

UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

BEATRIZ DANIEL MONTANHAUR

Produção de uma animação quadro a quadro: As Brumas

Bauru - SP

2018

BEATRIZ DANIEL MONTANHAUR

Produção de uma animação quadro a quadro: As Brumas

Projeto Experimental apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo na Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" sob a orientação do Prof. Dr. Marcos Américo.

Bauru, SP

2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço a equipe e pessoas que me ajudaram a fazer esse projeto sair do papel, meus amigos, família e gatos que me incentivaram durante os anos de graduação e em especial minha amiga Patrícia, que em memória me ensina sobre superar desafios e não desistir de ideias e sonhos.

MONTANHAUR, B. D. **Produção de uma animação quadro a quadro: As Brumas**. 2018. 47f. Projeto Experimental (Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social – Radialismo), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2018.

RESUMO

Este trabalho analisa a transição das animações tradicionais e artesanais para o desenvolvimento de uma indústria de entretenimento de massa, envolvendo a invenção de diversos dispositivos e a divisão de trabalho nos estúdios. Na tentativa de acelerar a produção, bancos de cenas e fórmulas foram criadas, condicionando o público ocidental a consumir uma grande quantidade de narrativas e linguagens pouco criativas. O que contribuiu para a saturação da animação nos anos 1980, superada pelo sucesso das primeiras obras utilizando computadores, levando também à aceleração estética.

Somada ao aspecto iconofágico e o domínio de grandes corporações de entretenimento, há pouco espaço para conteúdos e uso de técnicas diversificadas. Porém, a troca de informações na conjuntura de fluxo global de trabalho aliados ao barateamento de softwares e equipamentos, tornou as produções independentes e a utilização de técnicas como stop-motion e quadro a quadro mais viáveis, tendo êxito devido suas narrativas complexas e linguagem visual criativa.

Procurando trazer uma representação do mito arturiano, recontado por Marion Zimmer Bradley a partir do ponto de vista das mulheres que cultuavam as Deusas de Avalon, buscou-se quebrar com o imaginário patriarcal que, ainda hoje, relaciona as mulheres que não subordinam-se às imposições cristãs e masculinas, ao selvagem, pecaminoso. Questionando os estereótipos da mulher anjo e mulher monstro, Bradley mostra aquelas mulheres com personalidades e motivações complexas, requerendo, o seu papel enquanto sujeito histórico.

Palavras-chave: Animação; Técnica quadro a quadro; Representação feminina.

MONTANHAUR, B. D. **The production of a frame to frame animation: As Brumas**. 2018. 47f. Projeto Experimental (Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social – Radialismo), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2018.

ABSTRACT

This work analyzes the transition of traditional and craft animation to the development of a mass entertainment industry, involving the invention of many optical devices and division of labor in the studios. Bank of scenes and formulas were created in attempt to accelerate the production, conditioning the eastern public to a great amount of less creative narratives and languages. That scenario contributed to an animation saturation until 1980, surpassed by the success of the earliest computer animations, followed by aesthetic acceleration.

Added to the iconographic aspect and the entertainment megacorporation's domain, there is no much space for diverse contents and techniques. Although, the global workflow and exchange of information associated to the access to cheaper softwares and equipments, made stop-motion and frame to frame and the independent productions viable, being successful because of their complexed narratives and creative visual language.

Looking for a representation of the arturian myth, retold by Marion Zimmer Bradley from the point of view of the women who worshiped the Goddesses of Avalon, aiming to break the patriarchate ideal presente until today, that connects these insubordinated women to the savage, sinful. Questioning the binary representation of women as angel or monster, Bradley introduces us to their complex personalities and motivations, requiring their role as important historical subjects.

Keywords: Animation; Frame to frame; Feminine representation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Processo de Produção de O Menino e o Mundo.....	14
Figura 2: O Menino e o Mundo, 2014.....	15
Figura 3: The Wicker Man (1973).....	20
Figura 4: Estudos realizados com aquarela	21
Figura 5: Primeiros rascunhos digitais.....	22
Figura 6: Linhas de referência feitas em cima da foto	22
Figura 7: Contorno baseado na rotoescopia	23
Figura 9: Design final.....	24
Figura 10: Seedsong, 2010, Krista Huot.....	24
Figura 11: Polluted Naiad, 2010, Krista Huot.	25
Figura 12: Testes de brushes no Photoshop.....	25
Figura 13: Colagem de imagens de galhos.....	26
Figura 14: Pintura de arbustos.	26
Figura 15: Paleta de cores	26
Figura 16: Plano geral de todas as personagens	28
Figura 17: Plano próximo da personagem principal	28
Figura 18: Decupagem para a gravação.	29
Figura 19: Gravação.....	30
Figura 20: Detalhes do figurino escolhido.	30
Figura 21: Plano próximo com cada personagem passando pela frente e trás da principal.....	31
Figura 23: Estudo sobre o princípio da onda.....	33
Figura 24: Animação da personagem.....	34
Figura 25: Erro no cabelo de uma das personagens.....	34
Figura 26: Correção de erros.	35
Figura 27: Composição Final.....	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO - A IMPORTÂNCIA DO DESENHO	7
ANIMAÇÃO E EVOLUÇÕES TECNOLÓGICAS	10
DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO	15
A PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO	18
1. Roteiro	18
2. Storyboard	19
3. Design dos personagens e cenário	20
4. Pré-Produção.....	27
5. Produção	31
a. Gravação das cenas de referência	31
b. Divisão do trabalho	32
6. Colorização	32
7. Animação da personagem principal.....	33
8. Revisão e limpeza.....	34
9. Composição	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICES.....	39
APÊNDICE 1 - ROTEIRO.....	39
APÊNDICE 2 – STORYBOARD	40
ANEXOS	45
ANEXO 1 – GLASTONBURY	45
ANEXO 2 – CÍRCULOS DE PEDRAS	46
ANEXO 3 – REFERÊNCIAS PARA O FIGURINO	47

INTRODUÇÃO - A IMPORTÂNCIA DO DESENHO

Como dito por Richard Williams em seu livro *The Animator's Survival Kit*, que aborda suas experiências como animador, diretor e detalhes sobre técnicas de observação, organização, desenho e como as técnicas de animação foram sendo aprimoradas, o ser humano sempre tentou produzir imagens que passem a sensação de movimento, além da realização afrodisiaca do animador ao criar uma sequência única de desenhos que andam, falam e pensam.

Porém, muito antes de pensar em animar um personagem e desenvolver seu próprio estilo, Williams destaca o quanto foi importante para sua carreira o estudo sobre desenho, anatomia e inclusive seus anos de aprofundamento em técnicas mais artesanais em uma escola de artes. Ainda segundo ele “desenhar deveria se tornar natural, para que o animador possa se concentrar nas ações e no tempo delas e dar vida à performance” (WILLIAMS, 2002, p. 23, traduzido pela autora). Além disso, uma base de conhecimento sobre desenho contribui para a versatilidade e criatividade do artista, que será capaz de desenhar personagens diferentes sem que seus recursos sejam esgotados ou desgastados.

Uma diferença significativa entre o desenho vivo e o feito para animação é que o primeiro é desenvolvido solitariamente enquanto o segundo geralmente é uma atividade colaborativa que tem muitos estímulos e de constante interação.

“No desenho vivo não existe alguém para valorizar seus esforços – pelo contrário. É sempre chocante descobrir que você não é tão habilidoso ou avançado quanto achou que era” (WILLIAMS, 2002, p. 24, traduzido pela autora.)

Esta percepção foi experienciada durante este trabalho que surgiu a partir do universo literário romântico de Avalon escritos por Marion Zimmer Bradley presente no meu imaginário que gerou grande curiosidade sobre o estudo histórico e simbólico feito por ela. Os primeiros meses de projeto foram dedicados à pesquisa sobre a religião originária da bruxaria que atualmente é praticada como Wicca, nos países do Reino Unido durante o período arturiano, marcado por influências celtas, romanas em certa euforia para compreender os símbolos utilizados por aquela sociedade, como eram realizados os rituais e em possibilidades de trechos do livro seriam interessantes de adaptar para uma animação.

Mas então essa empolgação foi freada pelas limitações do que poderia ser animado em um curto período de tempo e a partir dos conhecimentos e pouca experiência em produzir animações. Sabendo que o não domínio aprofundado sobre desenho seria dificultador e limitaria o resultado final do projeto, alguns estudos sobre o corpo feminino e oficinas sobre desenvolvimento de personagem e animação foram feitas. E as preocupações foram sendo amenizadas após expor as ideias com outras pessoas, que tiveram outros pontos de vista e sugestões positivas como a de utilizar a técnica de rotoscopia, que será detalhada abaixo, que foi importante como observação dos movimentos e silhuetas das personagens, como seriam os planos e movimentos de câmera, profundidade, entre outros detalhes.

“Mas nós podemos aprender a desenhar. Existe o mito de que você nasce sendo um bom desenhista ou não” (WILLIAMS, 2002, p. 25) E então a busca por desenvolver e evoluir no estudo sobre desenho e como ele é aplicado em uma animação se tornou conceito e também estética desse trabalho. Aliado a utilização da técnica de rotoscopia, que desde sua invenção em 19** pelos irmãos Fleischer tem caráter de estudo sobre o movimento e tempo da ação, importante para cenas mais suaves e detalhadas como a dança, mas também ligada a constante busca por aceleração da produção e desafios que as técnicas mais tradicionais enfrentaram com o surgimento de novas mídias.

A evolução mais significativa foi a introdução dos computadores nos estúdios. O sucesso das inovações computadorizadas estão ajudando a transformar a animação e todas suas formas multifacetadas em uma parte importante do entretenimento mainstream (WILLIAMS, 2002, p.20), aproximando-se cada vez mais à indústria de jogos.

Apesar de todos os esforços para produzir mais rápido acelerar as produções, Celbi Pegoraro (2014, p. 6) aponta que:

“o número de empregados de fato caiu, mas não houve tanta economia de dinheiro e muito menos de tempo (especificamente, no caso, Disney). Desse modo, a evolução tecnológica trouxe uma sensação falsa de aceleração. Houve uma aceleração, mas não se produz tão rápido quanto se pensa”

Ressaltando quão trabalhosa e demorada é a produção de uma animação, principalmente quando utilizando técnicas tradicionais mais artesanais que resistem mais à divisão de trabalho e produção em série.

Com o objetivo de aprofundar os conhecimentos adquiridos relacionados a animação e produção audiovisual durante a graduação em Radialismo, desenvolver

os processos necessários para a realização de uma animação com as técnicas quadro a quadro e roscopia mergulhando nos métodos tradicionais e beneficiando-se de novos *softwares* e dispositivos que viabilizam uma produção independente. Inspirada pela literatura sobre as Ilhas de Avalon, por Marion Zimmer Bradley, produzir um curto vídeo, representando o universo escolhido de maneira simbólica e sensível, retratando a forte ligação existente entre as mulheres, a espiritualidade e a natureza.

O livro cativante desencadeou uma grande curiosidade sobre o tema, ainda mais sabendo do intenso estudo histórico da autora para construir toda a narrativa. Apesar de As Brumas de Avalon ter sido adaptado para o cinema em 2001, existem poucas obras que retratam a faceta feminina presente no mito arturiano. Além da perseguição que os praticantes sofreram por muitos anos, seus costumes e crenças foram desmoralizados e ressignificados, levando a diversos preconceitos perpetuados.

Outra carência encontrada é a de profissionais para animação em um mercado que exige amplo conhecimento sobre várias áreas, formatos e linguagens, considerando também a hegemonia de grandes estúdios, levando à falta de incentivo a produções originais e independentes, tendo como exemplo o fechamento do departamento 2d nos estúdio da Disney 2012.

Porém o essas técnicas continuaram sendo utilizadas de maneira independente com linguagens inovadoras que reanimam este cenário de reprodutibilidade de conteúdos e estéticas mais lucrativas. O Brasil tem ganhado destaque nesse mercado com produções sensíveis e originais. Foi homenageado no festival de Annecy em 2018 e cresce no número de produções.

