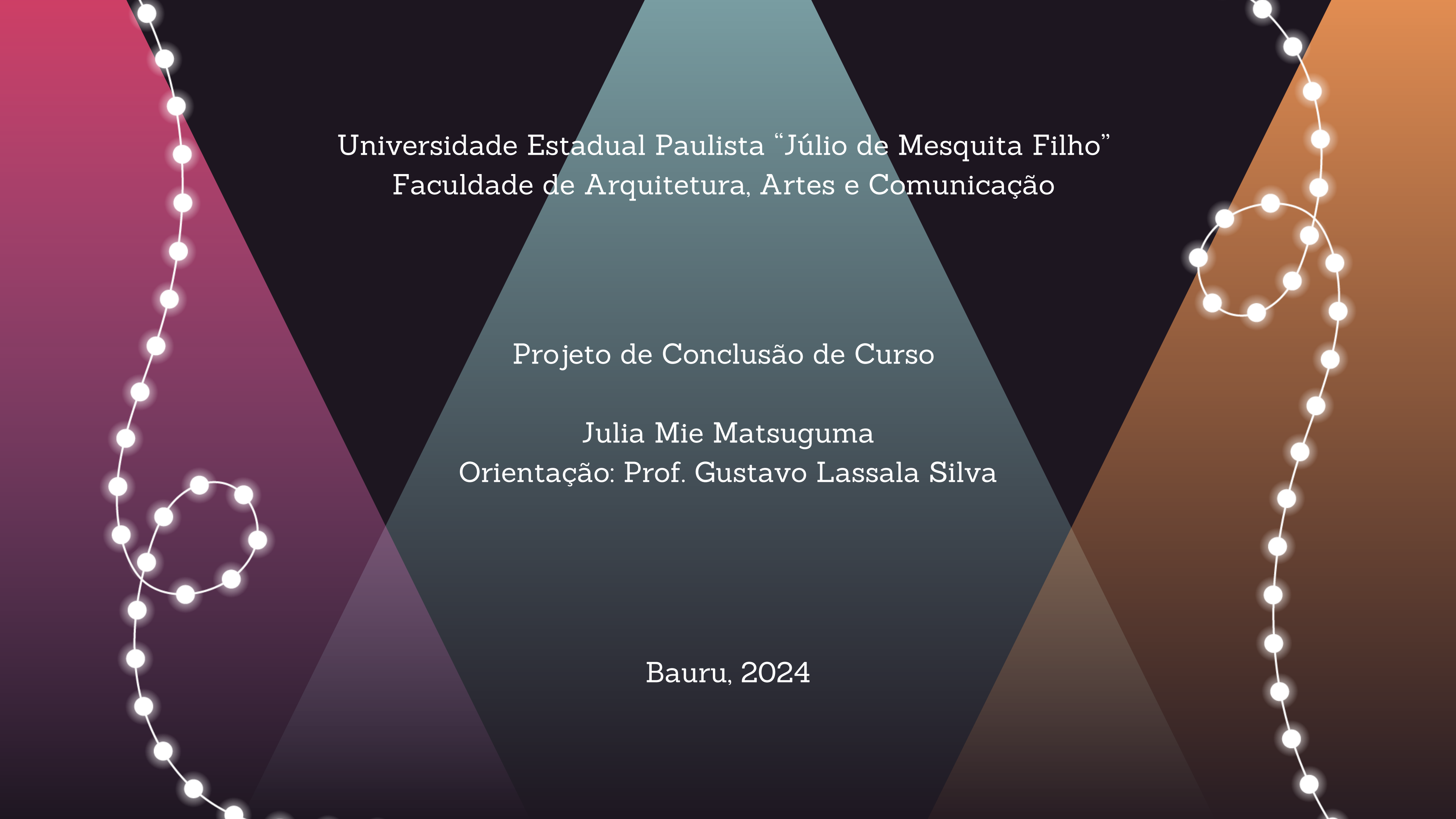


The background features a dark navy blue field with large, overlapping geometric shapes in teal, magenta, and burnt orange. A glowing white outline, resembling a stylized 'S' or a calligraphic flourish, frames the central text.

Stenvil

animado



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

Projeto de Conclusão de Curso

Julia Mie Matsuguma
Orientação: Prof. Gustavo Lassala Silva

Bauru, 2024

M434d Matsuguma, Julia Mie
D(evil) animado / Julia Mie Matsuguma. -- Bauru, 2025
37 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Gustavo Lassala Silva

1. Vídeos musicais. 2. Animação (Cinematografia). 3.
Animação por computador. 4. Música pop japonesa. I.
Título.

SUMÁRIO

Resumo	4	• Animatic	20
Lista de figuras	5	• Storyboard final	23
Parte 1		• Paleta de cores	26
• Introdução	7	• Personagens	27
• História do videoclipe	8	• Cenários	28
• Música e anime	9	• Elementos gráficos complementares	29
• Anime no Brasil	10	Parte 3	
• Análise de referências	12	• Processo de animação	31
• A música	15	• Resultado final	33
Parte 2		Conclusão	34
• Cronograma	17	Anexos	35
• Moodboards	18	Referências	37
• Sotryboard inicial	19		

RESUMO

Este trabalho se trata da produção de um videoclipe animado de forma 2D com base na música pop japonesa D(evil) feita pelo artista haruno e com participação da artista yama, utilizando da estética de anime. Este texto tem foco no processo de pesquisa e produção da animação, relatando as dificuldades e aprendizados tidos.

Palavras-chave: Vídeos musicais, Animação (Cinematografia), Animação por computador, Música pop japonesa

ABSTRACT

This work is about the production of an 2D animated music clip of the japanese pop song D(evil) created by the artist haruno and featuring the artist yama, utilizing anime aesthetics. This text focuses on the research and production process of the animation, reporting the hardships and lessons learned.

