

The background of the entire page is a photograph of a window with a flower box. The window has a dark frame, and the flower box is filled with various flowers, including purple and pink ones. The lighting is soft and natural, suggesting a daytime setting.

matia

DAS FLORES

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ALINE KAMMER BEVILAQUA

ORIENTAÇÃO: CASSIA LETICIA
CARRARA DOMICIANO

*Você tem flores na cabeça
E pétalas no coração
Tem raízes nos olhos, excitação
Acalanta o meu coração*

*Sem Nome, Mas Com Endereço
Liniker*

ÍNDICE

RESUMO/Abstract

pág. 6

AGRADECIMENTOS

pág. 8

INTRODUÇÃO

pág. 9

PANORAMA ATUAL

pág. 14

ETAPAS DE CRIAÇÃO

pág. 32

CONCLUSÃO

pág. 56

GLOSSÁRIO

pág. 58

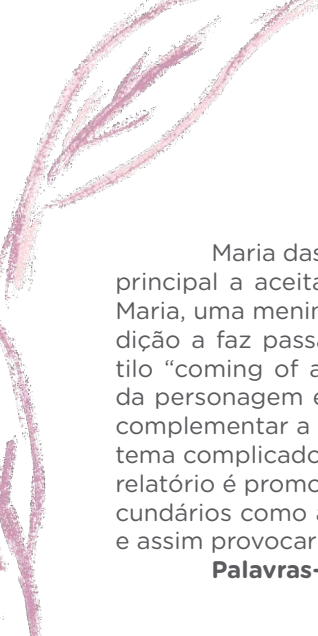
BIBLIOGRAFIA

pág. 62

RESUMO

Abstract





Maria das Flores é uma animação 2D Digital que trata como tema principal a aceitação. Esse tema é desenvolvido através da história de Maria, uma menina que nasceu com flores nos cabelos - e claro, sua condição a faz passar por várias situações adversas. A animação é no estilo “coming of age” mostrando, ao mesmo tempo, o desenvolvimento da personagem e seu crescimento. Usa-se do artifício da narração para complementar a história, com um tom de poesia, de maneira a tratar um tema complicado com certa leveza. A intenção do curta e também deste relatório é promover a reflexão sobre o tema, bem como sobre temas secundários como a representatividade da mulher na mídia e na animação e assim provocar transformação em seu espectador.

Palavras-chave: animação, aceitação, feminismo

Flower Mary is a 2D digital animation that is about acceptance. This theme is developed through the story of Mary, a girl born with flowers in her hair - and, her condition makes her pass through lots of adverse situation. The film is a coming of age, showing, at the same time, her development and her growing up. It uses the resource of narration to complement the story, with a glimpse of poetry, treating a complicated theme with lightness. The intention of the short movie and also of this report is to promote reflexion about the theme, as much as secondaries themes as representativity of woman in media and animation and so to provoke transformation in it's viewer

Keywords: animation, acceptance, feminism

AGRADECIMENTOS





Agradeço primeiramente à minha família, minha mãe, minha avó, meu padrasto, tia Rosa e meu pai, que sempre me apoiaram, incentivaram e possibilitaram que eu tivesse uma educação superior na área que eu queria.

Agradeço às minhas famílias em Bauru, que me acolheram, me ensinaram tantas coisas e me ajudaram quando precisei – à todos que passaram pela Rep. Muralha e pela Rep. TPM + Rolla.

Aos amigos que a Unesp me trouxe e quero levar para toda a vida – Letícia, Pedro, Lucas, Aaron, André, Dani, Marcel e aos que permaneceram, após tanto tempo, em Araraquara ou Rio Claro, prontos para me ouvir e me alegrar – Nicole, Manuella, Maria Inês e Fernanda. Agradeço também aos amigos que o intercâmbio me trouxe, que fizeram desse tempo longe de casa mais suportável e que viveram momentos que vou levar para sempre na memória – Manuella e Edu.