Este projeto começou pelo aprofundamento do tema e nas escolhas para o roteiro e produção. Por se tratar de uma adaptação literária, foram levantadas as descrições de personagens, cenários, figurinos e rituais que seriam interessantes serem representadas.

Após esse levantamento, para a organização da produção foi baseada no modelo clássico de animação 2D, dividido entre as etapas: roteiro, storyboard, design das personagens e background, pré-produção e gravação da roscopia, animação, colorização, limpeza, revisão e composição.

ANIMAÇÃO E EVOLUÇÕES TECNOLÓGICAS

O início da animação acompanha o desenvolvimento do cinema e a construção de uma linguagem cinematográfica. No início do século XIX, a descoberta do princípio clássico da persistência da visão, definido por Willians (2002, p. 13) como a retenção temporária de uma imagem que acabamos de ver, desencadeou a criação de muitos dispositivos ópticos. A transição de técnicas e produções artesanais para o início de uma influente indústria de animação se deu por evoluções técnicas, mas segundo Maria Luiza Marques (2014, p.19) somado ao

“momento histórico em que a estrutura do pensamento capitalista convertia-se em práticas administrativas. Os mesmos aspectos históricos que contribuíram para a hegemonia do cinema norte-americano levaram a animação a estabelecer-se como indústria do entretenimento de massas”.

Nos anos 1920, (WILLIAMS, 2002, p. 20) os animadores faziam a maior parte do trabalho eles mesmos e pioneiros como Emile Cohl e Windsor McCay concebiam e trabalhavam de maneira artesanal enquanto alguns estúdios americanos estavam adotando visões administrativas e integrando tecnologias para uma produção lucrativa e em maior escala. De acordo com Donald Crafton (1993 pag. 137 citado por MARQUES, 2014, p. 17):

“O método de produção de desenhos animados cristalizado pelos irmãos Fleisher e por Walt Disney a partir da década de 1920 tem sua origem na estrutura de trabalho organizada pelo desenhista e empresário John Randolph Bray, que se baseou em teorias da administração clássica para organizar o trabalho no estúdio”

Maria Luiza Marques, em sua tese A transição do modo de produção analógico para o digital nas produtoras de animação publicitária: o impacto da tecnologia no cinema de animação, faz um estudo sobre os principais dispositivos, estudos e sistematizações desenvolvidas no período de 1910 a 1915 e que permaneceram em vigor até os anos 1980 com a invenção e adesão dos computadores. As principais contribuições que viabilizaram e aperfeiçoaram os métodos de produção para que se erguesse a animação industrial moderna “agiram sobre os campos técnico, artístico e administrativo, a saber: a caixa de luz, os pinos de referência, a fotografia duplicada de cada imagem, o acetato, o rotoscópio e a divisão de trabalho”. (MARQUES, 2014, p. 18)

A invenção da caixa de luz permitiu a visualização das imagens anteriores e a maior estabilidade delas. E o sistema de pinos garantiu a referência fixa nas imagens, agilizando a produção dos desenhos mais ainda em equipes reduzidas. O acetato permitiu “a justaposição de até três camadas de imagem, sendo que apenas as partes

que se moviam necessitavam ser desenhadas” (MARQUES, 2014, p. 23), possibilitando a criação de cenários fixos mais detalhados.

A criação do roscópio em 1915 contribuiu para que a partir de imagens reais os animadores estudassem movimentos e reproduzissem expressões com maior precisão.

“Este equipamento consistia num projetor de película apontado para um tela translúcida onde se formava a imagem previamente filmada e onde o desenhista colocava sua folha de papel; tendo a imagem projetada como referência, ele poderia aplicar seu traço conforme o planejamento da cena” (MARQUES, 2014, p. 24)

Utilizando o referencial como guia, o animador teria facilidade com movimentos, perspectivas e também quanto ao tempo de cada ação.

Porém a escala industrial da animação se deu a partir da divisão e hierarquização de trabalho nos estúdios. O animador John Randolph Bray elaborou uma estratégia de trabalho “seguindo três diretrizes: 1) dividir as tarefas, distribuindo-as entre animadores e assistentes; 2) patentear esse sistema de produção, bem como todos os métodos conhecidos até então, incluindo equipamentos; 3) melhoria dos meios de distribuição e marketing dos filmes” (CRAFTON, 1993, p. 145 citado por MARQUES, 2014, p. 23).

Walt Disney adotou estratégia similar de investimento em tecnologias, em aprendizado da equipe e na divulgação de seus filmes. A Disney trouxe diversas inovações como o som sincronizado e sistema de cores e percebeu que essas inovações o colocariam em destaque. Como também levantado por Marques (2014), esse destaque também se deu pela adequação à nova linguagem relativas ao uso do som e pelo aprofundamento das personalidades e vontades dos personagens, marcado pelo sucesso do primeiro longa-metragem A Branca de Neve e os Sete Anões (1936), que segundo Williams (2002, p. 19) elevou os desenhos animados ao nível da arte e deu início a Era de Ouro da animação.

“A busca pela eficácia e rapidez, enfim, levou naturalmente ao desenvolvimento de gêneros e fórmulas. Criavam-se bancos de cenas, as quais eram reutilizadas em vários filmes, com poucas alterações, o que dava ao cinema de animação mais chances de competir com o cinema ‘ao vivo’” (MARQUES, 2014, p. 24).

Em seu estudo sobre a aceleração no cinema de animação, Celbi Pegoraro faz uma distinção entre diferentes faces sobre a velocidade de transformação. A primeira seria quanto a aceleração na produção visando economia de mão-de-obra, tempo e

dinheiro sofrendo mudanças com as novidades tecnológicas como por exemplo “a criação de *softwares* especializados para colorização no final dos anos 1980 resultou na extinção do departamento da pintura dos estúdios Disney. E nos anos 2000, houve um aumento da produção computadorizada em detrimento das técnicas tradicionais (animação feita a mão” (PEGORARO, 2014, p. 6).

A segunda face refere-se quanto à estética quando nos anos 1950 os estúdios tiveram que se adaptar a produção para a televisão onde “a saída encontrada foi a produção num estilo artístico mais simples e menos complicado, se preocupando menos com noções realistas do desenho” (PEGORARO, 2014, p. 7), utilizando bancos de cenas, um estilo mais cartunesco, com personagens bidimensionais e sem profundidade narrativa. Pegoraro ressalta que nos meados dos anos 1990, as primeiras animações computadorizadas passaram a concentrar sua estética não só nos personagens, mas em todos os elementos gráficos.

A terceira face é chamada de aceleração temática e de recepção quanto ao conteúdo e impacto na comunicação. Ainda segundo Pegoraro (2014), os primeiros longa-metragens carregam forte carga de conteúdo adulto, migrando para elementos educativos e pedagógicos pró-guerra nos anos 1940 para então um período de regressão temática voltada para o público infantil. Os estúdios se viram forçados a inserir um conteúdo mais sofisticado devido a popularização de “filmes *live-action* nas décadas de 1970 e 1980, a partir de produções como as de Steven Spielberg e George Lucas” (PEGORARO, 2014, p. 8), surgindo uma geração ligada cada vez mais ao tempo e recursos tecnológicos.

A contínua busca por métodos e dispositivos que acelerassem a produção animada desencadeou o aspecto iconofágico na animação (Baitello, 2005, p. 50 citado por Pegoraro, 2014, p. 9) - que pode ser resumido como a compulsão pela reprodutibilidade e uma perda de profundidade - como pode ser observado na fórmula de musical adotada pela Disney a partir dos anos 1980 e então replicada também em outros estúdios. Outro aspecto comunicacional levantado por Celbi Pegoraro diz sobre o uso excessivo de diálogos, que contribuiu para a saturação do mercado, que foi ganhar destaque novamente com a animação computadorizada e o grande impacto de Toy Story, lançado em 1995 fazendo com que a indústria apontasse o CGI como a técnica do futuro.

Outro processo perceptível é a de cada vez maior ligação entre os campos de animação, jogos e quadrinhos, tanto em histórias e adaptações em diferentes

plataformas quanto à narrativa e estética devido não só aos avanços tecnológicos globais e ao desejo de consumo mais intenso, mas também devido ao predomínio de grandes estúdios e corporações nesses mercados.

“O processo de aquisições e fusões corporativas continua a acelerar, acelerando o cenário da mídia. Para criar um campo de atuação equilibrado, esse processo está reduzindo a diversidade de mercados criativos e colocando o controle de nossa mídia em muito poucas e poderosas mãos. Estúdios de animação, empresas de quadrinhos e estúdios de jogos são absorvidos pelos gigantes da mídia e se tornam mais uma engrenagem em uma enorme máquina de mídia. Uma grande corporação pode publicar os quadrinhos, produzir o filme ou séries de TV e criar o jogo - tudo baseado em uma propriedade que eles possuem e controlam” (MARX, 2012, p. 16).

Em seu livro *Writing for Animation, Comics and Games*, Christy Marx ressalta o impacto na criatividade e diversidade na mídia consumida hoje, já que esse cenário também contribuiu para a tendência de essas corporações criarem em cima de seus produtos ao invés de buscar conteúdos originais. O mesmo aconteceu com os estilos e técnicas adotadas buscando economia de tempo e trabalho:

“Se a técnica do desenho animado reuniu condições de produção para florescer e atingir um grande público, o mesmo não aconteceu com a animação quadro a quadro, ou stop motion, técnica que resiste mais à divisão de trabalho, ainda que diversas obras - incluindo séries - tenham sido realizadas desde o início do cinema” (MARQUES, 2014, p. 29).

Ainda segundo Marques (2014, p. 30), enquanto os produtores de desenho animado investem em mecanismos para agilização do trabalho, a animação quadro a quadro requer um trabalho artesanal, sem perspectivas para a produção em série.

Porém esses mesmos mecanismos permitiram a criação de projetos em cenários mais independentes através de trocas mundiais de informações e técnicas, como é o exemplo do *software* Adobe Flash dado por Marx (2012, p. 8), que permite que artistas criem conteúdos criativos originais disponíveis online, também sendo utilizado para séries de TV.

Esse cenário pode ser observado no Brasil, que apresenta grande avanço e aumento do número de produções animadas, muitas premiadas. Cabe aqui o destaque para o longa-metragem *O Menino e o Mundo* (2013) criado e dirigido por Alê Abreu que foi inspiração como modo de produção para esse projeto.

Alê já tinha experiência com animação e como artista plástico quando decidiu desenvolver uma narrativa em cima de um simples boneco-palito e outros diversos desenhos que tinha em um caderno de anotações. Sua escolha por utilizar a técnica 2D, muitos cenários em branco, traços simples, destaque para a trilha sonora (já que

nos poucos diálogos o idioma falado é o português invertido) também vem de sua tentativa de terminar o projeto em menor tempo. Seu primeiro longa-metragem demorou oito anos para ser finalizado e, muitas vezes, após um longo período o animador, se persistente, fica esgotado com aquele projeto. É significativo considerar elementos que favoreceram a produção e finalização desse filme, como por exemplo a existência de leis de incentivo de fomento ao cinema de animação, o avanço da carreira e da capacidade dos profissionais em animação e o auxílio de computadores e outras ferramentas que viabilizaram a produção.

No vídeo de *making of* disponibilizado pela produtora Filme de Papel no Youtube, podemos ver todas as etapas de produção desde reunir uma narrativa em cima das primeiras ilustrações, os desenhos com texturas sendo digitalizados, uma equipe reduzida animando, a montagem e a criação da trilha sonora.