Keywords: Music videos, Animation (Cinematography), Computer animation, Japanese pop music

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Strawberry Fields Forever por The Beatles, 1967. Um dos primeiros videoclipes a serem filmado (PONTES, 2003).
- Figura 2: Abertura de Astro Boy, 1963
- Figura 3: Capa do single Do You Remember Love por Mari Iijima
- Figura 4: Capa do single Idol por Yoasobi
- Figura 5: Cavaleiros do Zodíac
- Figura 6: Exemplo de animação brasileira, Any Malu Show
- Figura 7: Exemplo de animação brasileira, Irmão do Jorel
- Figura 8: drop pop candy
- Figura 9: 踊
- Figura 10: しんでしまうとはなさない！
- Figura 11: Clipe original
- Figura 12: Cronograma
- Figura 13: Moodboard de estilo artístico
- Figura 14: Moodboard de moda
- Figura 15: Cenas do storyboard original
- Figura 16: Primeira versão do animatic
- Figura 17: Segunda versão do animatic
- Figura 18: Cena do motion comic “Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]”
- Figura 19: Storyboard (1/3)
- Figura 20: Storyboard (2/3)
- Figura 21: Storyboard (3/3)
- Figura 22: Color sheet
- Figura 23: Os dois personagens da animação
- Figura 24: Exemplo de cenário simples
- Figura 25: Exemplo de cenário complexo
- Figura 26: Logo em vermelho
- Figura 27: Logo em branco
- Figura 28: Logo neon
- Figuras 29, 30 e 31: Processo de animação
- Figura 32: Animação final



PARTE 1

PESQUISA

INTRODUÇÃO

Esse projeto é o resultado de anos de interesse e paixão por animação, principalmente a animação 2D, frutos, em grande parte, da minha descendência japonesa e o impacto do anime durante toda minha infância e vida adulta. Durante o curso, houve diversas oportunidades para produzir uma animação, porém eram somente partes de um projeto maior, com temas já definidos, então tomei esse trabalho como uma oportunidade para abraçar esse interesse e focar unicamente na animação, trazendo essa influência da cultura pop japonesa.

Levando esse pensamento em consideração, o tema da animação escolhido foi a recriação de um clipe de música pop japonesa (ou j-pop, de forma simplificada) com estética de anime. O desenvolvimento foi dividido em 5 partes: a pesquisa e planejamento, a criação do storyboard, adaptação para animatic, lineart e pintura e finalmente a animação final. Mesmo com o planejamento em mente, o prazo de 5 meses foi uma fonte constante de ansiedade durante todo o processo, especialmente considerando a dificuldade de criar uma animação do zero e sozinha.

Além disso, embora eu tenha crescido consumindo conteúdo da cultura pop japonesa, não tenho muito conhecimento da língua, algo que dificultou o entendimento da letra e, conseqüentemente, a definição da história a ser expressa no clipe. Felizmente, tive o apoio de amigos e familiares que são fluentes em japonês e que esclareceram o significado da música para mim, além de traduções oficiais da letra disponíveis em aplicativos de música como o Spotify.

Por fim, este projeto foi documentado ao estilo diário de bordo, considerando a linearidade do processo e como cada decisão afetou o desenvolvimento diretamente, além da facilidade que esse tipo de documentação proporciona, sendo necessário devido ao pouco tempo de produção disponível para esse projeto. Embora este seja um projeto experimental, havendo pouca experiência anterior ao início do trabalho, acredito que a documentação em tempo linear seja útil para alunos que estejam considerando produzir uma animação similar no futuro.

HISTÓRIA DO VIDEOCLÍPE

Corrêa (2007) menciona que o termo videoclipe começou a ser utilizado em 1980, possivelmente fazendo referência à clipping, ou seja recortes, de jornais e revistas seguindo o propósito de divulgação da música, sem a necessidade de uma história linear ou nexos. Entretanto, é possível traçar os primeiros videoclipes até 1960, creditando artistas como os Beatles, mas foi durante 1980, com o surgimento da MTV nos Estados Unidos, um canal dedicado à exibição de videoclipes, que o formato explodiu e se solidificou seu lugar como peça publicitária (PONTES, 2003).

Pontes traz que o período do surgimento dos videoclipes foi essencial para sua popularização, sendo uma época em que contestações contras os valores rígidos das décadas passadas estavam em alta e atitudes que pregavam a liberação eram valorizadas. Em particular, o uso de drogas refletiu no início do videoclipe, com a psicodelia das imagens fragmentadas e sem sentido sendo associadas com alucinações. As tentativas de videoclipes com narrativas mais lineares surgiram somente nas décadas seguintes, sendo iniciadas por cineastas.

Levando isso em consideração, o videoclipe é interação entre o visual e o

auditivo, no sentido em que o clipe reflete a música nos olhos dos espectadores e vice-versa. John Mundy (1999) relata que a imagem tem a capacidade de refletir a batida da música, borrando as fronteiras entre imagem e som. Além disso, a imagem ganha a liberdade de representar a música de maneira menos direta, abrindo espaço para imagéticas subjetivas, em uma relação de troca com a música que o autor refere como “dar-e-pegar”. Assim, o videoclipe tem um espectro de possibilidades para associar o auditivo com o visual, podendo pesar para o lado da música ao representar visualmente a letra de forma direta ou podendo experimentar no campo visual, associando sensações com a melodia ao invés de imagens.



Figura 1: Strawberry Fields Forever por The Beatles, 1967. Um dos primeiros videoclipes a serem filmado (PONTES, 2003).¹



¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HtUH9z_Oey8

MÚSICA E ANIME

Seguindo a interação imagem-música, o anime tem uma grande influência da trilha sonora em sua narrativa e atualmente todos, ou pelo menos a imensa maioria das animações japonesas produzidas atualmente utilizam músicas já existentes que encaixam com o tema da produção ou têm aberturas/encerramentos com músicas criadas única e exclusivamente para o propósito de serem utilizadas no anime, sendo estes nada mais que videoclipes curtos no começo/fim do episódio.

Essa prática existe desde o início das produções animadas no Japão, como por exemplo, o anime Astro Boy de 1963, um dos primeiros animes a serem exibidos na televisão japonesa e que se tornou um dos mais populares da época (Brenner, 2007). Portanto, ocorre do anime ser responsável pela popularização da música/artista ou vice versa, como por exemplo, o anime de 1984 Macross: Do You Remember Love?, cuja trilha sonora alcançou sétimo lugar em singles da Oricon, uma empresa japonesa que calcula as estatísticas