Obrigada também Lucas por ser essa pessoa incrível, paciente, companheira, amorosa que você é e sempre me ajudar e incentivar a ser melhor.

Por fim, agradeço às duas instituições de ensino que abriram as portas para mim – à Unesp e aos professores que lutam todos os dias para superar as adversidades em prol de um ensino de qualidade e gratuito e à University of Lincoln, que me ensinou tanto sobre animação, persistência e profissionalismo.

INTRODUÇÃO



Sempre que me perguntam por que escolhi o curso de Design eu digo que caí meio que de paraquedas. Minha intenção no colegial era passar em Publicidade e Propaganda na USP em São Paulo, fato que não se concretizou nem após um ano de cursinho. Mas a questão é que o vento fez meu paraquedas seguir na direção certa, pois dentro da publicidade o que sempre me chamou atenção foi a área de criação. Obviamente, quando entrei em design, tudo isso se tornou um minúsculo nada perto do mar de oportunidades que o curso oferecia. E apesar de achar tudo incrível, maravilhoso e sentir que eu podia fazer tudo aquilo se quisesse, eu sempre me questionava o valor do design na sociedade. Perguntava-me se trabalhando com isso conseguiria trazer algum dia alguma mudança significativa na sociedade, algo que sempre me perseguiu desde criança.

Durante minha graduação, transitei pelas mais diversas áreas – do Design Social com o Labsol e a Design Júnior, à fotografia com o GEF – até achar o que eu acredito que gosto mais – a animação. A animação me liga à minha infância de uma maneira que nenhuma das outras vertentes faz, e talvez seja esse o motivo da preferência. Porém, na minha visão, era uma das que menos afetava as pessoas e mudava a sociedade como eu queria.

Com o tempo e graças à amigos e professores inspiradores, fui mudando meu pensamento e entendendo o quanto a geração de conteúdo cultural molda a nossa sociedade, o quanto isso me moldou. Em Maria das Flores eu quis mostrar o que mais me mudou como pessoa dentro da faculdade, que não necessariamente foi algo aprendido em sala de aula: aceitação – de mim mesma, das coisas que eu gosto e mesmo dos meus limites. E foi impossível desvencilhar esse aprendizado de um segundo – o feminismo. Até 2014 eu era uma mulher que odiava o termo feminismo e

achava que a mulher não sofria mais com machismo no século XXI. Ledo engano, percebido graças, novamente, à grandes amigos e também mulheres inspiradoras, que não necessariamente estavam perto de mim (Aline Ramos, Jéssica Tauane, Débora Baldin, Júlia Tolezano – obrigada). A descoberta do feminismo tirou um véu da frente da minha visão e eu pude enxergar as inúmeras falhas em mim causadas por uma sociedade machista.

Esse trabalho é resultado de toda essa mudança interior e ao mesmo tempo de aceitação do que não se pode mudar, a sua essência.

PANORAMA ATUAL



Animação 2D hoje

Procurando sobre o que os profissionais da área acreditam ser o futuro da animação 2D, criou-se em mim uma certa desesperança. Muitos acreditam que a técnica não só morrerá no mar do 3D como deve ser abandonada, devido à sua complexidade. Não deixa de ser verdade – basta contar nos dedos quantos longa metragens em 2D você viu nos últimos anos. A tecnologia 3D permite que artistas que não têm a qualificação necessária para a animação *frame a frame* possam animar tão bem senão melhor que estes. Ela faz com que o artista foque nos movimentos e não em se o desenho está perdendo massa de um frame para outro.

Apesar de praticamente ter desaparecido das telas de cinema, a animação 2D continua presente na televisão e no meio publicitário, através do uso de novas ferramentas como o Toon Boom e o After Effects, *softwares* que permitem animações muito boas de maneira mais fácil do que desenhar todos os quadros.

Claro, o mundo evoluiu, as ferramentas evoluíram, não há por que insistir em uma técnica ultrapassada, certo? Sim e não. Curta-metragens feitos com animação tradicional ainda obtêm seu mérito justamente por fazerem uso dessa técnica, por valorizarem o estilo do artista que os produz, por permitir arte-finalização única. Esse acabou se tornando um mercado de nicho, independente, *underground*, que poucos conhecem a não ser quem é aficcionado por animação.

