempo, mas foi muito importante. É onde os últimos cortes foram feitos e onde o tempo de cada cena foi arrumado para melhor aproveitamento de cada cena. Também são colocados filtros, feitos ajustes e compensações de cor, tudo que puder melhorar a experiência do espectador.

Por último, são colocados os efeitos sonoros e música, dessa vez no programa Adobe Premiere. Dois amigos fizeram a dublagem dos personagens. **Filipe Coutinho** dublou *Seren* e **Aaron Dellafina** dublou *Graig*.

Nas páginas a seguir é possível ver alguns exemplos de quadros finalizados da animação.

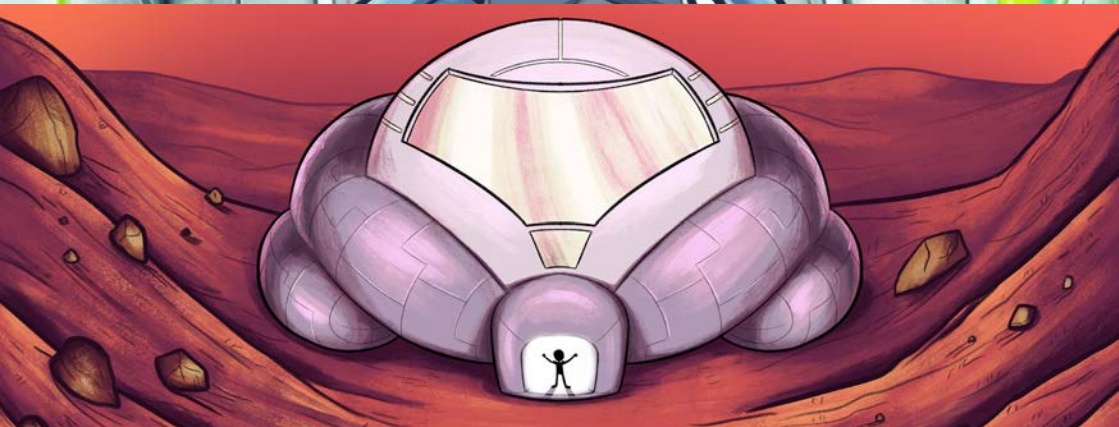
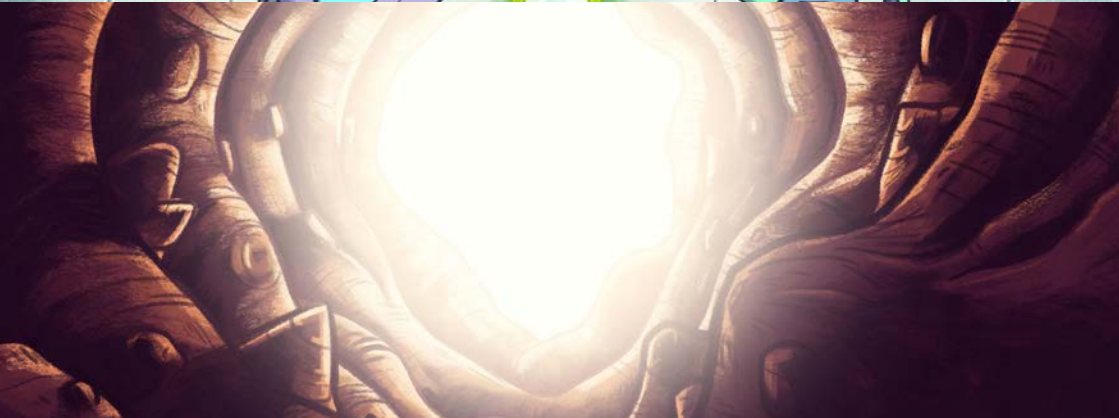


Fig. 57 a 62 - Cenas finalizadas do curta metragem

A WEBCOMIC

Falarei um pouco sobre a proposta da webcomic. Venho planejando essa história há alguns anos e meu plano era de entregar a wecomic apenas como o produto final desse projeto, mas devido a vários fatores achei que seria mais proveitoso para mim apenas fazer o trailer de divulgação. O planejamento inicial era de aproximadamente 140 páginas para terminado a história, mas quando havia concluído por volta de 90 página nos sketches eu percebi o quanto a história estava corrida. Resolvi então aumentar o número de páginas, e voltar à fase de planejamento para explorar melhor a história em quadrinhos.