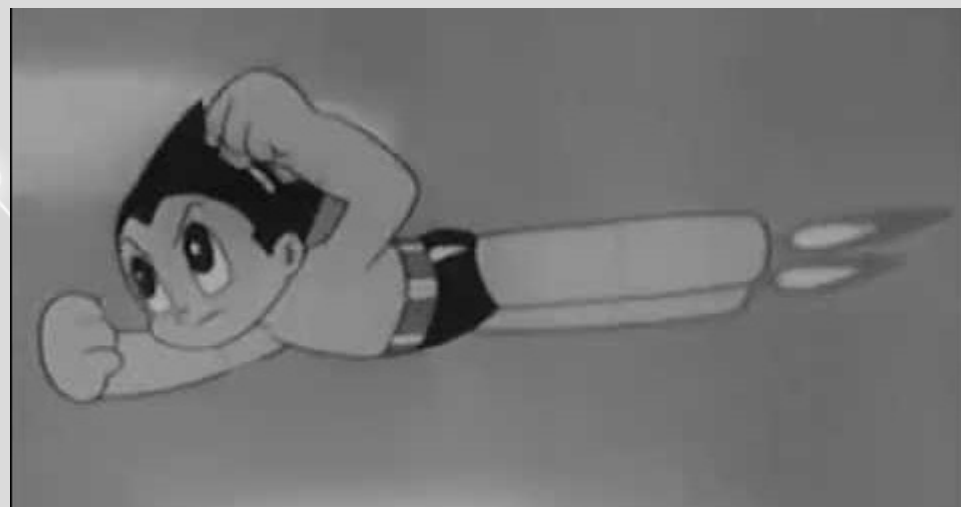


Figura 2: Abertura de Astro Boy, 1963.²

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h4SmuiwCV0>

Figura 3: Capa do single Do You Remember Love por Mari Iijima



Figura 4: Capa do single Idol por Yoasobi



baseadas em vendas de lojas físicas. Um exemplo atual seria a abertura do anime Oshi no Ko, o single “Idol”, de 2023, que alcançou o topo da lista da Billboard no cenário global (excluindo os EUA) em junho do mesmo ano.

Tal popularidade então reflete a relevância da música na popularização de um anime, principalmente considerando a capacidade de disseminação das redes sociais, como comprovado por uma pesquisa feita pela rede social TikTok em colaboração com a fundação Luminate em 2023, na qual os usuários do TikTok são mais propensos a descobrir e compartilhar música em comparação com outras redes sociais de conteúdo curto (ou short-form content em inglês), sendo os usuários brasileiros 28% mais propensos em descobrir novas músicas e 41% mais propensos a compartilhar tais achados.

ANIME NO BRASIL

O Brasil é o terceiro maior mercado consumidor de animes fora o Japão e a China (PRADO, 2024), o que pode ser associado à grande concentração de descendentes japoneses no território brasileiro. Rodrigues (2023) demonstra em seus estudos que o Brasil apresenta a maior comunidade japonesa fora do Japão, somando em mais de 2 milhões de indivíduos, frutos da forte imigração japonesa no começo do século XX. Por conta dessa forte relação entre os dois países, aos poucos a cultura japonesa se inseriu na mídia brasileira, tendo sua popularização com a introdução do anime Os Cavaleiros do Zodíaco em 1990, pela TV Manchete com dublagem em português. Prado descreve o aumento em popularidade como o primeiro boom do anime no Brasil, que estabeleceu as produções japonesas como entretenimento na televisão brasileira. Já o segundo boom ocorreu durante a pandemia de Covid-19: com os cinemas fechados e a população jovem passando mais tempo em frente às telas, a demanda por anime aumentou em 118%, de acordo com a Parrot Analytics.

Tal foi esse novo aumento de popularidade que a Sony Pictures comprou a Crunchyroll, a maior plataforma de streaming de anime, por 1,2 bilhões de dólares e houve a fusão da plataforma com a Funimation, o serviço de streaming próprio da Sony, resultando na maior plataforma de animes atualmente (PRADO, 2024).



Figura 5: Cavaleiros do Zodíaco

ANIME NO BRASIL

Em termos de produção de animes no Brasil, o anime é definido como um produto de origem japonesa, implicando a importância do contexto cultural e social do Japão na criação de um anime e na sua identificação como tal. Por conta disso, animações brasileiras se encaixam em uma categoria de desenhos animados mais generalizada, dado que, a grande maioria das animações brasileiras não refletem a estética do animes japonês, sendo mais similares à outros desenhos animados ocidentais.



Figura 7: Exemplo de animação brasileira, Irmão do Jorel



Figura 6: Exemplo de animação brasileira, Any Malu Show

ANÁLISE DE SIMILARES E REFERÊNCIAS

No começo pela busca por animações similares ao estilo a ser seguido nesse projeto, uma característica essencial nesse material de referência é a utilização de desenhos estáticos alinhados ao movimento de câmera ao invés da animação tradicional quadro-a-quadro. Esse tipo de animação foi a chave para a realização deste trabalho por conta da facilidade de animação utilizando essa técnica, possibilitando terminar esse projeto na janela de tempo disponível e manter o dinamismo da animação clássica quadro-a-quadro. Dentro de diversos similares pesquisados, três referências se destacaram pela forma diferenciada de animação utilizando a técnica mencionada anteriormente.

drop pop candy por Reol³



Figura 8: drop pop candy

A música pop cantada pela artista Reol tem uma batida rápida e alegre, que reflete na animação e na letra, que conta uma história de superação e perseverança. Com cores vibrantes e lineart limpa, esta foi a inspiração inicial para este projeto.

A utilização de desenhos estáticos em conjunto com a animação clássica quadro-a-quadro e as letras animadas durante a música mantém a energia e dinamismo mesmo com as ilustrações principais sendo estáticas durante a maior parte do clipe.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9eyyhtOrKPI>

ANÁLISE DE SIMILARES E REFERÊNCIAS

踊 por Ado⁴



Figura 9: 踊

O título da música da artista Ado pode ser traduzido como “dançar”, o qual reflete na letra que envolve o espetáculo da vida e o convite para dançar que pode significar a superação da solidão e adversidade. Em questão de animação, o clipe utiliza de uma paleta de cores escura, mas com cores vibrantes que criam um contraste impactante apropriado para a batida da música, principalmente durante o refrão. Os efeitos de estática e as câmeras que aparecem durante todo do vídeo complementam a animação suave da personagem principal, juntamente com o movimento constante da câmera.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YnSW8ian29w>

ANÁLISE DE SIMILARES E REFERÊNCIAS

踊んでしま⁴うとはなさない！ por Kagamine Rin & Len



Figura 10: しんでしま⁵うとはなさない！

Dos artistas virtuais Kagamine Rin e Kagamine Len, criados⁵ por meio do software Vocaloid, しんでしま⁵うとはなさない！ é uma música com batida rápida e animada, mas que conta a história de heróis que se sacrificaram em prol de proteger o mundo, como conta no próprio título da música: É uma pena que tenha morrido! (ou em inglês: Death should not have taken thee!). Esse clipe faz uso de movimentos interessantes de câmera, movendo entre duas cenas que se completam ou aumentando e diminuindo o zoom em uma cena. Além disso, o vídeo utiliza de animações simples e sutis nos personagens e nos elementos, que complementam o movimento da câmera.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XZnmfDByGWU>

A MÚSICA

Como citado anteriormente na introdução, este projeto se trata de um videoclipe animado, com inspirações na cultura pop japonesa, inclusive na seleção da música. A canção escolhida foi D(evil) do artista haruno em colaboração com a artista yama, por conta de preferência pessoal. Seguindo a tradução oficial, a letra passa a história de duas pessoas que se encontram durante a noite e embora ambas tenham segredos que não são mencionados na letra, as duas querem somente aproveitar a noite e a paixão do momento. O clipe original é surrealista, com figuras fantasiosas e sem nexos, incluindo shots de arquitetura, móveis flutuantes, mãos, olhos e pessoas. Entretanto, esse projeto tem o objetivo de refletir a música de maneira mais literal, mostrando a interação de duas pessoas seguindo a letra da música, com inspirações em outros clipes de j-pop que seguem a estética de anime que sou familiarizada.