Mas como sobreviver de animação 2D nessa situação? Misturando técnica tradicional com o novo 2D, da animação *cutout*, do After Effects.

Trabalhos que combinam ambas as técnicas conseguem ter um apelo comercial grande, pois demandam menos tempo de execução e ao mesmo tempo, por utilizarem a técnica tradicional combinada, conseguem confundir a visão do espectador, que fica imaginando como aquele trabalho foi feito.

Análise do mercado – Como trabalham os estúdios de animação 2D no Brasil

É fácil dizer que a animação 2D está morrendo quando se olha apenas para filmes de longa metragem internacionais, como dito anteriormente. Esse mercado realmente foi dominado pela animação 3D e, devo dizer, por opção dele. Não acredito que o público alvo seja exigente a ponto de deixar de ver um filme ou somente assistir filmes de animação 3D. Realmente a técnica tradicional é cara e demanda tempo e muito conhecimento para ser aplicada com maestria. Mas o que o panorama brasileiro mostra é que a animação 2D vive – ela se incorporou às séries de TV, filmes publicitários e jogos e se adaptou à realidade de seus animadores e financiadores – por questão de tempo e dinheiro para realizar os projetos, claramente as animações vão tomando atalhos, usando softwares que facilitam o trabalho, enquanto tentam manter o efeito visual impecável. E muitos estúdios conseguem se destacar por isso. Abaixo selecionei alguns estúdios que trabalham quase que exclusivamente com animação para termos uma noção de como está o mercado hoje no país:

Birdo

A Birdo é um estúdio de animação de São Paulo que atua desde 2005 na área, sendo a maioria de suas produções em animação 2D. Fizeram inclusive os mascotes das Olimpíadas 2016.



Fig.1: Tom e Vinicius, personagens criados pela Birdo para as Olimpíadas 2016

Split Studio

A Split é um estúdio também localizado em São Paulo, desde 2010, produzindo séries para TV como O Sítio do Pica-pau Amarelo e para a internet, como Rái Sossai. Seu trabalho é focado em animação 2D.

Copa Studio

O Copa é um estúdio do Rio de Janeiro, focado em animação 2D, que já produziu séries como Tromba Trem e Irmão do Jorel.

Combo Estúdio

Estúdio carioca, responsável pela criação da primeira *youtuber* animada do Brasil, Any Malu. Atuam principalmente com animação 2D.

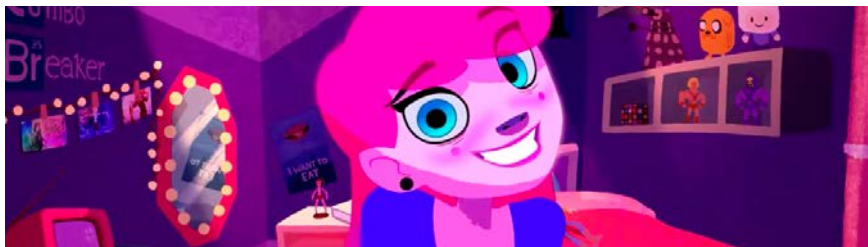


Fig. 2: Any Malu, a primeira youtuber animada do Brasil

TV Pinguim

Também localizada em São Paulo, a TV Pinguim é responsável pelas séries animadas O Show da Luna e Peixonauta, que têm muito sucesso no Brasil e também no exterior. Seus trabalhos são predominantemente com animação 2D.

Mono Studio

A Mono Studio se localiza em São Paulo e atua com animação 3D e 2D no ramo publicitário.

Alopra Estúdio

Estúdio de Porto Alegre que trabalha com animação 2D, 3D e *Stop Motion*, voltada para o ramo publicitário.