Hoje o número já subiu para quase 250 páginas e se eu publicar na internet com o ritmo de três páginas por semana demoraria por volta de 83 semanas para concluir. Gosto do número de três páginas semanais por prender a atenção do público e estar sempre apresentando coisas novas. Uma webcomic que admiro e que segue esse ritmo é *Nocturne*, de **Fred Cassar**. O ideal seria produzir quatro páginas por semana nesse ritmo e ter sempre pelo menos um

mês de publicações prontas, para não correr riscos. Ainda não possuo páginas finalizadas de verdade, apenas alguns testes que colocarei a seguir como exemplos junto com alguns sketches na página a seguir.

CONCLUSÃO

Realizar esse projeto foi muito gratificante. Foi uma das poucas oportunidades que tive na faculdade de exercitar minha paixão por animação e quadrinhos, e me despeço da UNESP com a sensação de que estamos criando uma abertura maior pra esse tipo de trabalho, talvez por estar vendo o GAS crescer, talvez por ver tantos amigos seguindo rumos parecidos.

Espero que o meu trabalho possa servir como exemplo de que não existe desculpa para não se fazer o que quer no curso de Design Gráfico. Estudamos uma área que possui todo um ecossistema de profissões variadas, e muitas delas não recebem o devido valor dentro do nosso curso, que ainda peca por estruturação curricular antiquada.

Existe sim muito Design Gráfico em quadrinhos e animação, sou extremamente grato por tudo que

aprendi nesses 6 anos de faculdade e gostaria de ver mais abertura para esse tipo de trabalho na UNESP durante os próximos anos, não apenas durante os projetos de conclusão de cursa, mas ao longo dos anos, com professores estimulando que os alunos pesquisem e foquem

também nessa área de trabalho, que cada vez mais cresce.

Stranded é um marco pra mim. Meu segunda curta metragem animado, minha primeira história em quadrinhos, meu último trabalho na UNESP. Concluo esse trabalho com muito gosto.