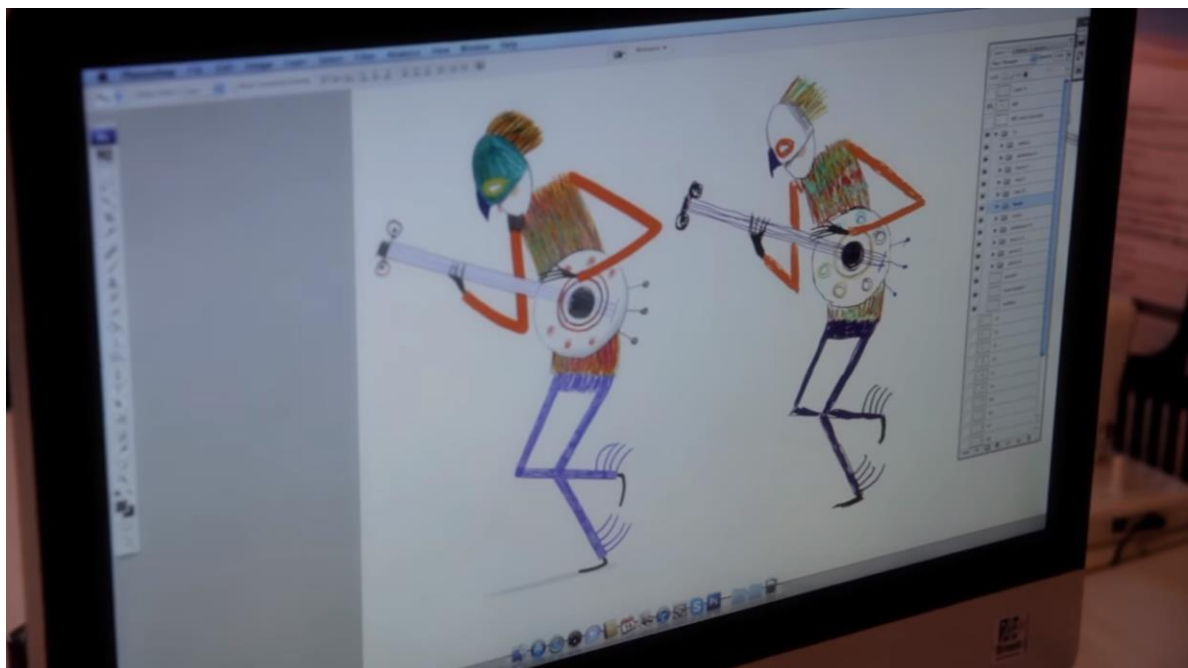


Figura 1: Processo de Produção de O Menino e o Mundo

Esta obra também foi referência estética. Os personagens foram desenvolvidos a partir de desenhos no papel, com colagens, diferentes materiais, com a intenção de parecer o menos digital possível. Os traços simples, cores vibrantes em variadas texturas também correspondem à narrativa contada do ponto de vista de um menino que vive em uma cidade do interior, mostrando a relação do pai com o trabalho e

depois ele descobrindo as grandes cidades, com diversas críticas à desigualdade social, conectando as ideias muito mais pela música e desenhos.



Figura 2: O Menino e o Mundo, 2014.

Segundo Marques (2014, p. 32) “uma hipótese para o êxito dessas produções apoia-se no fato de terem narrativas sofisticadas apresentadas com leveza e extrema criatividade em sua linguagem visual”.

DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO

“Em As Brumas de Avalon, Marion recria o mito arturiano a partir de uma perspectiva pautada no feminino colocando em destaque não Artur e seus cavaleiros, mas as mulheres próximas ao rei” (SOUZA, 2015, p. 19), sendo muito diferente de seus antecessores ao representar as mulheres e as religiões não-pagãs. Em sua análise As Representações do Feminino em As Brumas de Avalon, Juliana Cristina Terra de Souza fala sobre como a sociedade patriarcal ocidental, em conjuntura com a ascensão do cristianismo contribuíram para o apagamento de religiões pagãs de adoração à Deusas. As religiões do mundo ocidental transferiram a centralidade do divino para o masculino e a mulher é vista como subordinada e “a visão cristã acerca do pecado e da moral desarticula a noção do sagrado feminino como relacionado às forças da natureza” (SOUZA, 2015, p. 28).

As mulheres que tinham forças ctônicas, “ctônio, que signifca “da terra” - mas das entranhas da terra, não da superfície” (PAGLIA, 1992, p. 17 apud SOUZA, 2015,

p. 27), com comportamentos considerados selvagens ou subvertentes eram associadas com bruxaria e o demônio.

“As representações do feminino presentes na literatura ocidental tradicional, de autoria masculina, partem sempre da construção dos estereótipos das figuras de mulher anjo e mulher monstro. A novela de cavalaria, gênero patriarcal por excelência, que se constitui da idealização de feitos masculinos dentro de um universo medieval e trazendo a imagem do cavaleiro enquanto herói eterniza as facetas impostas pela tradição às personagens femininas, que permanecem em segundo plano” (SOUZA, 2015, p. 8).

Em seus livros Bradley aponta as mulheres como influentes e definidoras de todos os eventos históricos trazidos. É Viviane, a Senhora do Lago, quem trama a aproximação de uma de suas sacerdotisas e Uther, a fim que nasça Artur, que deveria manter as antigas tradições vivas. E seu declínio é semeado por Morgana e Gwenhwyfar, personagens que representam esse binarismo entre místico, selvagem e fragilidade, subordinação.

Essa visão de Morgana como mulher monstro é transmitida através de Gwenhwyfar, pois o foco do livro é alterado para outras mulheres, demonstrando uma ausência de heroínas (SOUZA, 2015, p. 50). Considerando também que apesar do dever de Morgana com Avalon, em diversas passagens ela age por impulsos pessoais, apresentando a personagem da bruxa com personalidade e motivações complexas.

“Morgana fala... Em vida, chamaram-me de muitas coisas: irmã, amante, sacerdotisa, maga, rainha. Na verdade, cheguei agora a ser maga, e poderá vir um tempo em que tais coisas devam ser conhecidas. Verdadeiramente, porém, creio que os cristãos dirão a última palavra. O mundo das fadas afasta-se cada vez mais daquele em que Cristo predomina. Nada tenho contra o Cristo, apenas contra os seus sacerdotes, que chamam a Grande Deusa de Demônio e negam o seu poder no mundo” (BRADLEY, 1989, p.11)

Bradley também teve como motivação trazer um resgate do divino feminino em sua obra a partir do estudo de diversos livros esotéricos remetendo mais ao movimento neo-pagão do século XX, devido o apagamento dos conhecimentos e práticas antigas. “Qualquer tentativa de reconstruir a religião pré-cristã das Ilhas Britânicas transformou-se numa conjuntura, devido aos esforços constantes dos seus sucessores para eliminarem todos os traços dessa crença” (BRADLEY, 1989, p.10).

Como por exemplo o destaque dado para os celtas que “havia, sem dúvida, recebido dos ligúrios a adoração da Terra-Mãe” (CHALLAYE, 1981, p.178) permaneceram presentes por mais tempo no território sudoeste da Inglaterra e Irlanda, mas também foram apagados e suas influências desconsideradas.

“A Cornualha quase não é citada em Malory, já a rainha de Gales do Norte, que na obra dele não é Morgana, aparece em A morte de Artur como uma feiticeira ardilosa que mantém práticas de bruxaria em suas terras e, em parceria com a feiticeira Morgana pratica magia e atos ruins” (SOUZA, 2015, p. 53).

Félicien Challaye, em seu livro *As Grandes Religiões*, aponta a conjuntura de religiões da Europa Setentrional pré-Cristianismo, com a presença dos gregos e romanos na zona meridional, os celtas na região ocidental e na setentrional podemos dividir “os povos de origem germânica em germanos setentrionais (islandeses, noruegueses, suecos, dinamarqueses); germanos ocidentais (anglo-saxões) e germanos meridionais (saxões, alemães etc)” (CHALLAYE, 1981, p.170).

Há entre suas crenças pequenas diferenças, mas todos partilhavam do animismo, acreditando que elementos da natureza possuem alma e são símbolos sagrados, assim como fontes, montanhas e florestas. As árvores tinham suas próprias personalidades e eram consideradas moradias de espíritos: “elas são seres vivos tão antigos e poderosos, além de que uma árvore deve possuir uma aura forte, ou um campo de força, que a cerca” (VALIENTE, 2004, p. 59), sendo frequentemente utilizadas como um local de encontro para razões diferentes.

“Podemos procurar também compreender antigos monumentos de pedra, que abundam sobretudo na Bretanha” (CHALLAYE, 1981, p.176), tanto isoladas quanto formando vastos círculos, que pareciam delimitar territórios sagrados para a realização dos ritos.

Cultuavam tanto deuses masculinos quanto femininos assim como os astros, o sol, a lua. Em seu livro *Enciclopédia da Bruxaria*, Valiente (2004, p. 34) fala sobre a adoração da Lua, presente em muitos povos, em uma faceta feminina, tendo forte relação com a fertilidade e o ciclo menstrual da mulher, “mas ainda mais importante é a antiga crença na influência da Lua sobre as marés, da energia psíquica e das questões humanas”. Os antigos calendários diziam os momentos adequados para a plantação de acordo com as diferentes fases da lua.

Rituais que são praticados até hoje como o Esbá, são reuniões mensais de um grupo de bruxas no período da lua cheia. Já as festas anuais conhecidas como Sabás tratam-se de grandes encontros em homenagens aos antigos deuses:

“Algumas bruxas modernas acreditam que um certo impulso psíquico, ou corrente ou maré mágica, começam no equinócio ou solstício, alcançam seu ápice no Grande Sabá seguinte, e por fim declinam até a próxima estação do Sol, quando uma nova maré de magia inicia-se, e assim por diante” (VALIENTE, 2004, p. 373).

“Tal era a religião dos germanos, que a Igreja cristã, multiplicando seus esforços, acabou por esmagar, quebrando-lhe os “ídolos”, destruindo as árvores sagradas, edificando igrejas sobre as ruínas dos velhos templos” (CHALLAYE, 1981, p.175). Como é o caso de Avalon, hoje identificada como atual Glastonbury, onde (VALIENTE, 2004, p. 79) a presença dos pagãos levou à construção de uma igreja dedicada a São Michael.

Porém, sua religião sobreviveu de várias maneiras. “O Poço Chalice, ao pé de Tor, acredita-se até hoje que sua água possui propriedades supranormais de cura” (VALIENTE, 2004, p. 80), “os nomes ingleses e alemães dos dias da semana evocam os antigos deuses. Certas festas populares também os recordam” (CHALLAYE, 1981, p.175), seus mitos foram passados por gerações e perpetuam no imaginário.

A PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO

1. Roteiro

“Os mortais dizem que no Reino Encantado nada muda. Mas não é assim. Há lugares onde os mundos se aproximam como as dobras de um manto. Uma dessas pontes é um lugar que os homens chamam de Avalon. Quando as mães da humanidade chegaram a este lugar, o meu povo, que jamais teve corpos, criou formas para nós, à semelhança dekas. Elas construíram suas casas sobre estacas na margem do lago e caçavam nos pântanos. e andávamos e brincávamos juntos, pois vivíamos o alvorecer do mundo” (BRADLEY, 1997, p. 13).

Devido ao tempo curto para a produção e passar por todos os processos necessários para a finalização, foi decidido selecionar pequenas cenas mostrando um ritual inspirado nas simbologias trazidas no livro como uma apresentação e identificação histórica deste universo.

A principal intenção é a de representar a união e protagonismo das mulheres em interação com a natureza, elemento muito importante na crença delas. E a partir da demarcação de trechos e características que poderiam ser usadas e da pesquisa histórica sobre os costumes e práticas, mais detalhes foram incorporados.

A primeira cena foi escolhida como uma maneira de imersão a Avalon, já que a entrada na Ilha acontece através de uma embarcação celta que aparece para aqueles que tem ligação com a Deusa. “O barco começou a cortar a névoa [...] Depois, como se uma cortina estivesse sendo descerrada, a bruma desapareceu, e à frente delas... No alto do Tor, havia um círculo de pedras que brilhavam à luz do sol” (BRADLEY, 1997, p. 179).