Vetor Zero

A Vetor Zero foi um dos estúdios pioneiros em animação 3D no Brasil voltada à filmes publicitários. Hoje abrange também projetos de animação 2D e *Stop Motion*.



Fig. 3: Malu Moletom, video de divulgação da campanha do agasalho, feito pela Vetor Zero

Pode-se perceber que a animação 2D reina nesses estúdios, demonstrando que há sim espaço e mercado para ela, apesar do advento da animação 3D nos cinemas.

A relação da animação com a infância e a adolescência

Não precisamos ir muito longe para descobrir que assistir televisão se tornou o hábito mais comum na vida das crianças enquanto estão em suas casas – a maioria dos jovens que correspondem à geração Y hoje foram crianças que passaram boa parte de sua infância na frente da TV. Prova disso é o sucesso do canal do *Youtube* “Nostalgia”, que dedica parte de sua programação a relembrar programas televisivos assistidos por essa geração.

Segundo a pesquisa de Adriana Hoffmann Fernandes (pedagoga e mestre em educação) e Maria Luíza Bastos Magalhães Oswald (doutora em educação) – “A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros”, as crianças não só passam muito tempo frente à TV vendo desenhos, como não gostam da companhia dos adultos durante essa atividade. Isso mostra que a criança de hoje é diferente, de certa forma, da criança pré-televisão – ela se torna, parafraseando as autoras, produtora de saberes, agora por conta própria. O papel dos pais se reduziu à medida que ambos não estão tão presentes no crescimento da criança, devido à uma maior jornada de trabalho, portanto por muitas vezes acabamos absorvendo conhecimento em outras fontes, como a TV (FERNANDES E OSWALD, 2005).

Segundo Eunice Kindel (2003) em sua tese “A natureza do desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...”, um produto cinematográfico vem a ser uma ferramenta lúdica útil para o ensino de questões sociais e morais relacionados a gêneros,

nacionalidade/etnias, corpo, bem como modos de ver e lidar com a natureza, construindo também estereótipos sociais. Assim, a animação pode ser pedagogizada e poderá envolver e “ensinar” aos alunos, muitas vezes, com maior eficiência do que uma aula expositiva tradicional.

A criança de hoje tem acesso à muito mais conhecimento do que a criança moderna, de quando definiu-se o que era infância. Ela pode aprender a jogar num dispositivo móvel ou usar um computador muito mais rápido que um adulto e isso mudou a maneira como ela se posiciona na sociedade. Hoje, a criança forma suas opiniões muito mais cedo e mais do que isso, tem poder de compra (indireto) mais cedo. Por estar em contato com a publicidade oferecida no meio televisivo e no digital, acaba-se criando uma necessidade de consumo nela, que vai refletir em seus desejos, seus pedidos para os pais e até seu comportamento.

Segundo Alessandra da Costa Abreu (2003) em sua monografia “A infância e os desenhos animados: um diálogo com a subjetividade da criança na Educação Infantil” os produtos da mídia são muitas vezes considerados alienantes ou pouco reflexivos, porém é indiscutível a sua importância na formação das crianças que já nasceram nesse universo. Ainda segundo Alessandra, ouvir as crianças, deixá-las opinarem sobre o que assistem e por que assistem é importante para entender como esses programas de TV, no caso, especialmente a animação, está influenciando a formação de suas opiniões.

Para ter uma visão geral de que tipo de animação as crianças consomem, listemos as séries de TV e os filmes mais assistidos nos últimos dois anos:

O Incrível Mundo de Gumball

A história gira em torno do personagem de Gumball, um gato azul, e seu irmão adotivo Darwin, um peixe laranja. O mais incrível é que a série mistura animação cut out, com 3D, com filmagens de ambientes reais. A série é do Cartoon Network e tem como temática a vida dos dois personagens, as confusões que eles se metem, como duas crianças.