Figura 11: Clipe original ⁶

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UyAcwl-vP64>

The background is a dark navy blue. A large, light teal triangle points downwards from the top center. Two strings of white, glowing circular lights are draped across the top, one on the left and one on the right, with a few lights overlapping the teal triangle.

PARTE 2

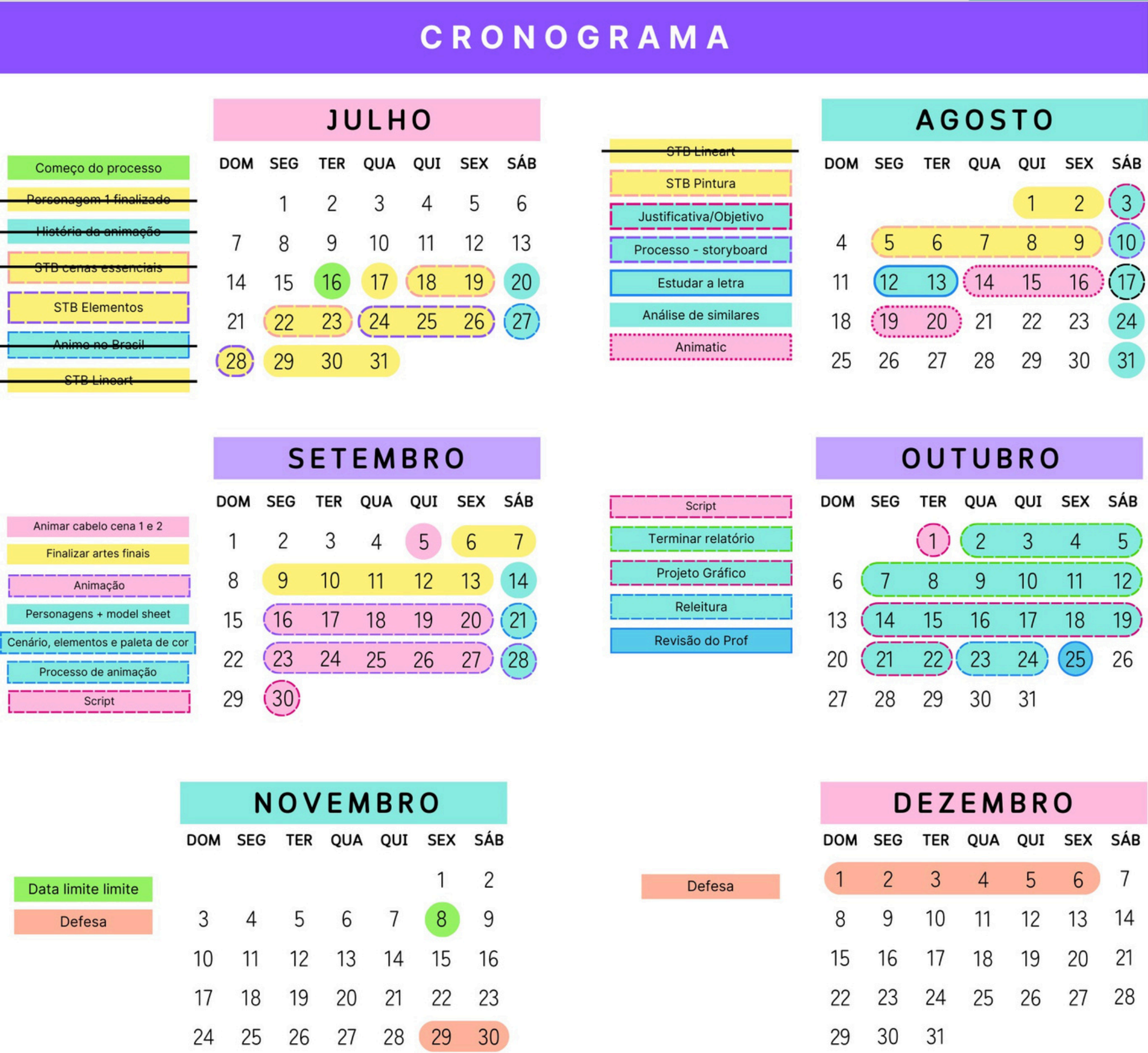
DESENHO

CRONOGRAMA

De início, foi criado um cronograma mensal para organizar quais dias seriam usados para cada tarefa e determinar datas limites para cada etapa.

O processo inicialmente foi dividido em 3 etapas: Desenho, Animação e Escrita, representadas pelas cores amarelo, rosa e azul, respectivamente, e sendo a parte escrita entrelaçada com as demais etapas. Entretanto, por conta de diversos imprevistos, o cronograma foi utilizado de maneira mais flexível, havendo reajustes de datas-limite durante o processo, principalmente no início do projeto.

Figura 12: Cronograma



MOODBOARDS

Antes de começar os sketches, foi criado um moodboard para definir o estilo de arte que seria usado na animação. A estética escolhido envolve lineart e sombreado bem definidos, sem gradientes.



Além disso, outro moodboard foi montado para estudar e escolher o estilo de roupa que os dois personagens da animação usariam. Considerando que a música é considerada pop japonês, foram pesquisados exemplos de streetwear japonês e coreano, buscando principalmente silhuetas interessantes com peças casuais e majoritariamente em preto e branco.