Na segunda cena, as personagens abrem um círculo mágico, “formado para proteger o operador contra forças potencialmente perigosas ou hostis” (VALIENTE, 2004, p. 119), e para concentrar o poder invocado em seu interior, geralmente com movimentos no sentido horário. As sacerdotisas circulam ao redor da senhora, direcionando a energia para ela. A personagem principal permanece em posição de invocação, “abençoando a floresta, a terra, sentindo as emanções da força percorrerem suas mãos como uma luz visível” (BRADLEY, 1989, p. 233).

“A dança é uma das atividades, como a poesia e a música, que são essencialmente mágicas” (VALIENTE, 2004, p. 135), ela une as pessoas em uníssono, em harmonia de acordo com o objetivo, sendo essencial para o trabalho mágico. Segundo Valiente (2004, p. 137) se trata de uma imitação do movimento dos corpos celestes: “Ela é a roda das estações, a roda da própria vida, do nascimento, da morte e do renascimento. Dançá-la é o mesmo que entrar em harmonia com o segredo e a sutileza da Natureza e tornar-se um só com os Poderes da Vida”.

Segundo a passagem de Bradley (1997, p. 29): “Não era necessário desenhar um círculo ali. O lugar já era sagrado, proibido para os não iniciados, mas quando o círculo de mulheres ficou completo, o ar dentro dele ficou mais pesado e completamente imóvel”.

Representando este fluxo de energia entre elas, a personagem principal traz os braços aos seios e fecha os olhos e então uma lua crescente azul aparece em sua testa, como “um sinal de que se dedicaram ao serviço da Deusa e que estão preparadas para morrer ou viver, segundo a vontade dela” (BRADLEY, 1989, p.212) Esta marca demonstra a devoção da senhora de Avalon, diferenciando-a das mulheres que estão sendo treinadas e talvez passem por rituais de confirmação dessa devoção.

2. Storyboard

Segundo Christy Marx (2012, p. 36) na animação, o artista sabe o que desenhar apenas se você especificar cada cena para o responsável pelo storyboard, que tornará visual e fará a escolha da maioria dos ângulos, mas certos ângulos e movimentos de ângulos que são necessários devem ser identificados.

Mas por se tratar de uma animação quadro a quadro produzida de maneira artesanal e por uma equipe reduzida, diversos processos foram realizados pela

mesma pessoa e, devido o curto prazo, ao mesmo tempo, como foi no desenvolvimento do roteiro, storyboard e design do projeto.

Durante essa etapa também se mostraram presentes as inseguranças quanto a questões sobre desenho e disposição dos personagens, o que contribuiu para que essa etapa demorasse mais para ser finalizada.

Foi utilizado como referência de ângulos e movimento das personagens o filme *The Wicker Man* (1973) dirigido por Robin Hardy.



Figura 3: *The Wicker Man* (1973)

O storyboard ficou pronto dia 10/04 buscando uma quantidade reduzida de cenas e sem movimentos de câmera o que facilitaria e encurtaria o tempo de produção.

3. Design dos personagens e cenário

Inspirando-se em uma pintura similar a aquarela e em uma estética suave, os primeiros estudos para o design do projeto foram feitos no papel. Em seguida foram feitos rascunhos utilizando o Photoshop.

Morgana é descrita em *As Brumas de Avalon* pelo “seu cabelo negro estava puxado pra trás, trançado na nuca” (BRADLEY, 1989, p. 188), e utiliza uma sobretúnica azul-escura, mas para este projeto foi feita a escolha de usar cores mais claras, buscando representar essas mulheres de maneira mais delicada, conectando-se com a natureza, tentando fugir da imagem da bruxa construída como mulher

monstro. Eram, em sua maioria, parecidas com Morgana e Viviane, pequenas e morenas, do povo dos pictos, mas outras havia, altas e esguias, de cabelos louros ou avermelhados, e duas ou três com a marca inequívoca da descendência romana” (BRADLEY, 1989, p. 188).



Figura 4: Estudos realizados com aquarela

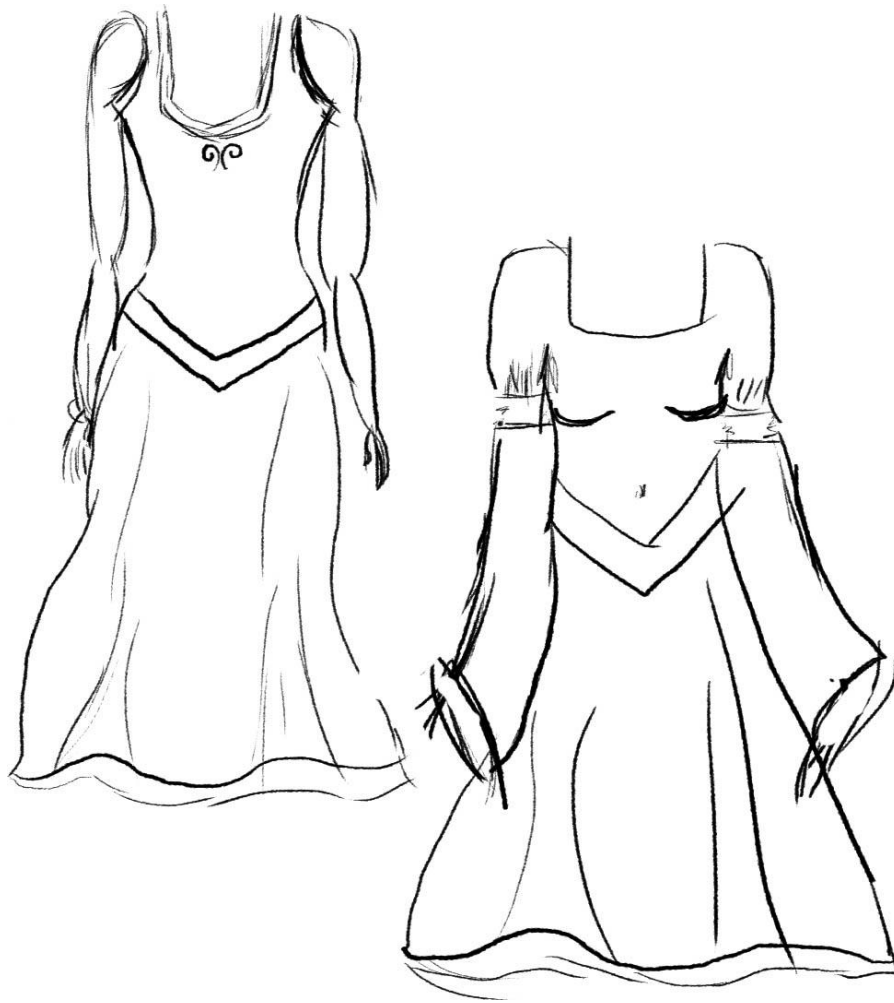


Figura 5: Primeiros rascunhos digitais

O design das personagens foi guiado pelos rostos das atrizes.

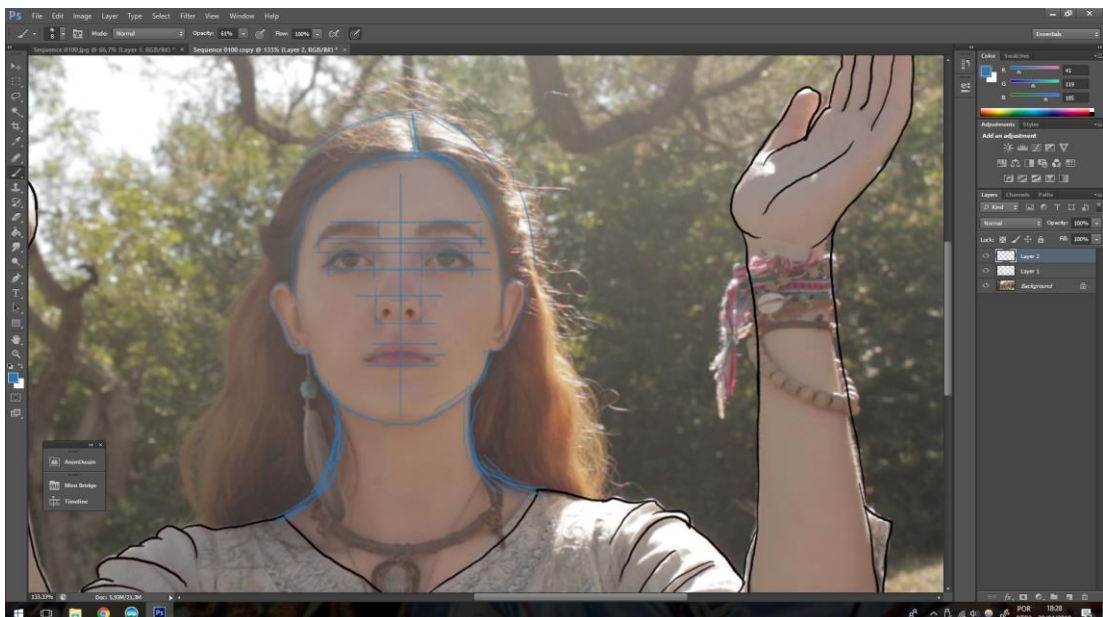


Figura 6: Linhas de referência feitas em cima da foto

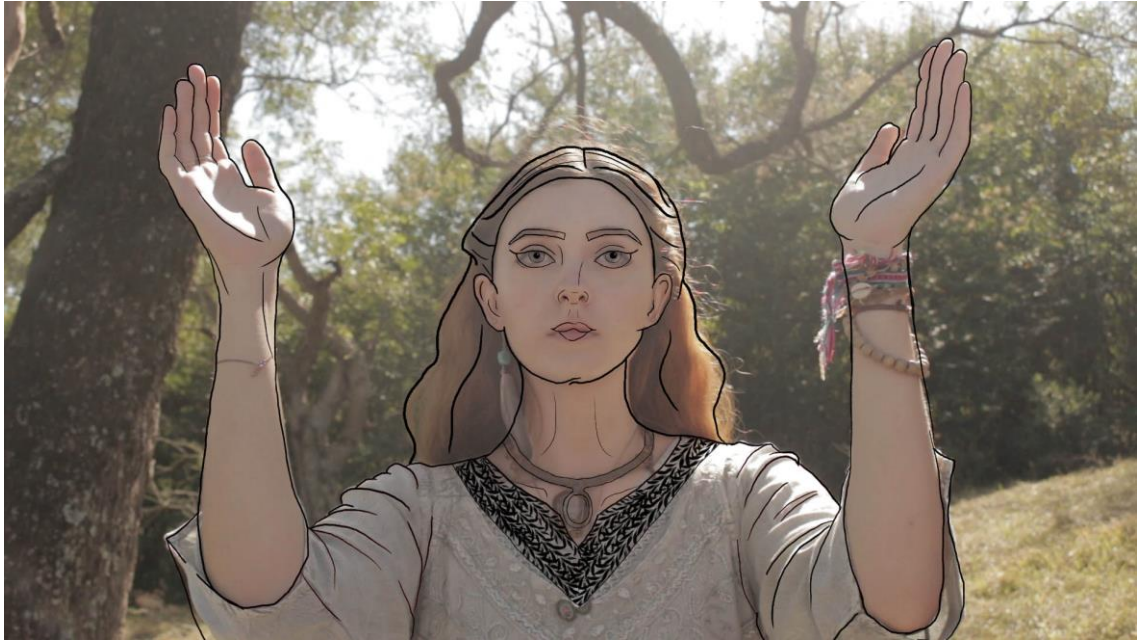


Figura 7: Contorno baseado na rotoescopia

Cada parte da personagem foi desenhada em diferentes camadas. E após esse processo, as cores também foram sendo construídas