Fig. 4: Gumball e Darwin

Steven Universe

Steven Universo, em português, é sobre um mundo fantasioso onde as Jóias de Cristal, um grupo de guerreiras intergalácticas que recebem a energia de pedras preciosas mágicas que fazem parte dos seus corpos, protegem o planeta Terra. Dentre elas, temos Steven, um menino híbrido de humano/jóia que está aprendendo a usar os poderes de sua jóia e entender esse mundo em que vive. A animação é totalmente em 2D tradicional.

Apenas Um Show

A série é sobre os amigos Rigby e Mordecai, ambos jardineiros no parque municipal. Tentando fugir das responsabilidades do trabalho, muitas vezes se metem em confusões normais e sobrenaturais. Assim como em Steven Universe, a animação é toda 2D.

Hora da Aventura

Nessa série, Finn o humano e Jake o cão vivem aventuras na terra pós-apocalíptica de Ooo, sendo que Finn é supostamente o último humano existente. A animação é inteiramente 2D.

Irmão do Jorel

Essa é a primeira série brasileira produzida pelo Cartoon Network. Ela é feita pelo Copa Estúdio, do Rio de Janeiro e conta o cotidiano da família excêntrica de Jorel, um garoto popular. Mas o personagem principal é seu irmão, que é o seu oposto, e vive tentando estabelecer sua identidade. A série é feita em animação 2D cut-out.

Padrinhos Mágicos

Animação 2D frame a frame que conta a história de Timmy, um garoto que sofre nas mãos de sua babá mas é ignorado pelos pais, até o dia em que recebe a visita de duas fadas, Cosmo e Vanda, que podem realizar quase todos os seus desejos.

Gravity Falls

Gravity Falls conta a história de dois gêmeos, Dipper e Mabel, que vão passar as férias de verão na cabana do seu tio avô Stan, na cidade de Gravity Falls. Mas a cidade esconde muitos mistérios que eles acabam encontrando junto com um diário misterioso. A animação é feita em 2D digital.



Fig. 5: Mabel e Dipper

Bob Esponja

Série de sucesso da Nickelodeon, Bob Esponja nada mais é do que a história da vida de Bob Esponja, uma esponja que mora no fundo do mar e trabalha num restaurante chamado Siri Cascudo. A série é feita em animação 2D, sendo que a primeira temporada chegou a ser feita de maneira tradicional, usando células e pintura em tinta

Frozen

Frozen é um longa metragem da Disney que se tornou a terceira maior bilheteria em filmes originais. O desenho conta a história de Elsa e Anna, duas irmãs princesas que se tornam órfãs depois de seus pais morrerem em um naufrágio. O que Anna não sabe é que Elsa tem poder de controlar o gelo e por isso se isola de todos – por medo de feri-los. O filme é feito em animação 3D.

Divertida Mente

Esse é um longa da Pixar que é considerado por muitos o melhor da empresa. O filme conta a história de Riley, uma menina que nasceu em Minnesota mas se vê forçada a mudar para São Francisco quando o pai consegue um novo emprego. O foco do filme é na mente de Riley, sugerindo que existem criaturas que controlam as emoções como a Alegria, a Tristeza, o Raiva, etc, misturando conceitos de psicologia, com um panorama sobre depressão, tratando a importância da tristeza na vida. Ele é totalmente 3D.

Minions

Os personagens secundários de Meu Malvado Favorito 1 e 2 fizeram tanto sucesso que ganharam um filme para chamar de seu. O sucesso de bilheteria conta a história dessas criaturas que nasceram para servir vilões através dos tempos. A animação é totalmente 3D.

Analisando alguns aspectos dessas séries e filmes mais populares dos últimos dois anos, podemos concluir algumas coisas. Primeiramente, que o padrão de história de princesas para meninas e de heróis para meninos está sumindo. As crianças estão mais espertas e exigentes, bem como os pais que se conscientizam aos poucos de que esses estereótipos não são saudáveis. Em segundo lugar, que a animação 2D não está desaparecendo – ela continua forte nas séries de TV mais populares e foi se adaptando à necessidade do mercado.

Os enredos também se diversificaram – o mercado que antes era dominado pelas histórias de herói/vilão da Hanna Barbera se diversificou e muito.