P1



P2

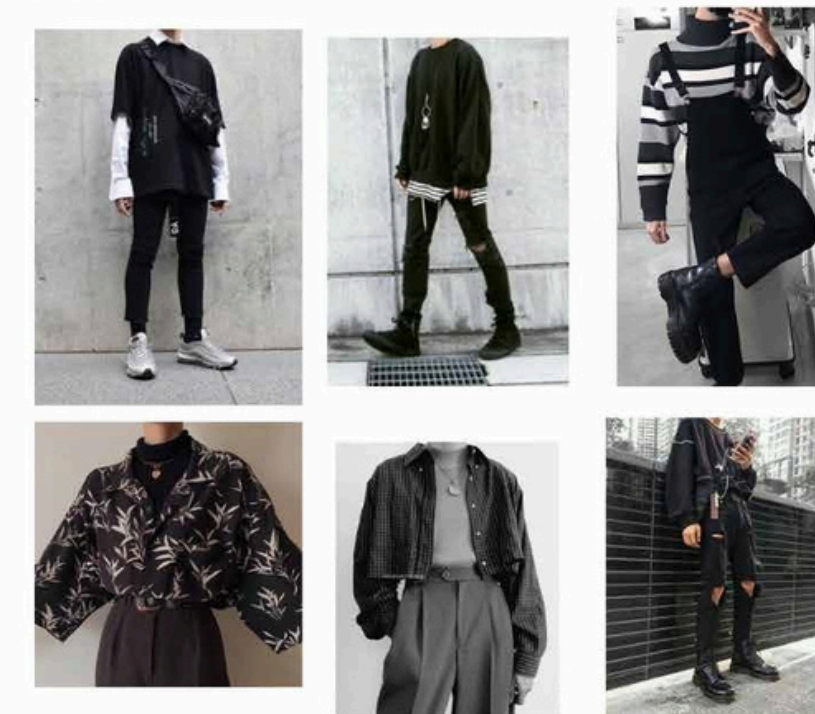


Figura 14: Moodboard de moda

Figura 13: Moodboard de estilo artístico

STORYBOARD INICIAL

Seguindo orientações do orientador, o processo de design de personagem foi elaborado diretamente no storyboard, já na pose final do vídeo. O storyboard foi feito em 16:9, em formato direcionado para Youtube e outras plataformas de vídeo, onde grande parte dos clipes de música são compartilhados. Como este arquivo seria a primeira visualização da ideia e ambientação geral da animação, todas as cenas se mantiveram rústicas, em preto e branco, no animatic presente nas páginas a seguir.



Figura 15: Cenas do storyboard inicial

ANIMATIC

Depois de terminar o sketch do storyboard, o próximo passo foi passar os quadros a limpo, mas para otimizar o tempo e perceber possíveis transições estranhas ou mal encaixadas, foi feito um animatic rústico do storyboard, utilizando o ClipChamp, um programa gratuito do Windows que faz edições simples como adicionar trilha sonora e legendas.



Figura 16: Primeira versão do animatic⁷

Uma característica preservada em relação ao projeto original, foram as legendas (também chamadas de lyrics em inglês) em japonês. Embora fosse possível traduzir a letra para o português para facilitar o entendimento da história, optou-se por manter o original por conta do sentimento nostálgico que o j-pop proporciona; essa decisão foi tomada baseada na minha experiência pessoal, pois por mais que não entendesse a língua japonesa, eu aprendi a apreciar a animação e o storytelling dos videoclipes.

Após a primeira versão do animatic foram realizados alguns ajustes considerando a discussão com o orientador e o aperfeiçoamento de técnicas de animação. Seguindo o propósito de um clipe de contar a história da música visualmente, a animação tinha uma sensação de desconexão da música, em outras palavras, não havia muita correspondência entre as cenas com as letras da música. Por conta disso, o storyboard foi redesenhado com maior enfoque na história da música original.

⁷ Disponível em: <https://youtu.be/jBZTNtd3OTI>

ANIMATIC

A segunda versão do animatic foi feita no After effects, por causa da adição de animações mais complexas que o software anterior não consegue realizar. Além da substituição das cenas do storyboard antigo, foram adicionadas animações no fundo e elementos além dos personagens, como linhas em movimento, seguindo um dos 12 princípios da animação definidos pelos estúdios Disney: as animações secundárias, que complementam as cenas e trazem mais vivacidade e interesse à animação em geral. Esse refinamento no animatic serve como visualização inicial dos componentes de cada cena da animação, que auxilia na decisão de adicionar, retirar e/ou ajustar cada elemento da animação.



Figura 17: Segunda versão do animatic⁸

⁸ Disponível em: <https://youtu.be/rn1z9zlvB40>

ANIMATIC

Dois elementos que aparecem recorrentemente da segunda versão são a maçã e as linhas vermelhas. Ambos são elementos que representam amor: o simbolismo da maçã tem uma de suas origens na mitologia grega, na qual o príncipe Paris de Tróia teria de escolher uma de três deusas para receber uma maçã dourada, para coroar a escolhida como a mais bela dentre as demais. As três deusas subornaram Paris para receber a maçã, mas o príncipe deu a fruta para a deusa Afrodite, que ofereceu a mulher mais bela do mundo, Helena de Esparta, para ser sua esposa, assim tornando a maçã o símbolo da deusa do amor (WALCOT, 1977). Já as linhas vermelhas representam o fio vermelho do destino, que em diferentes culturas do leste da Ásia, representa a conexão entre duas pessoas destinadas ao amor verdadeiro (INTELLECT SCRIBES, 2024). Ambos os elementos foram escolhidos depois de muitos estudos de clipes de música similares e releituras da letra da música, mas no fim foram selecionados por conta do simbolismo com o amor.

Figura 18: Cena do *motion comic* “Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]”⁹

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=91K23I2KcEk>

Algo a se notar seria que o tipo de animação utilizado se assemelha bastante ao estilo de motion comics, no qual a animação é focada no movimento de câmera e deformação das imagens. Elias (2013) traz que o estilo une características das comics, videogames e vídeos, onde as cenas são sincronizadas com os efeitos sonoros e/ou música e/ou narração. O autor também descreve o motion comic como “Enquanto no comic temos imagem estática e, no desenho animado, filme animado, temos imagem em movimento, no motion comic temos sequências de imagens movimento feitas com imagens estáticas (ou com movimentos simples).”



STORYBOARD FINAL

Com o animatic finalizado e a estrutura da animação definida, foi realizado o refinamento das cenas, resultando no storyboard final conforme as figuras 17, 18 e 19:



Figura 19: Storyboard (1/3)