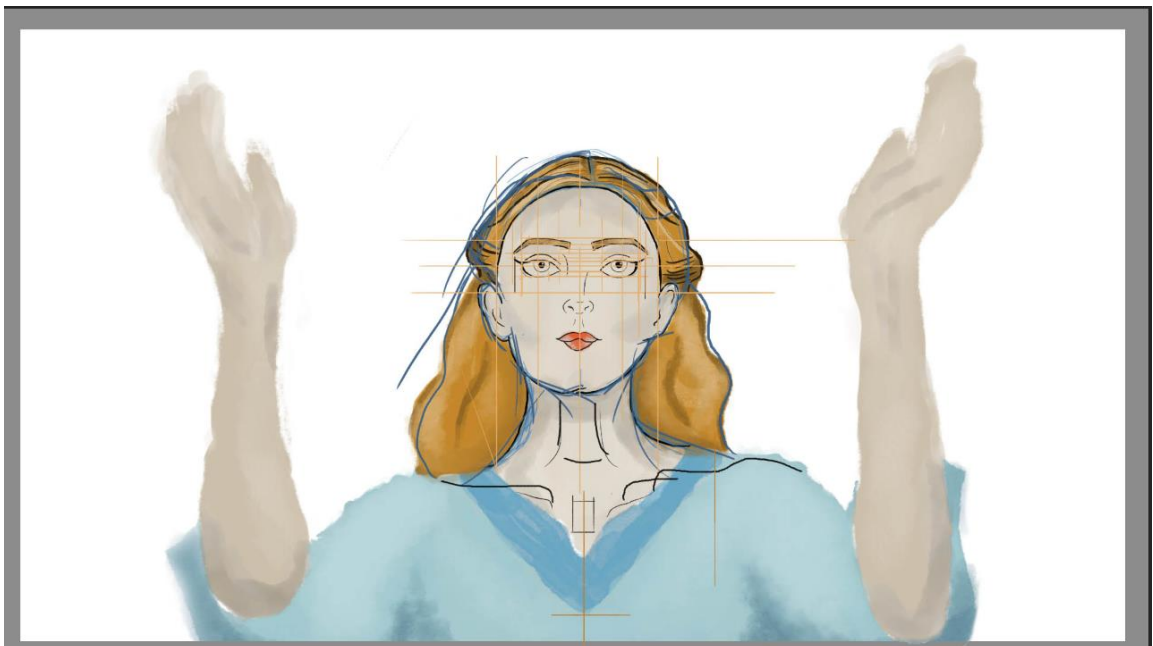


Figura 8: Primeira colorização.

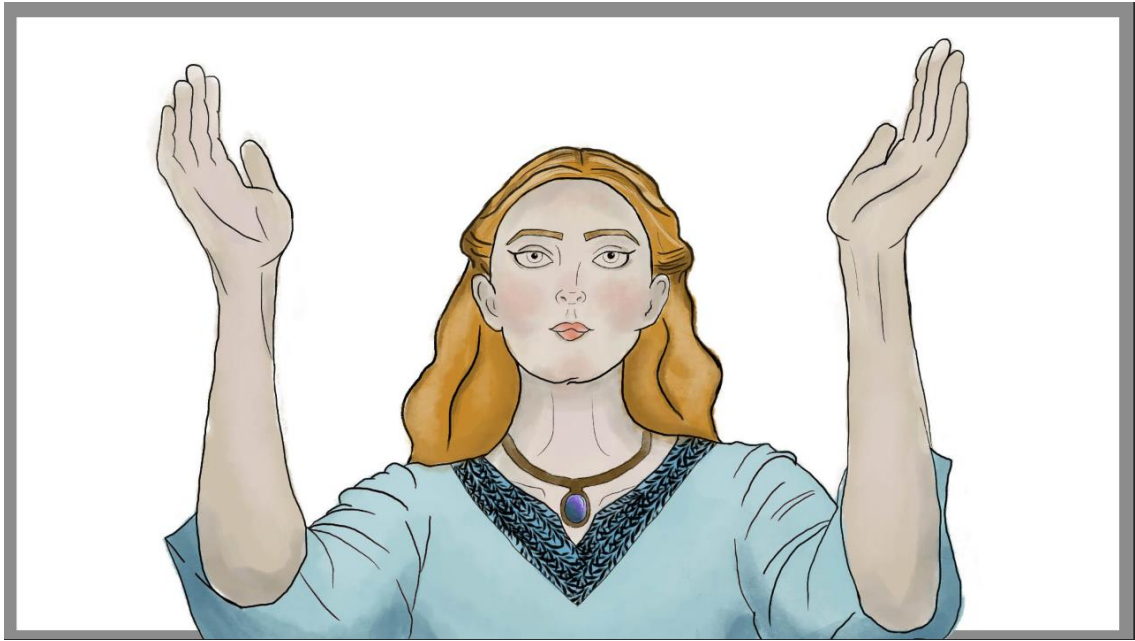


Figura 9: Design final

Já o design do cenário, que tem como principal referência as telas da artista Krista Huot, que abordam mulheres fortes em cenários da natureza um pouco fantasiosos de maneira delicada.



Figura 10: Seedsong, 2010, Krista Huot.



Figura 11: *Polluted Naiad*, 2010, Krista Huot.



Figura 12: *Testes de brushes no Photoshop.*

Construção de camadas de cores e colagem de imagens de galhos para preencher o quadro.



Figura 13: Colagem de imagens de galhos.

Criação de camadas de folhagens do tom mais escuro para o mais claro, dando destaque para o centro do quadro.



Figura 14: Pintura de arbustos.



Figura 15: Paleta de cores

4. Pré-Produção

Ao decidir por utilizar métodos da animação tradicional, a rotoescopia conhecida utilizada antigamente como estudo ou base para movimentos em várias animações foi escolhida pois auxiliaria na compreensão sobre como aquelas mulheres iriam se comportar durante um ritual, além dos detalhes das mãos e dos efeitos nos vestidos além de auxiliar no desenho das personagens.

Em 11 de abril foi feita a reunião com Ana Beatriz Pístola, que ficou responsável pelo auxílio na produção para a gravação e as primeiras medidas a serem tomadas foram: levantou nomes para a equipe; escolha da locação, sendo sugerido um sítio na cidade de Bauru já conhecido, onde poderíamos gravar em uma pequena área circular e então substituir as pedras por três árvores; e por fim, definir detalhes dos vestidos, cabelos, diferenciar as personagens (as *concept arts* começaram a ser desenvolvidas, também como ferramenta para explicar o projeto para a equipe).

Primeira visita à locação feita no dia 13 de abril e foram levantadas algumas problemáticas quanto a inclinação do terreno, a substituição das pedras pelas três árvores, o que poderia ser interessante para representar a natureza e a presença de grama alta que ocultaria os pés das personagens.

Na reunião realizada com a diretora de fotografia, Aline Manzino, pensamos em como reduzir o número de planos e de minutagem da gravação devido ao curto prazo para entrega e a dificuldade em se 'automatizar' os processos da produção quadro a quadro. Em um plano geral, a personagem principal sairia de trás da árvore central e encontraria as outras no canto direito da tela. O próximo plano já seria próximo, com as sacerdotisas passando alternadamente entre a frente e trás da personagens, formando um ciclo de desenhos que poderia ser repetido e acelerado. Por fim, para a última cena, pensamos em simplificar o movimento completo de close-in da câmera com a utilização de um efeito especial similar a de um olho piscando e quando o abre a personagem está mais próxima.

Após essa etapa, fizemos uma segunda visita à locação como teste dos planos.



Figura 16: Plano geral de todas as personagens



Figura 17: Plano próximo da personagem principal

Após essas alterações e percebendo que não daria tempo de animar todas as cenas, foi realizado uma decupagem atualizada para auxiliar na gravação, retirando a primeira cena do roteiro, focando em utilizar a técnica de roscopia.

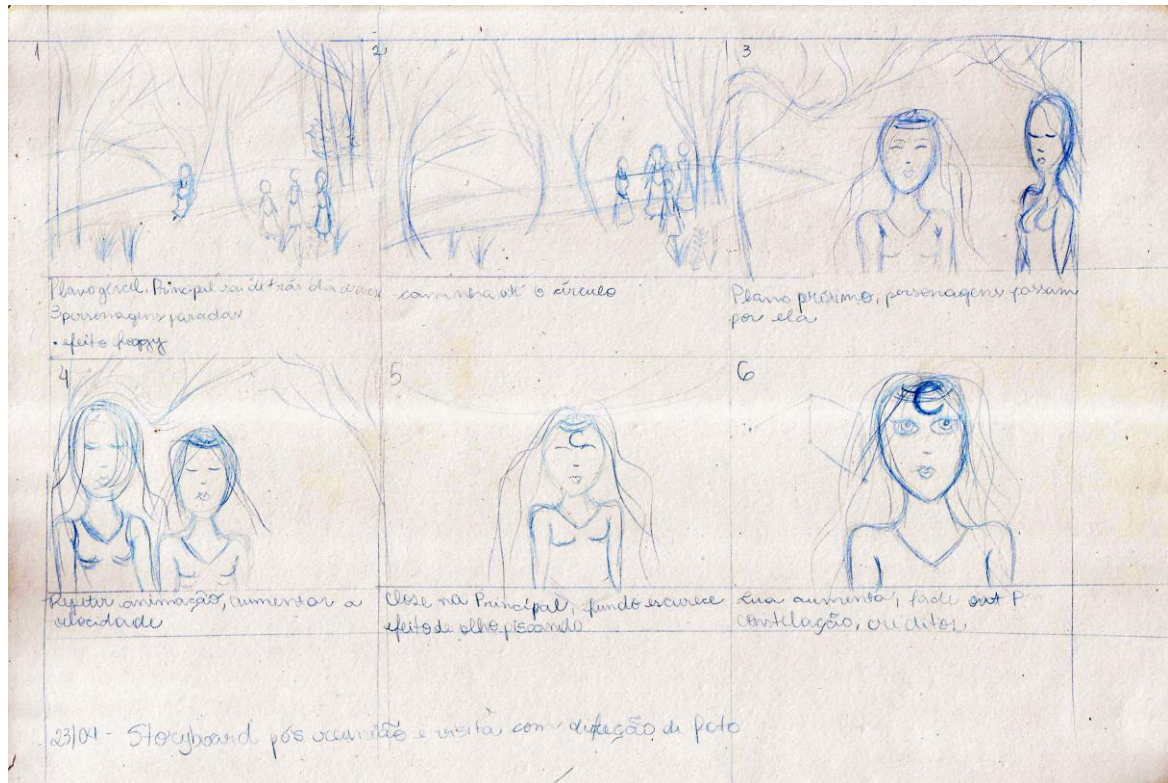


Figura 18: Decupagem para a gravação.

Os dias 18 e 19 de abril foram reservados para ir a brechós e lojas para encontrar o vestido da personagem principal e então fechar o figurino, bem como outros itens como as faixas utilizadas para marcação da cintura. Três vestidos foram emprestados em estilos parecidos entre si para que combinassem com o mais claro, da personagem principal, mas para diferenciá-las, uma bata de mangas longas foi colocada por baixo do vestido para representar a superioridade e sabedoria da Senhora de Avalon.

Por último, no dia 24 de abril foi feita a reunião geral da equipe contendo: a diretora de fotografia Aline, Daniela Peixoto que auxiliou na logística e no making of, a produtora Ana Beatriz que também atuou junto com Ana Maria Auxiliadora Cruz, Giovana Sacconi e Isabella Savarego.

O orçamento foi de R\$ 300 (trezentos) reais, direcionados para o figurino e deslocamento da equipe, considerando que os equipamentos e muitos objetos utilizados para a gravação e animação pertenciam aos membros da equipe ou foram emprestados.



Figura 19: Gravação.



Figura 20: Detalhes do figurino escolhido.