Percebemos que essa diversidade nas histórias caminha junto com o aumento da tecnologia – quanto mais acesso à tecnologia e ao conhecimento precoce as crianças têm, mais espertas e preparadas para diferentes histórias, com diferentes tipos de humor elas estão. E isso é muito bom, pois gera indivíduos mais criativos e críticos.

A representação da mulher no mundo da animação

Ainda analisando essas séries e filmes populares nos anos de 2015 e 2016, pode-se notar que a maioria ainda não tem a mulher como tema central, com algumas exceções. Porém o papel das mulheres que existem nessas produções já é um papel mais consciente e de acordo com a realidade.

Por exemplo, Frozen é um filme de princesas. Poderia ser um clássico da Disney onde a principal motivação da vida da personagem

é encontrar um marido, mas não é. Elsa é totalmente desinteressada no amor e no casamento e Anna, que é sonhadora e se interessa em se casar, não acha que as mulheres devem se casar sem conhecer propriamente a pessoa com quem se relacionam – não acredita em amor à primeira vista.

Em *Divertida mente*, a personagem principal é uma garota (não uma mulher como costumam ser os filmes de princesa, que costumavam ser os únicos a representar as mulheres), que trás problemas reais passados por crianças e adolescentes para as telas. Nem por isso o filme deixa de encantar adultos, que também se identificam com as situações em que Riley se encontra.

Em relação às séries citadas, as que mais se destacam nesse quesito são *Steven Universe*, *Gravity Falls*, *Hora da Aventura* e *Irmão do Jorel*. Todas essas séries trazem, senão discussão sobre os padrões de gênero, representações femininas fortes, como as Jóias de *Steven Universe* que são claramente personagens feministas ou mesmo a Mabel de *Gravity Falls*, que apesar de viver correndo atrás de garotos e ser um clichê de menina que ama cor de rosa, não deixa de ser menos importante e forte na série que seu irmão Dipper. A tendência é cada vez mais as produções voltadas para o público infantil abordarem esses temas, pois estamos vivendo um momento onde as mulheres, os negros, os homossexuais, não aceitam mais não se verem representados nas produções culturais.

A inclusão é um tema que deixou de ser um mero enfeite, ela está se tornando protagonista das histórias e isso é muito bom, pois gera modelos e bons exemplos para todas as crianças.

Inclusão, Aceitação e Representatividade: O Papel do Feminismo na Mídia Contemporânea

Para entender o papel do feminismo na sociedade e consequentemente na mídia atual é preciso entender o papel da mulher na sociedade e o que significam os conceitos de representatividade, aceitação e inclusão. Como padrão, nos dias de hoje, a sociedade humana é patriarcal. Prova disso é que até hoje em alguns países mulheres não têm os mesmos direitos que os homens – não podem votar, em algumas sociedades não podem se casar com quem querem ou não podem receber educação de qualidade. O homem ainda está em espaço privilegiado nas relações de poder, recebendo mais que as mulheres em mesmas funções, sendo maioria em espaços públicos e em espaços de liderança em geral.

Segundo mapa feito pelo Centro de Pesquisas Pew, com dados da Organização das Nações Unidas (ONU) em 2016 o mundo tem, em média, 101 homens para cada 100 mulheres, porém distribuídos de maneira desigual pelo mundo, sendo que na maioria dos países o número de mulheres prevalece. Indiferente de homens serem maioria ou não, não existe um porquê em manter esse sistema desigual que perdura desde o império romano, e até antes em algumas sociedades.

Se antes a exclusão da mulher era feita para preservar a reprodução da espécie e evitar que indivíduos mais fracos fossem para guerras, hoje, não há motivo para isso mais. Demos a volta por cima, mostramos nosso valor, nos tornamos mão de obra tão qualificada quanto a masculina. Por que ainda somos representadas como seres frágeis, cujo principal objetivo é casar-se,

ou se envolver em um relacionamento romântico e ter filhos? Por que nossa personalidade ainda não é aprofundada em filmes e séries? Por que estereótipos, literalmente, da era medieval, prevalecem até hoje?