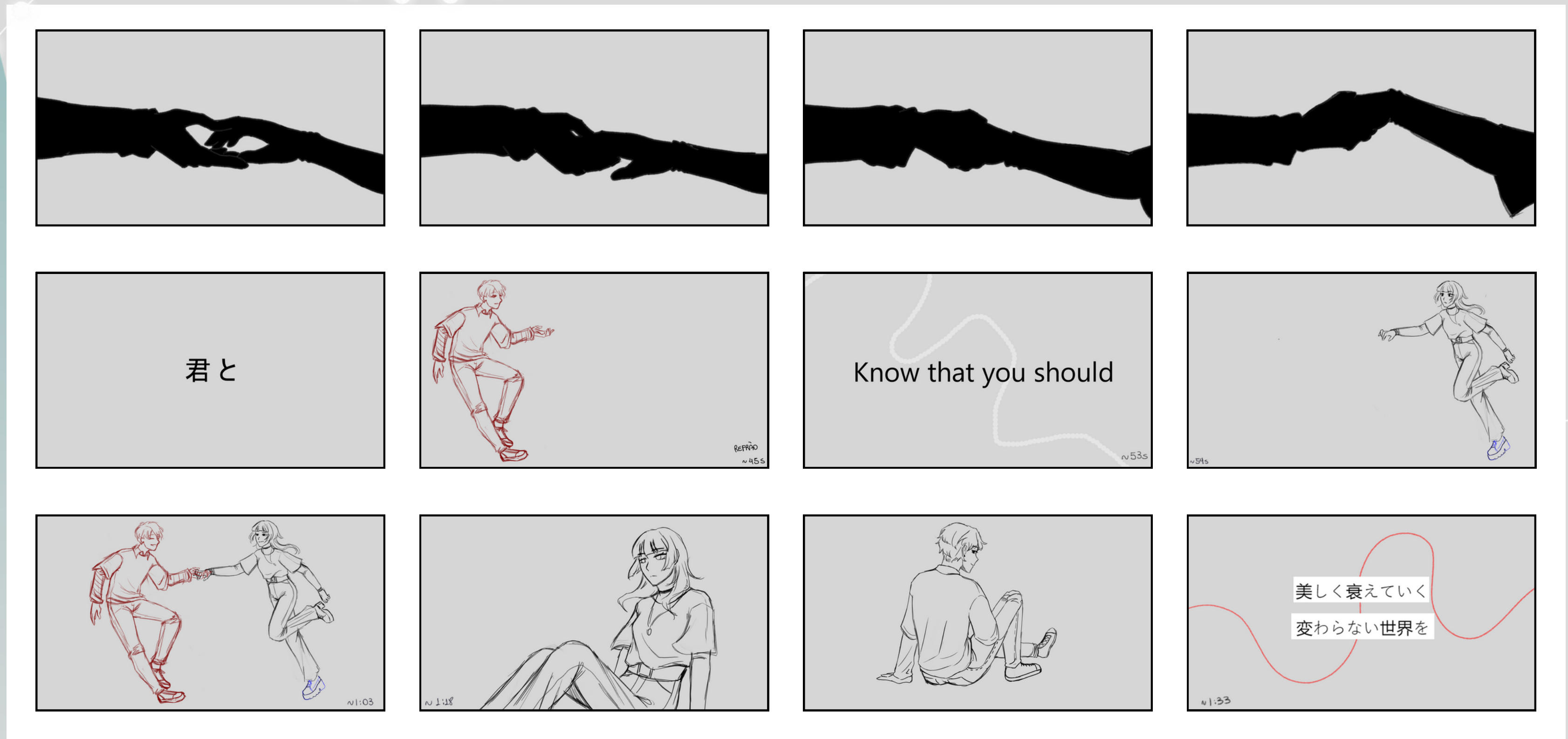


Figura 20: Storyboard (2/3)

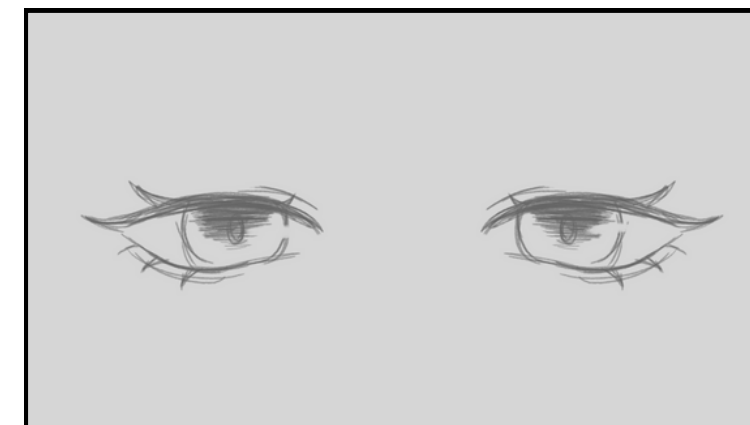
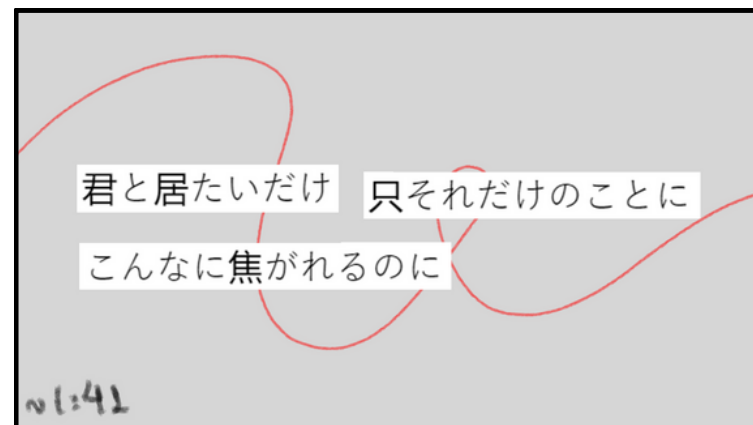


Figura 21: Storyboard (3/3)

PALETA DE CORES

Seguindo o roteiro, a animação se passa inteiramente durante a noite, então a cor dominante utilizada foi o cinza escuro e o preto. Para proporcionar contraste com o ambiente escuro, tanto os personagens quanto os elementos possuem toques de branco e das outras cores presentes na paleta, propositalmente mais claras e saturadas. Para evitar muitas misturas de cores, a paleta se manteve pequena, com somente três tons contrastantes. Essas cores foram escolhidas inicialmente sob a ideia de cores nostálgicas e vintage, mas também divertidas, o que resultou em cores fortes, mas levemente dessaturadas. Para organizar melhor o uso da paleta, foi criado um color sheet, que expõe todas as cores utilizadas durante o projeto.



Figura 22: Color sheet

PERSONAGENS

Os personagens foram pensados para serem semelhantes, mas também apresentarem claras características distintas. Ambos utilizam da paleta principal da animação, mas com padrões e disposições de cores diferentes.

Como citado anteriormente, os protagonistas foram desenhados com linhas bem definidas e poucos gradientes, para facilitar quaisquer animações futuras. Um ponto importante que ocorreu durante os testes foi a questão do sombreamento, especificamente a sombra do cabelo no rosto. Por conta da idealização do movimento do cabelo, as sombras das mechas se sobrepunham sobre as outras sombras presentes, dado que estavam em camadas diferentes. Infelizmente, a solução encontrada para contornar o problema foi retirar as sombras feitas pelas mechas por total.