5. Produção

Algumas etapas foram desenvolvidas ao mesmo tempo já que foram desenvolvidas pela mesma pessoa e foram divididas entre o dia de gravação. divisão das cenas, produção e pintura do cenário e da personagem principal tendo as imagens de referência, animação e pintura das partes que teriam movimento e por fim, revisão e limpeza de todos os desenhos.

a. Gravação das cenas de referência

Gravação realizada no dia 26 de abril. Encontro de todos às 7h na casa da Ana Beatriz para arrumar vestidos, fazer penteados. Chegando ao local, a produtora nos auxiliou a coreografar o movimento das atrizes e após duas horas a gravação foi finalizada sem imprevistos.



Figura 21: Plano próximo com cada personagem passando pela frente e trás da principal.

Os arquivos de vídeo foram cortados para a duração exata de cada ação e exportados como imagens já reduzindo a taxa de 24 para 12 frames por segundo, reduzindo o número de desenhos necessários, mas também deixando a animação mais lenta, com as transições entre as imagens mais marcada, correspondendo mais à linguagem da animação tradicional.

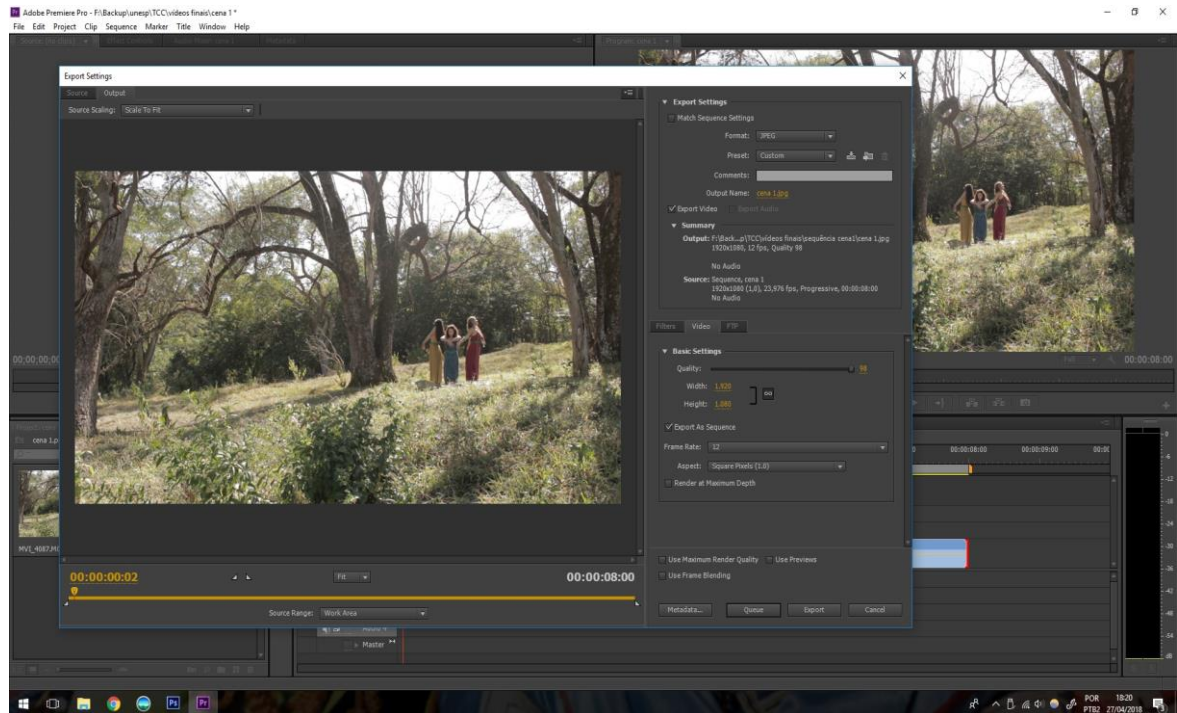


Figura 22: Captura de tela da exportação de cada quadro do vídeo em imagem.

b. Divisão do trabalho

Segundo Blair (1995, p. 138) existem dois métodos para animar: o primeiro seria o desenho de um movimento depois do outro em uma sequência evolutiva e o segundo a partir dos rascunhos das posições principais (*key-frames*) para então preencher a cena (*in-between drawings*). Para este projeto, foi escolhido dividir a animação entre as personagens, sendo responsabilidade de uma pessoa só, assim optando por utilizar o primeiro método, seguindo as marcações das atrizes no quadro.

Reunião realizada no dia 08 de maio com o João Paulo de Oliveira, que se disponibilizou a auxiliar na produção dos desenhos. Percebendo, novamente, que a animação seria mais trabalhosa do que o imaginado, foi decidido focar na segunda cena que seria a mais representativa do ritual. Então João ficou responsável pela animação das sacerdotisas, enquanto eu finalizasse os cenários e as partes da principal que teriam movimento como cabelo, olhos e, se dentro do prazo, animar a última cena.

6. Colorização

Feitas a parte da base de uma cor intermediária e então criando camadas com tons mais escuros para sombrear e os mais claros para iluminar.

Utilização de *brushes* disponibilizados na *internet* pelo designer Kyle Webster, sendo possível atingir a estética desejada. As pinturas das partes em movimento também tiveram de ser desenhadas quadro a quadro, processo que mais limitou a finalização do projeto.

7. Animação da personagem principal

Foram feitas sequências de desenhos para a animar os olhos e os cabelos, utilizando o princípio da onda, onde a curva em formato como um “S” guia o ritmo da ação na animação também como o menor movimento em qualquer direção pode ser reforçado com o movimento na direção oposta, em uma antecipação antes da ação, e então um processo de retração, como é demonstrado por Preston Blair (1995, p. 136) em seu livro *Cartoon Animation*.

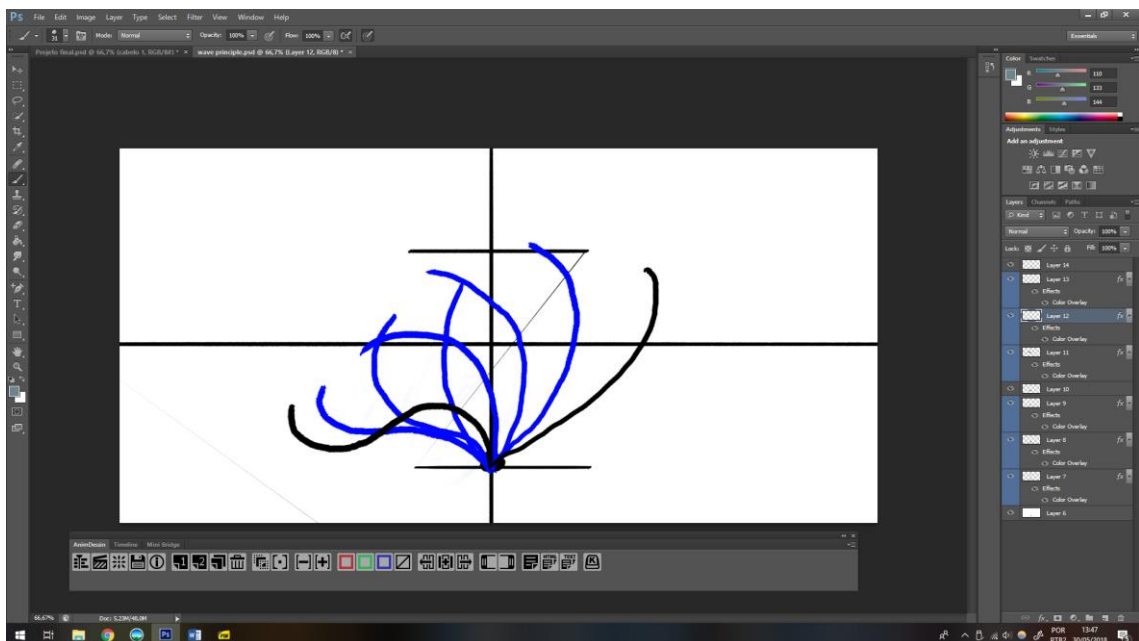


Figura 23: Estudo sobre o princípio da onda.

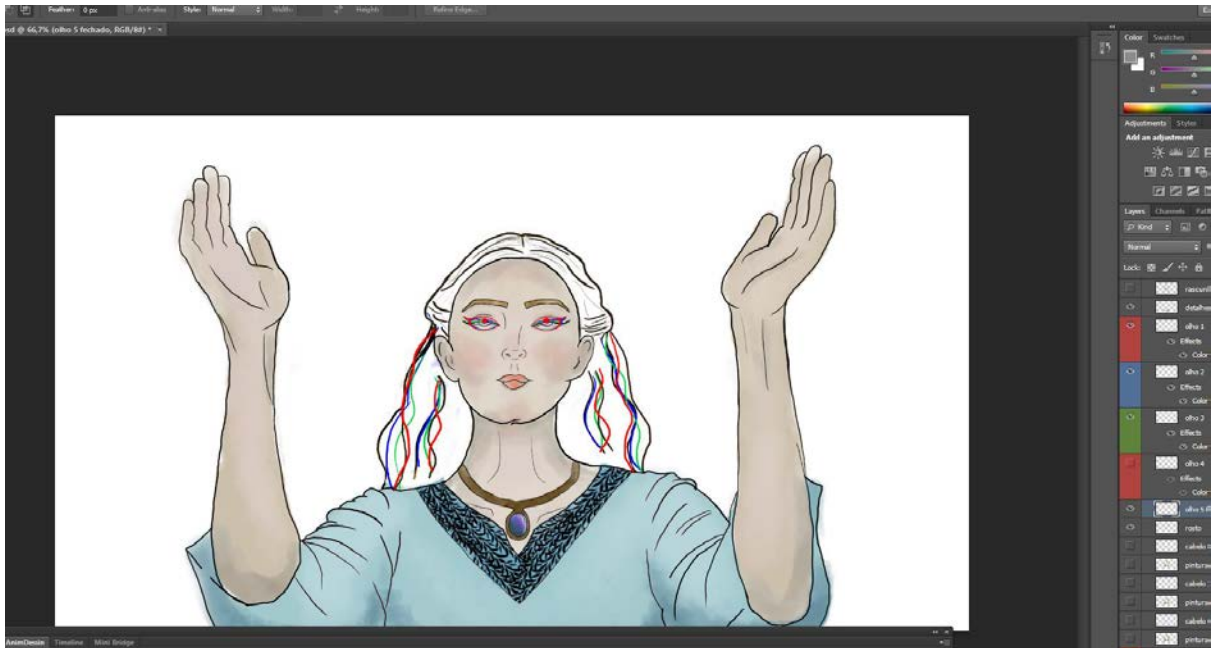


Figura 24: Animação da personagem.

8. Revisão e limpeza

Os arquivos com as animações das personagens secundárias foram recebidos no dia 28 de maio, dando início unificação e organização em um único arquivo.

Seguido da correção de erros e limpeza. O cabelo cacheado apresentou dificuldades para ser desenhado e animado e a cena em que a personagem interpretada pela Ana Maria passa de costas à frente da principal ficou incompleta, então foram adicionados mais detalhes para facilitar a visualização.