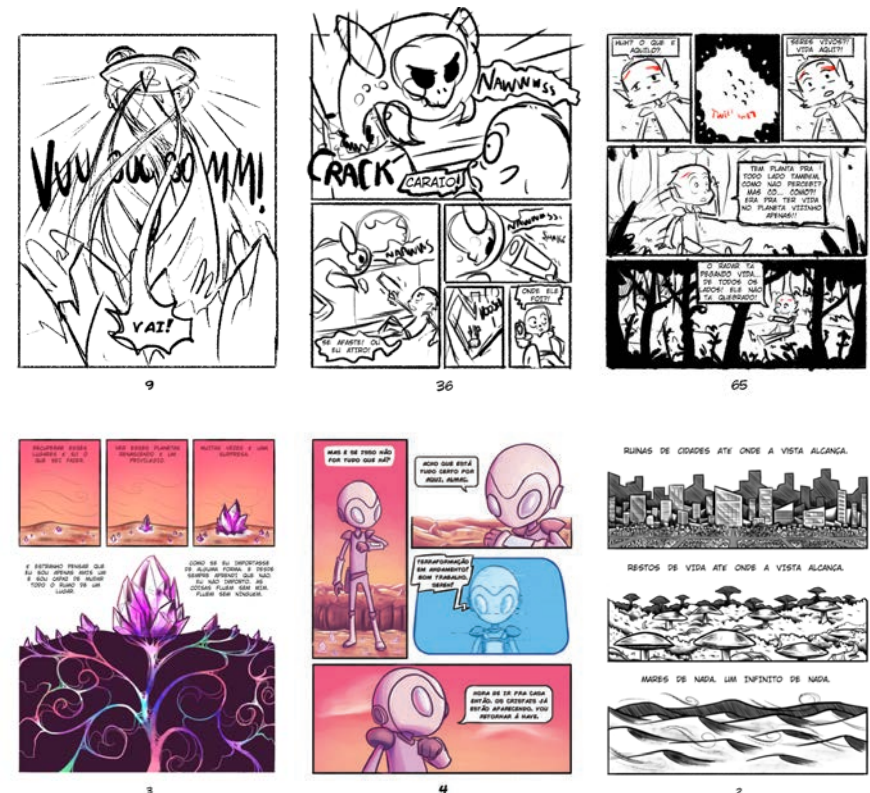


Fig. 63 a 68 - Sketches e teste de páginas para *Stranded*

GLOSSÁRIO E REFERÊNCIAS



WEBCOMIC

É o nome que se dá a quadrinhos que são publicados na internet, tanto exclusivamente digitais quanto os que posteriormente serão impressos.

TEASER-TRAILER

São trailers curtos, que geralmente retiram uma pequena sequência do filme para mostrar do que se trata. É diferente dos trailers comuns, que possuem cortes rápidos e tentam mostrar a maior quantidade possível de cenas em um curto período de tempo.

HQ

Abreviação de “história em quadrinhos”.

CURTA METRAGEM

Um filme com duração de até 30 minutos.

CROWDFUNDING

Campanha de financiamento coletivo, onde o autor expoe seu projeto, oferecendo recompensas para os apoiadores que variam de acordo com o valor investido.

STORYBOARD

Organizadores gráficos, seja com imagens ou fotos, usado na pré-produção como planejamento preliminar de um projeto audiovisual.

RENDERING

Renderização, processo de finalização de uma imagem, seja digitalmente, manualmente, feito por uma pessoa ou por uma máquina.

PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO E PÓS PRODUÇÃO

Três etapas de um projeto audiovisual, sendo respectivamente: planejamento e conceituação, desenvolvimento e tratamento e finalização.

MATÉRIAS E SITES

História das histórias em quadrinho - <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>> acessado em 18/09/2016

Censura nos Quadrinhos - <<http://gabigarciasoares.xpg.uol.com.br/censuranosquadrinhos.htm>> acessado em 25/09/2016

História dos quadrinhos no Brasil - <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadrinhos_no_Brasil> acessado em 18/09/2016

História dos Quadrinhos no Brasil - <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=553> acessado em 18/09/2016

História dos Quadrinhos no Brasil - <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=558> acessado em 18/09/2016

História dos Quadrinhos no Brasil - <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=562> acessado em 18/09/2016

O Tico-Tico - <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Tico_Tico> acessado em 18/09/2016

Editora Brasil-América Limitada - <<https://pt.wikipedia.org/wiki/EBAL>> acessado em 18/09/2016

Estudios Maurício de Sousa - <https://pt.wikipedia.org/wiki/Est%C3%BAdios_Mauricio_de_Sousa> acessado em 18/09/2016

Mercado brasileiro de quadrinhos independentes tem potencial para crescer - <<http://g1.globo.com/globo-news/jornal-das-dez/videos/t/mundo-geek/v/mercado-brasileiro-de-quadrinhos-independentes-tem-potencial-para-crescer/5189004/>> acessado em 18/09/2016

De onde veio a animação - <<http://www.animamundi.com.br/de-onde-veio-a-animacao/>> acessado em 22/09/2016

História da animação - <<http://www.infoescola.com/desenho/historia-da-animacao/>> acessado em 22/09/2016

History of Traditional Animation - <https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation#Traditional_animation> acessado em 22/09/2016

Merrie Melodies - <https://en.wikipedia.org/wiki/Merrie_Melodies> acessado em 22/09/2016

History of anime - <https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime> acessado em 22/09/2016

Kimba the White Lion - <https://en.wikipedia.org/wiki/Kimba_the_White_Lion> acessado em 22/09/2016

Satoshi Kon - <https://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon> acessado em 22/09/2016

Makoto Shinkai - <https://en.wikipedia.org/wiki/Makoto_Shinkai> acessado em 22/09/2016

Studio Ghibli - <https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli> acessado em 22/09/2016

Science fiction comics - <https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_comics> acessado em 22/09/2016

Science fiction films - <https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film> acessado em 22/09/2016

Definitions of what science fiction is and is not - <<http://www.treitel.org/Richard/sf/sf.html>> acessado em 22/09/2016