Figura 23: Os dois personagens da animação

CENÁRIOS

Durante a maioria do clipe os cenários são cores sólidas com animações simples, como as linhas e os fundos sólidos.

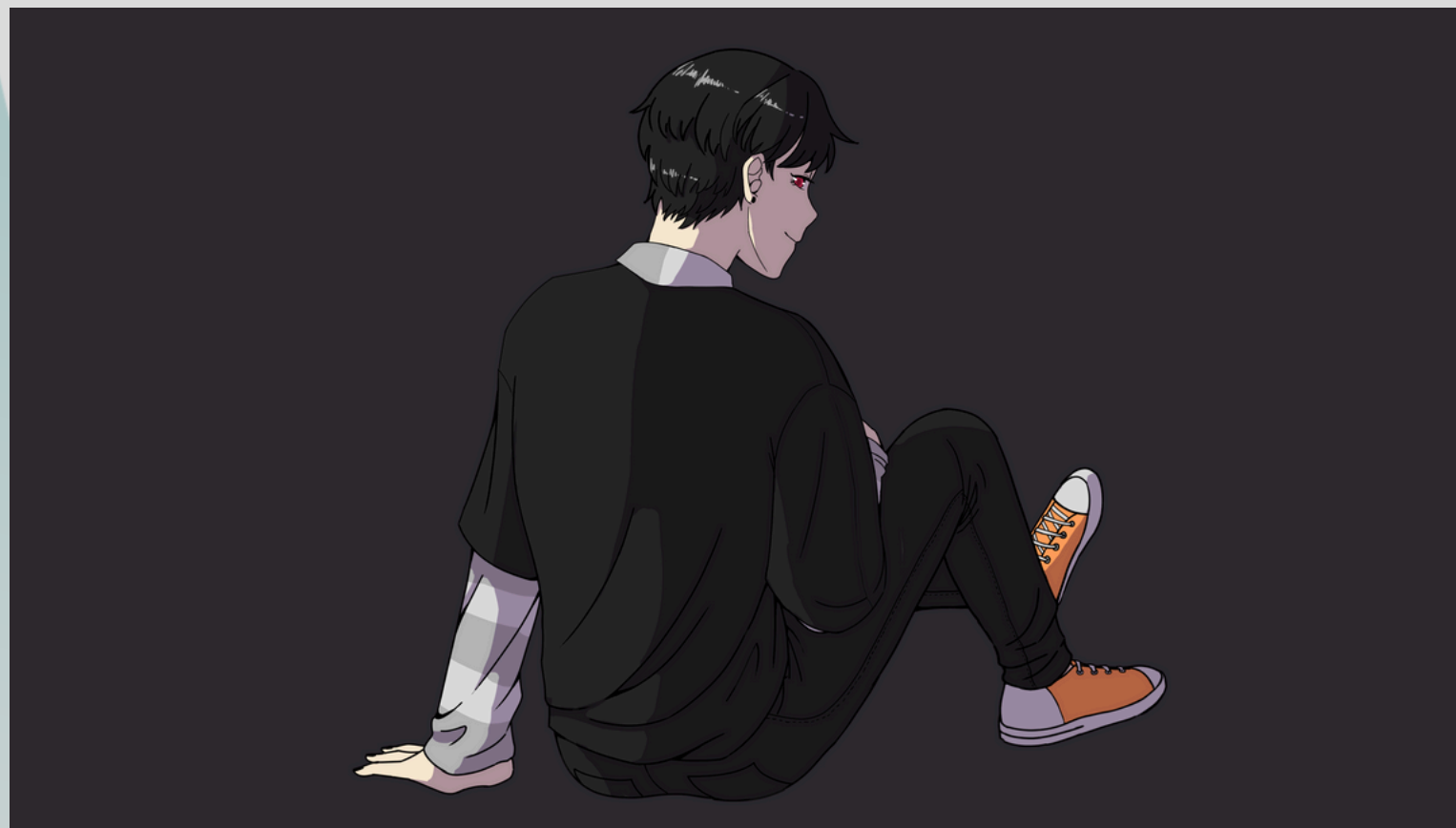


Figura 24: Exemplo de cenário simples

Entretanto, algumas cenas têm cenários diferentes, sendo elas a cena inicial e o segundo refrão. Durante a cena inicial, o cenário é definido como um ambiente fechado, com pessoas dançando no plano próximo e a personagem 1 sentada no bar no fundo. A fonte principal de luz da cena é a estante com garrafas, que puxa a atenção do espectador para a personagem, mas o restante do cenário e todos os planos de fundo no geral são escuros, dado que a história se passa durante a noite.



Figura 25: Exemplo de cenário complexo

ELEMENTOS GRÁFICOS COMPLEMENTARES

Definir os elementos gráficos complementares foi um ponto difícil. A maioria das animações usadas como referência utilizam de animações secundárias que complementam a movimentação principal do clipe. Dos elementos que tinham sido considerados, a maçã, principalmente, ficou desconexa do resto do conceito, dado que não tem interação com nenhuma outra parte da animação e o simbolismo por trás dela não ficava evidente, algo que também acontecia com as linhas vermelhas.

Por conta disso, na arte final, a maçã foi substituída pelos holofotes e as linhas vermelhas foram trocadas por linhas brancas neon, sendo essa substituição motivada também pelo baixo contraste entre as linhas vermelhas e o fundo escuro.



Figura 26: Logo em vermelho



Figura 27: Logo em branco



Figura 28: Logo neon



PARTE 2

DESENHO

PROCESSO DE ANIMAÇÃO

Com as artes finalizadas, o próximo passo foi começar a animação. Todas as cenas foram animadas utilizando o software After Effects, o mesmo programa que foram feitos os animatics.

No início desse processo, foram realizadas muitas animações secundárias, principalmente com o movimento do cabelo da personagem 1. Para auxiliar nesse pedaço da animação, foi utilizado um script gratuito criado pelo artista Anthony Possobon no Youtube¹¹. O script automatiza a animação do cabelo, podendo ser personalizado com as várias propriedades do código. Entretanto, por conta da falta de conhecimento do script e das unidades que o programa utiliza, ocorreu certa dificuldade em adaptar a animação automática feita pelo script para que coubesse na cena que estava trabalhando. Essa dificuldade acabou resultando em diversas horas trabalhando em um pedaço muito pequeno da animação, tendo resultados insatisfatórios. Portanto, optou-se por não seguir por esse caminho.

Após debater com o orientador sobre essa questão, optou-se por mudar o foco dos esforços para a animação geral ao invés dos pequenos detalhes, começando pelo movimento principal dos personagens e a animação da letra da música.