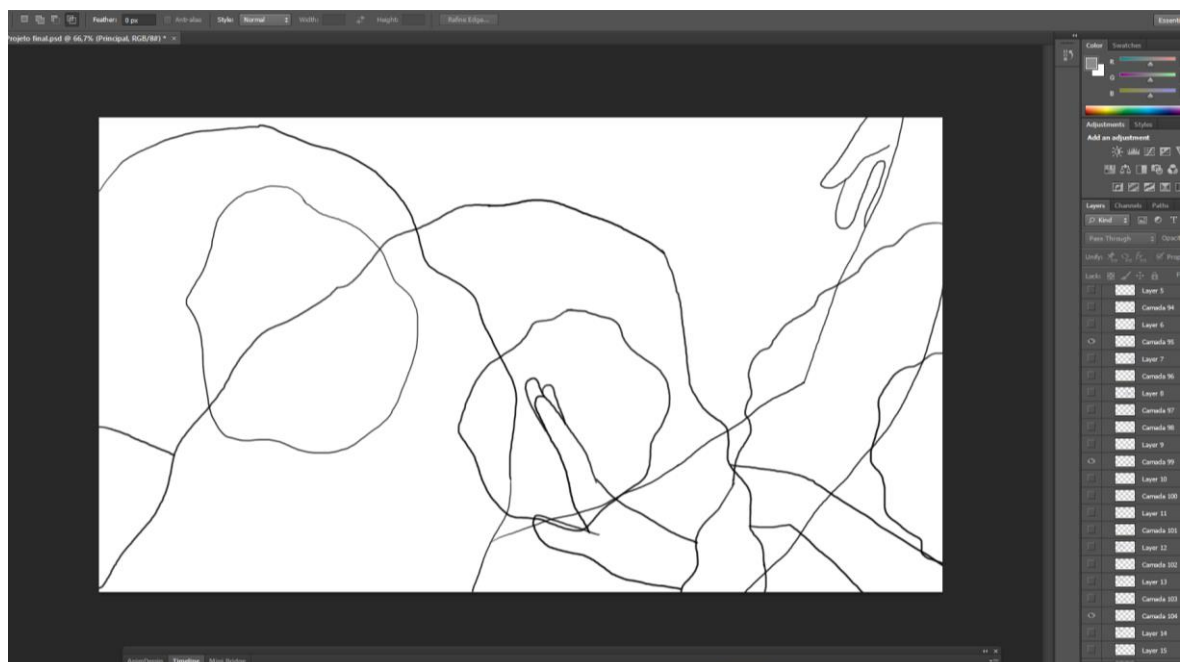


Figura 25: Erro no cabelo de uma das personagens.

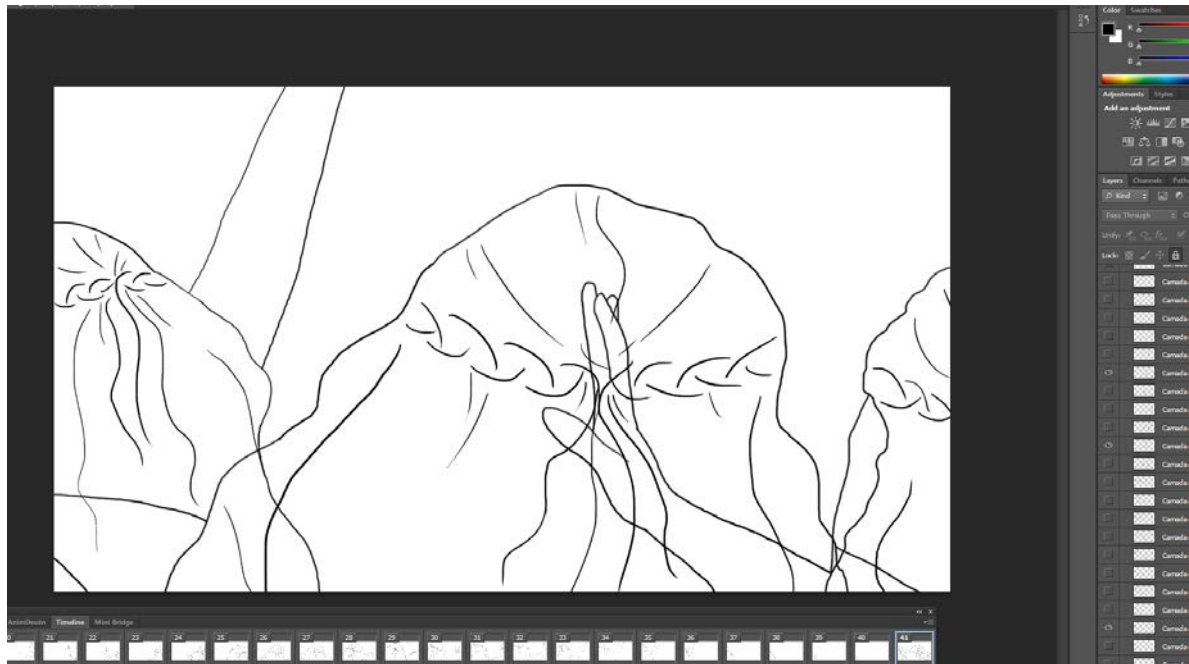


Figura 26: Correção de erros.

9. Composição

Devido ao curto prazo e a inexperience com a organização para uma animação tão trabalhosa, as outras cenas não foram realizadas e a pintura quadro a quadro das outras personagens.

Para a composição da animação foi realizada utilizando a ferramenta de *Timeline* do próprio *Photoshop*, que se dá a partir da criação de diversos frames onde cada camada terá sua visualização habilitada manualmente e então a sequência de imagens pode ser exportada como vídeo.



Figura 27: Composição Final

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse trabalho, foi possível perceber que a produção de uma animação independente utilizando a técnica quadro a quadro é viável com a ajuda de dispositivos tecnológicos e a partir da troca global de informações, permitindo também uma maior diversidade de linguagens e estéticas.

Muitos desafios foram encontrados quanto aos impecílios do não conhecimento profundo de desenho e pouca experiência com a técnica de rotoscopia. Este trabalho foi uma aposta de que os erros e improvisos seriam enriquecedores tanto para dar continuidade a este projeto quanto para trabalhos futuros. Principalmente por passar por todas as etapas de organização e planejamento e perceber o quanto merecem atenção e que também são etapas que podem e devem ser aprimoradas. Pois apesar de todos os esforços para acelerar a produção, este trabalho realmente mostrou a faceta artesanal e trabalhosa da animação.

Alguns elementos que podem ser melhorados cabem à velocidade das personagens, por se tratar de uma dança e finalizar a pintura e retirar os traços de contorno, trazendo mais suavidade, já que as cores pouco saturadas e as sombras de oclusão fizeram uma boa composição com a textura aquarelada.

O uso das técnicas frame a frame e rotoscopia preenche uma lacuna de linguagens e narrativas diferentes dos padrões dos grandes estúdios. Devido as

narrativas originais e linguagens visuais criativas, essas técnicas continuaram sendo produzidas e, hoje, encontram também espaço de divulgação na internet.

O Brasil tem ganhado grande destaque na indústria e com criações originais e criativas ou também independentes, beneficiando-se de praticidades trazidas pelos computadores e softwares que tentam acelerar a produção.

A escolha de trazer o universo de As Brumas de Avalon, também tratou-se da tentativa de tirar do apagamento as mulheres e adoradores do sagrado feminino, que foram historicamente relacionadas com o selvagem, rebelde. Assim como a Marion Zimmer Bradley, que recontando o mito arturiano a partir dessa diferente voz, cria uma nova tradição de heroínas femininas complexas e de ação significativa.

Essa visão inovadora de Bradley está intimamente relacionada aos movimentos neo-pagãos e de questionamentos feministas em que a autora escreve. Colocando então a literatura de autoria feminina dentro desse espaço simbólico de uma nova condição social para a mulher, requerendo buscando o seu papel enquanto sujeito histórico. Condição que está cada vez mais sendo questionada e trazendo destaque para representações de narrativas mais diversas, discussão que foi a florada durante o desenvolvimento desse projeto, conhecendo mais a fundo os motivos de distorções e apagamento das histórias e motivações daquelas mulheres, e reconhecendo a importância do tema escolhido.

REFERÊNCIAS

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation: The Collector's Series**. Walter Foster Publishing, 1995.

BRADLEY, Marion Zimmer. **A Senhora de Avalon**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

BRADLEY, Marion Zimmer. **As Brumas de Avalon: a senhora da magia**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1989.

CHALLAYE, Félicien, **As grandes religiões**. São Paulo: IBRASA, 1981.

MARQUES, Maria Luiza Dias de Almeida. **A transição do modo de produção analógico para o digital nas produtoras de animação publicitária: o impacto da tecnologia no cinema de animação**. Dissertação (Mestrado em comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2014.

MARX, Christy. **Writing for animation, comics, and games**. Focal Press: 2012.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **Comunicação e velocidade: uma análise da aceleração no cinema de animação**. Lumina, v. 5, n. 1, 2014.

O MENINO e o mundo. Direção: Alê Abreu. Produção de Fernanda Carvalho e Tita Tessler. São Paulo: Filme de Papel, 2013.

SOUZA, Juliana Cristina Terra de. **As representações do feminino em As brumas de Avalon, de Marion Zimmer Bradley**. Monografia (Graduação em letras) – Departamento de Letras Modernas, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho. Araraquara, 2015.

THE WICKER man. Direção: Robin Hardy. Produção: Peter Snell. Inglaterra: British Lion Films, 1973.

VALIENTE, Doreen. **Encicopédia da Bruxaria**. São Paulo: Madras, 2004.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Macmillan: 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - ROTEIRO

CENA 1 - EXT. - DIA - PÂNTANO

Predominância do verde escuro com muitos galhos, árvores, raízes penetrados por alguns raios de luz e com um pouco de névoa; É um lago escuro com musgos mas com um caminho irregular aberto.

Plano Médio que mostra a canoa de madeira em estilo celta caminhando pela água, enquanto a névoa vai aumentando e preenche a tela.

FADE OUT NÉVOA

CENA 2 - EXT. - PÔR DO SOL - ILHA

Plano geral da ilha com destaque no Tor Sagrado que tem pedras grandes ovaladas e no centro estão três sacerdotizas vestidas em mantos azuis que giram como em uma dança e vocalizam encantamentos.

CORTA PARA

CENA 3 - Plano detalhe na senhora de avalon enquanto elas continuam vocalizando.

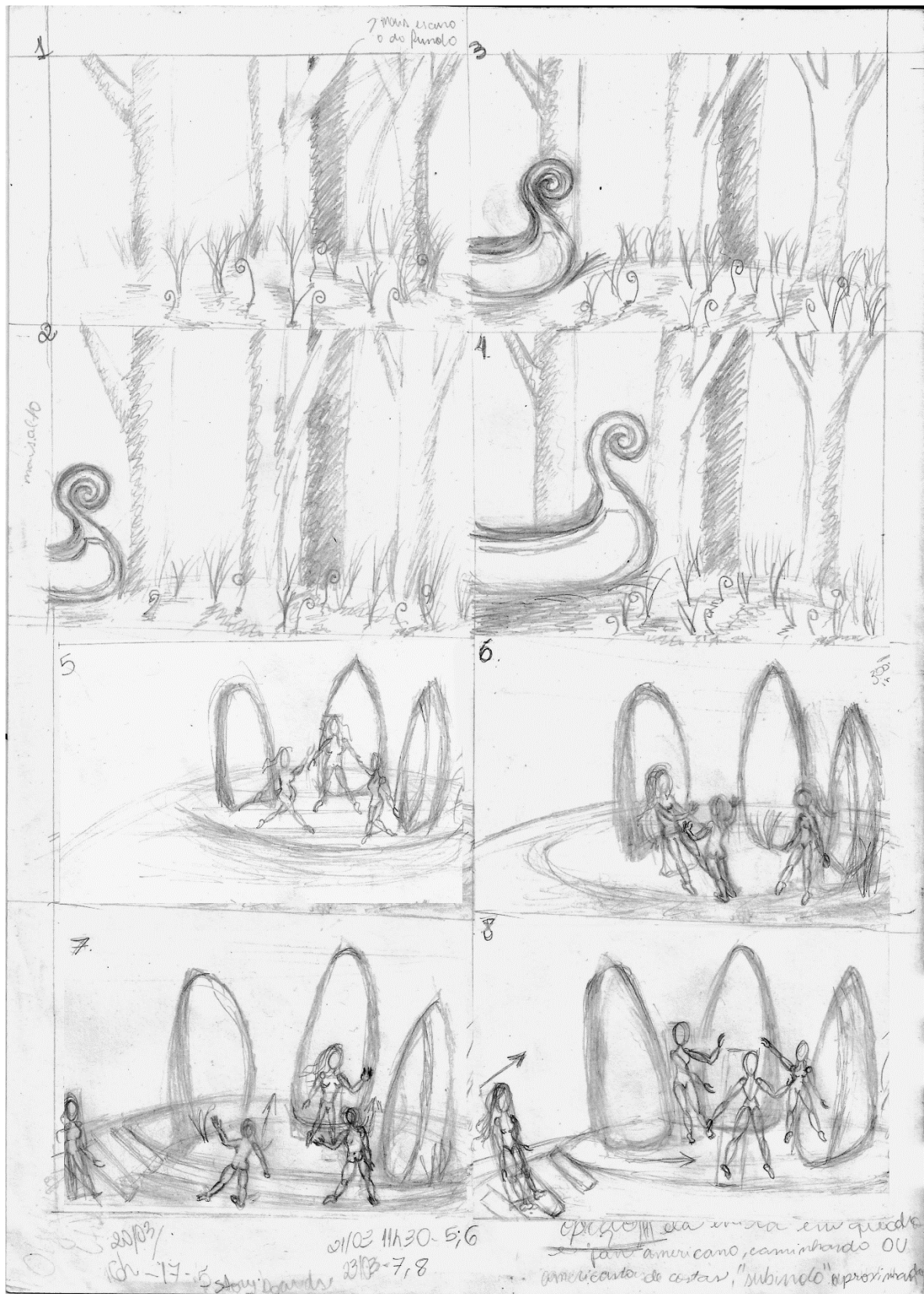
A senhora fecha os olhos e se faz silêncio.