A resposta é simples – assim como os homens ainda dominam diversas áreas de trabalho, eles ainda dominam a indústria criativa. Segundo pesquisa realizada pela Organização Catalyst em 2014, as mulheres representavam apenas 16% de todos os diretores, produtores executivos, produtores, escritores, cineastas e editores que trabalharam nos 250 filmes de maior bilheteria daquele ano.

O quão vantajoso e mesmo intuitivo é para um diretor ou roteirista homem representar a mulher da maneira que ela quer ser representada? Nem um pouco. Claro que diminuir a desigualdade de gênero é benefício também para o sexo masculino, que tem seus sentimentos oprimidos, não pode expressar-se muitas vezes de maneira artística, ou através da dança sem ser julgado. Mas o homem sente menos o efeito do machismo generalizado que toma a sociedade do que a mulher.

O feminismo é um movimento de resistência à essa sociedade patriarcal e, que fique claro, essa resistência sempre existiu. Mas o começo do movimento é atribuído ao final do século XIX, início do século XX, que foi quando a mulher começou a buscar o seu direito à voto e à educação. O que vivemos agora é o que os estudiosos chamam de Terceira Onda feminista. Ele desafia principalmente os padrões delegados à mulher no pós segunda-guerra, justamente esses padrões que incomodam em histórias de filmes e animações, como a mulher que tem que ser recatada, porém tem que saciar as vontades de seu marido, ser boa dona de casa, cuidar dos filhos e ainda por cima, trabalhar.

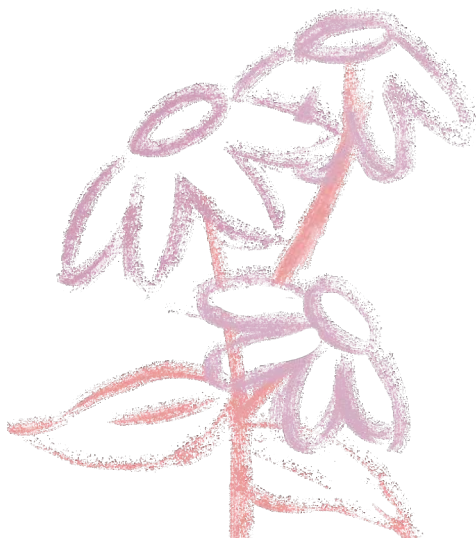
Aquecer essa discussão feminista é importante, portanto, para que tenhamos mais representatividade da maneira que queremos na mídia – mulheres de todas as cores, todos os *backgrounds* sociais, com diferentes histórias.

É importante também para que as mulheres se sintam acolhidas. Num mundo que nos exige perfeição é difícil às vezes achar que as outras pessoas não são perfeitas, assim como você não é. Precisamos aceitar que sem perceber a sociedade coloca responsabilidades e pressões em todos nós, e mais ainda nas mulheres. Entender que precisamos superar essas expectativas para sermos o que realmente queremos ser.



Fig. 6: Ato Mulheres contra Cunha, realizado em diversas cidades brasileiras

ETAPAS DE CRIAÇÃO





Definição do Público Alvo

De início, o público alvo de Maria das Flores eram meninas, na fase da pré adolescência (de 9 à 14 anos), que se identificariam com o tema de aceitação perante a sociedade, justamente por estarem na fase mais conturbada de auto aceitação. Todo o traço da animação, as cores, foram definidos visando esse público - muito mais do que delimitando-o, mas sim, retratando a delicadeza necessária para se tratar o tema.

A questão da narração era importante para mostrar o que não estava sendo dito pela linguagem visual, mas acabou trazendo uma seriedade devido à escolha das palavras que talvez afasta-se o público alvo.

A trilha sonora também foi um fator limitante. Por afinidade, acabei escolhendo referências musicais mais sóbrias, que acabaram ditando o trabalho do profissional que às executou.