Bryan Lee O'Malley - <https://en.wikipedia.org/wiki/Bryan_Lee_O%27Malley> acessado em 22/09/2016

Imaginism Studios - <<http://www.imaginismstudios.com/artists/Bobby%20Chiu>> acessado em 22/09/2016

ÍNDICE DE IMAGENS

Fig. 4 - disponível em <<http://comicsalliance.com/tribute-richard-outcault/>> acessado em 25/09/2016

Fig. 5 - disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Tales_from_the_Crypt_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tales_from_the_Crypt_(comics))> acessado em 25/09/2016

Fig. 6 - disponível em <<http://boards.collectors-society.com/ubbthreads.php?ubb=showflat&Number=4315858>> acessado em 26/09/2016

Fig. 7 - disponível em <<http://comicbookinvest.com/2015/10/10/batman-the-dark-knight-returns-1/>> acessado em 25/19/2016

Fig. 8 - disponível em <<http://qstage.com.br/livros-quadrinhos/livros/maus-e-retirado-das-livrarias-russa-por-conter-suastica-na-capa/>> acessado em 25/09/2016

Fig. 9 - disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Hellboy:_Seed_of_Destruction> acessado em 25/09/2016

Fig. 10 - disponível em <<http://nacao.net/2006/01/30/as-aventura-de-nho-quim-ou-impressoes-de-uma-viagem-a-corte/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 11 - disponível em <<http://aredacao.com.br/cultura/25327/mauricio-de-sousa-comemora-cinco-decadas-de-monica-com-rodada-de-eventos>> acessado em 26/09/2016

Fig. 12 - disponível em <<http://contraversao.com/astronauta-magnetar-de-danilo-beyruth-e-um-divisor-de-aguas-pro-quadrinho-nacional/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 13 - disponível em <<http://www.animamundi.com.br/de-onde-veio-a-animacao/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 14 - disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toy_Story_Zoetrope,_Disney_California_Adventure_1.jpg> acessado em 26/09/2016

Fig. 15 - disponível em <<https://maniaanimation.wordpress.com/page/6/>> acessado em 26/29/2016

Fig. 16 - disponível em <<http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html>> acessado em 26/09/2016

Fig. 17 - disponível em <<http://www.nozomientertainment.com/product/kimba-the-white-lion-complete-series/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 18 - disponível em <<http://www.savanaindublin.com/achados/song-of-the-sea-magico-etereo-e-heartbreaking/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 19 - disponível em <http://district9.wikia.com/wiki/Wikus_van_de_Merwe> acessado em 26/09/2016

Fig. 20 - disponível em <<http://flavorwire.com/190248/george-orwells-1984-a-visual-history>> acessado em 26/09/2016

Fig. 21 - disponível em <<https://uk.pinterest.com/pin/387661480396414699/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 22 - disponível em <[http://adaptations.wikia.com/wiki/Dr._Jekyll_and_Mr._Hyde_\(1920\)](http://adaptations.wikia.com/wiki/Dr._Jekyll_and_Mr._Hyde_(1920))> acessado em 26/09/2016

Fig. 23 - disponível em <<http://movie-screencaps.com/alien-1979/41/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 24 - disponível em <https://cartoonscreencaps.com/Image.php?name=Interstellar_Screenshot_1986&imageid=1198875> acessado em 26/09/2016

Fig. 25 - disponível em <<http://view-comic.com/scott-pilgrim-vol-1-of-6-scott-pilgrims-precious-little-life-2012/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 26 - disponível em <<http://comicsalliance.com/bryan-lee-omalley-seconds-cover/>> acessado em 26/09/2016

Fig. 27 - disponível em <http://kissthemgoodbye.net/movie/displayimage.php?album=204&pid=445109#top_display_media> acessado 26/09/2016

Fig. 28 - disponível em <<https://www.theodysseyonline.com/studio-ghibli-movies-why-we-love-them>> acessado em 26/09/2016

Fig. 29 e 30 - disponível em <<http://www.imaginemstudios.com/artists/Bobby%20Chiu>> acessado em 26/09/2016

Fig. 31 a 34 - acervo do GAS - Grupo de Artes Sequenciais

Fig. 35 a 68 - criação do autor do projeto