Essa mudança de prioridades foi essencial para voltar a fazer progresso com a animação, dado que os movimentos maiores e mais importantes já permitiam a visualização de como o produto final se pareceria, mesmo que ainda fosse muito simples. Isso foi importante para imprimir um novo ritmo ao projeto, dado que a frustração com os processos de investigação criativa e técnica para resolver as etapas iniciais de estudo no começo do processo causaram certo esgotamento e ajudaram a aumentar a ansiedade e falta de confiança por conta de nunca ter realizado individualmente um projeto com tamanha complexidade.

¹¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=oiEjz_-8wfk

PROCESSO DE ANIMAÇÃO

Seguindo a hierarquia de etapas apresentada, primeiro foi elaborada a animação dos personagens e do texto, seguindo com os holofotes, linhas e finalmente os pequenos detalhes, como as transições.



Por fim, o clipe foi dividido em 6 partes, uma vez que o equipamento que foi utilizado com After Effects, na Central de Laboratórios de Informática da FAAC, na UNESP-Bauru, não operava adequadamente com vídeos mais longos que 30 a 40 segundos. Por conta disso, todos os clipes foram unidos utilizando o Adobe Premiere Pro, um software de edição de vídeo, no qual também inseri as animações no início e no fim do clipe para finalizar o projeto.

Figuras 29, 30 e 31: Processo de animação

RESULTADO FINAL



Figura 32: Animação final¹¹

¹¹ Disponível em: https://youtu.be/6QXRF5_3E90

CONCLUSÃO

No começo do processo, não imaginaria que um semestre fosse pouco tempo para a realização de uma animação, mas cada etapa exigiu muito além da simples idealização e prática. Desde os sketches até a animação final, ocorreram imprevistos e a maioria das etapas exigiram mais de uma reformulação, o que acabou estendendo a duração de todo o processo em geral e afetando principalmente meu entusiasmo e autoconfiança em terminar esse projeto, um aspecto do processo que não foi considerado ao abraçar tamanho desafio.

Apesar disso, explorar essa área que admiro mas não tinha experiência, resultou em muito aprendizado, tanto no quesito prático, quanto no quesito pessoal: desde aprimorar os conhecimentos nos programas de animação aprendidos durante a jornada na graduação em Design bem como aprender a planejar e manejar o tempo de maneira realística. No fim, a aventura fora da zona de conforto e “correr atrás desse projeto” gerou resultados que me deixaram satisfeita e espero que a documentação construída neste trabalho de conclusão de curso possa contribuir para futuros projetos similares.

ANEXOS

Letra da música:

Original

ところでホントの
君はそんなんじゃないよね
弛い眼つき その奥の本性
魅せてよ
こんなに心浮く
嘘でも快く浸れるなら
今はそれだけでいい
君と dance, dance 踊ろうよ
息も忘れて まだ恋したいんだ
Know that you should 二度と明けない夜を
ここで take it or leave it
好きにしていいいから 有り得ない顛末も
君と dance, dance 今も 愛したいだけ
正しいモノばかりじゃ
We get into a fight 取るに足らないさ
Can I give me a ride home もう少し 耐え凌いで
はぐれてしまわないで その先を見ていこ

Tradução¹²

By the way, the real you
Isn't like that right
That relaxed look i your eyes
fascinate me
I'm so excited
Even if it's lies, if you can be immersed comfortably
It's fine the way it is now
Dance, dance with you, come and dance
Forget even breathing, I'm still in love with you
Know that you should, the nights that will never end
Take it or leave it, here
It's fine to do as you please, so, the impossible, too
Dance, dance with you, right now, I just want to love you
It's only the right things at this rate
We get into a fight, it means nothing to me
Can give me a ride home, just a bit more, stay patient
Don't stray away, let's see where it takes us

¹² Disponibilizada pela plataforma Spotify

ANEXOS

Original

Check it out

美しく衰えていく 変わらない世界を
君と居たいだけ 只それだけのことに
こんなに焦がれるのに

♪

君と dance, dance 踊ろうよ

息も忘れて まだ恋してたいんだ

Know that you should 二度と明けない夜を

ここで take it or leave it

好きにしていいいから 有り得ない顛末も

君と dance, dance 今も 愛したいだけ

Tradução

Check it out

Withering away beautifully in this never-changing world
I just want to stay with you, it's because of that one thing
Even though I'm so impatient

♪

Dance, dance with you, come and dance

Forget even breathing, I'm still in love with you

Know that you should, the nights that will never end

Take it or leave it, here

It's fine to do as you please, so, the impossible, too

Dance, dance with you, right now, I just want to love you

REFERÊNCIAS

PRADO, Carol. Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China; por que eles são mais populares do que nunca?. G1, Tóquio. 07 de maio de 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml> Acesso em: 27 de julho de 2024

RODRIGUES, Daiana. Comunidade japonesa celebra 115 anos da imigração no Brasil em sessão solene da Alesp. Alesp, 26 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=455043> Acesso em: 27 de julho de 2024

WALCOT, P. The Judgement of Paris. Greece and Rome, v. 24, n. 1, p. 31–39, abr. 1977. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/greece-and-rome/article/abs/judgement-of-paris/18538BE464A670961361B842591C50ED> Acesso em: 09 de setembro de 2024

INTELLECT SCRIBES. The invisible Red String of Fate. Medium, 27 de março de 2024. Disponível em: <https://medium.com/@manmmehve615/all-about-the-red-string-of-fate-075b6d37262c> Acesso em: 09 de setembro de 2024.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. The illusion of life : Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

BILLBOARD. Global Excluding US. Billboard, 2023. Disponível em: <https://www.billboard.com/charts/billboard-global-excl-us/2023-07-01/> Acesso em: 21 de julho de 2024

ORICON. Oricon Music - Singles. Oricon, 2007. Disponível em: <https://www.oricon.co.jp/prof/245657/products/292618/1/> Acesso em: 21 de julho de 2024

REFERÊNCIAS

PONTES, P. Linguagens dos videoclipes e as questões do indivíduo na pós-modernidade. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, n.10, p.48, novembro de 2003

MUNDY, John.. Popular music on screen: from Hollywood musical to music video. Manchester: Manchester University Press, 1999.

TIKTOK. Music Impact Report. TikTok, 2023. Disponível em: <https://sf16-sg.tiktokcdn.com/obj/eden-sg/fuuvieh7uvzpsh/TikTok-Luminate-Report-2023.pdf> Acesso em: 10 de outubro de 2024

LIMA, Manolita Correia. Monografia: A Engenharia da Produção Acadêmica.
1. São Paulo: ed. Saraiva, 2004.

ELIAS, Herlander. Motion Comics. Banda Desenhada em Movimento. A Página, O Ecrã e o Leitor Utilizador. Universidade da Beira Interior, Portugal , 2013.