Plano Detalhe e ela abre os olhos, volta a vocalizar e feixes brilhantes começam a envolver.

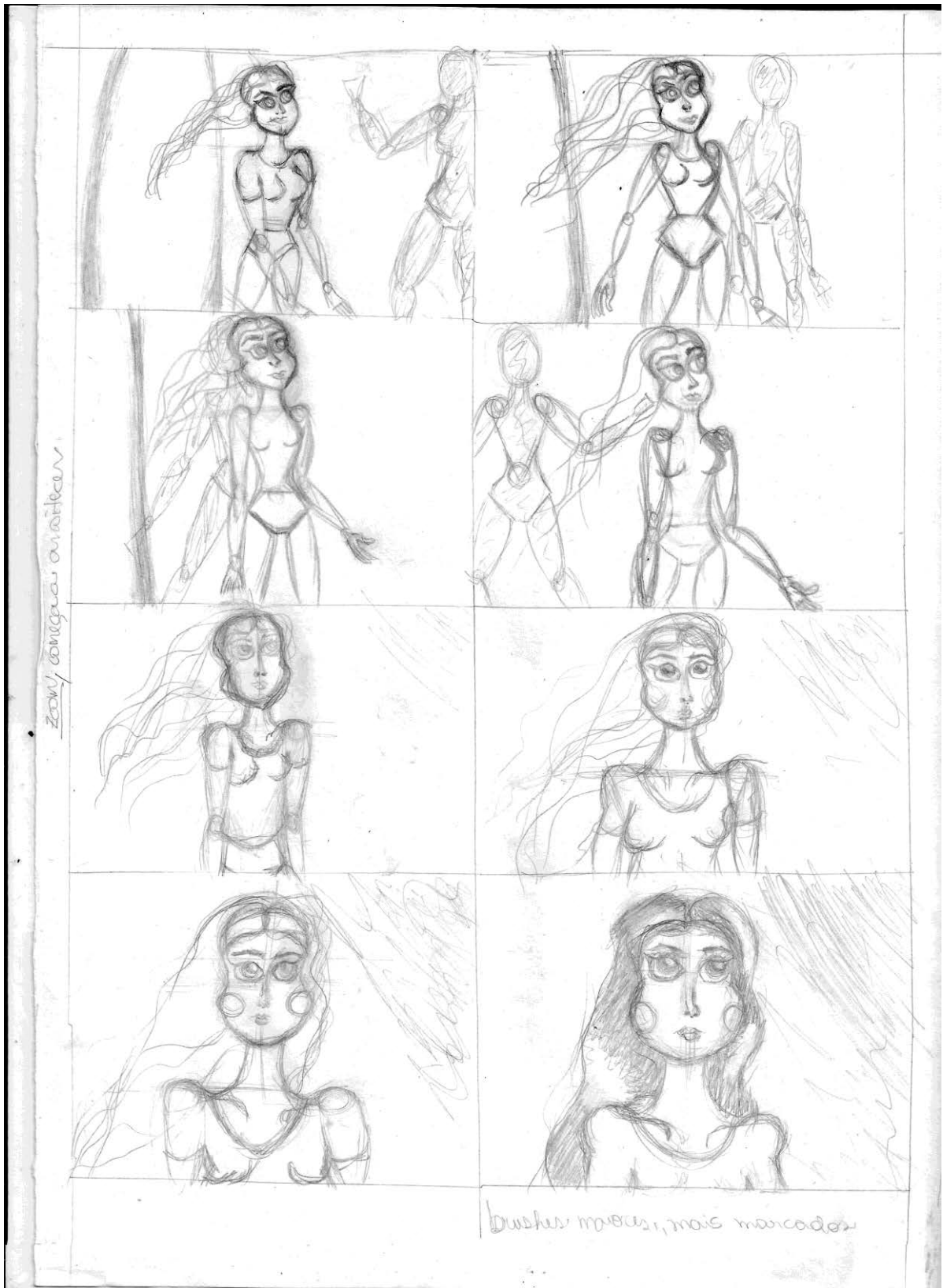
Plano Próximo da senhora envolta de feixes. O céu fica mais escuro. Uma lua crescente brilha no meio de sua testa.

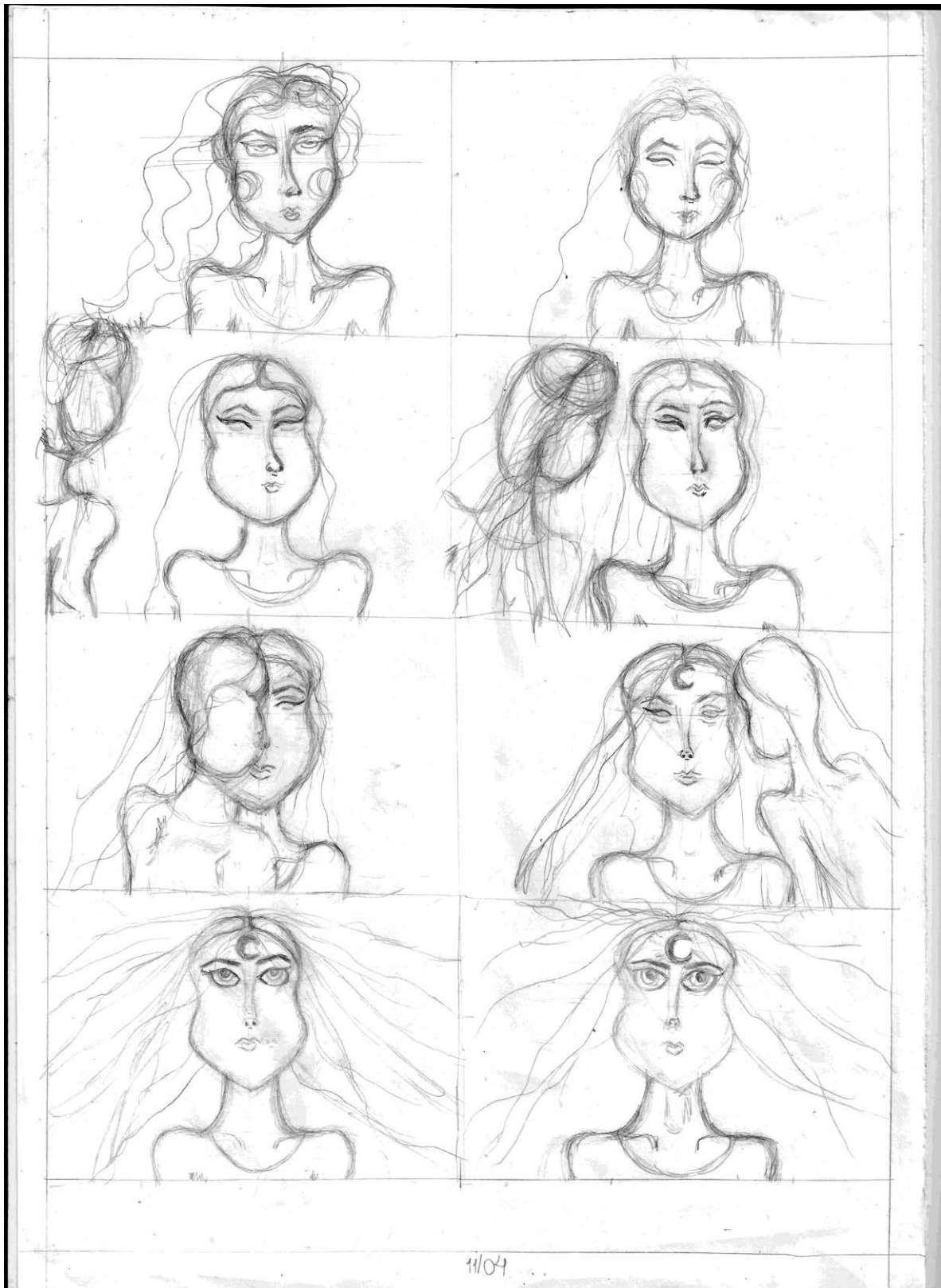
FADE TO WHITE

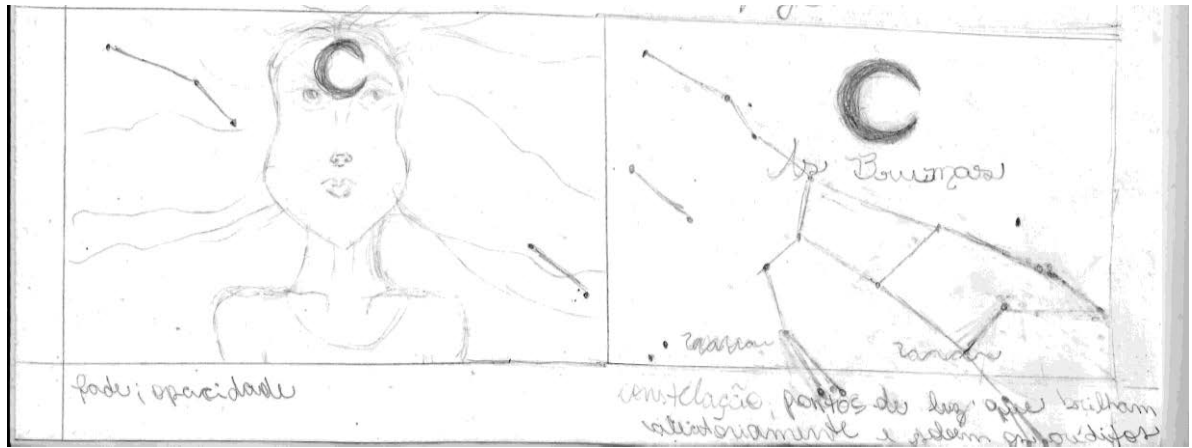
APÊNDICE 2 – STORYBOARD











ANEXOS

ANEXO 1 – GLASTONBURY



Fonte: <https://imgur.com/a/IEnmZxH>. Acesso em: 01/06/2018. Glastonbury Tor.

ANEXO 2 – CÍRCULOS DE PEDRAS



Fonte: <https://mygodshot.com/number-zero/>. Acesso em: 01/06/2018. Stonehenge.

ANEXO 3 – REFERÊNCIAS PARA O FIGURINO



Fonte: <https://imgur.com/a/rrF89oq>. Acesso em: 01/06/2018. Vestidos celtas.