Com toda essa mudança na execução do projeto, considero que o público ainda pode ser essas meninas, porém, não acredito que o projeto agradaria a todas da mesma forma. Acabo por definir o público alvo como entusiastas da animação 2D e pessoas que se interessam pela temática da aceitação e do feminismo na mídia.

Análise de Similares

Quando buscava idéias do que fazer para o meu TCC eu tinha a idéia clara de que queria fazer uma animação em *stop-motion*, nos moldes das feitas por grandes estúdios – com bonecos, cenários construídos e tudo o mais. Portanto minhas primeiras análises de similares são muito relacionadas à animação stop motion. Assisti à vários filmes do gênero que ainda não havia assistido, como os filmes da pioneira Aardman, Wallace and Gromit. Esse estúdio tem a característica de trabalhar com Clay na maioria de seus filmes, o que deixa tudo com um ar de infância incrível, e uma vontade imensa de entrar naquele universo super divertido.

Me deparei também com as primeiras animações de Tim Burton, Mummy Boy e Vincent. E como Vincent foi inspirador! A atmosfera sombria, um história envolvente, contada em poucos minutos, em forma de poesia – tudo o que eu queria para o meu curta. Ainda no clima sombrio, encontrei os delicados e perturbadores “The Maker” e “Coppelia.

Buscando mais referências narrativas, encontrei a pouco conhecida, porém incrível produção nacional “O Dossiê Rê Bordosa”, que conta com humor a investigação da morte de Rê Bordosa, personagem mais famosa do quadrinista Angeli. Mas era chegada a hora de tentar por em prática e construir um boneco, para ver se a animação *stop-motion* seria factível em tão pouco tempo. E percebi que não seria. Após um tempo de crise de existência e ócio pouco criativo, veio a idéia de mesclar feminismo, aceitação, narração e um visual um pouco *naïve*, um pouco artesanal e criar uma animação 2D. Eu assisti a muitas produções em 2D nesse meio

tempo, buscando inspiração e também aprendizado. As que mais se destacaram e acredito que me influenciaram, foram:

O menino e o mundo

Eu esperei muito mesmo por essa animação. Cada imagem e trailer que saía era um arrepio diferente, uma ansiedade que eu nunca senti por uma produção nacional. E como sou feliz pelo quanto esse filme não me decepcionou. Alê Abreu capta sentimentos em cores, problemas sociais em melodias, sem sequer dizer uma palavra – pelo menos nenhuma que a gente entenda. É impossível não se influenciar por seu traço infantilizado, rabiscado de giz e sua paleta que parece um doce saído de um parque de diversões.



Fig. 7: O Menino e o Mundo

The Dam Keeper

O curta da Tonko House encanta por seu visual – apesar de pintado digitalmente, cada cena parece saída de um quadro. Era esse tipo de pintura que eu queria para o meu curta. O filme conta a história de um porquinho que tem como missão todo dia fazer o moinho de sua cidade funcionar para manter afastada a poluição que assolou e destruiu o mundo. Ele é muito solitário na escola, pois todos fazem graça de sua aparência suja, resultado de sua profissão. Tudo muda quando ele conhece Raposa, o novo aluno(a) da escola.



Fig. 8: The Dam Keeper

Coda

Uma história sobre a morte, reencarnação e a insignificância e efemeridade humana. De beleza e estilo únicos, é um deleite para os olhos. O que mais me inspirou foi a sutileza com que o curta trata um tema tão difícil.

The Danish Poet

O poeta dinamarquês é uma história sobre as coincidências da vida. Um poeta em busca de inspiração, decide ir atrás de sua escritora favorita, quando acaba conhecendo o amor de sua vida e a partir de então várias coincidências ditam o destino dos dois. A animação é toda narrada por uma narradora onisciente, que por fim descobrimos ser participante da história, o que me inspirou ainda mais a fazer um curta narrado também.



Fig. 9: *The Danish Poet*

Song of The Sea

O longa irlandês conta a história do desaparecimento da mãe de Ben e Saoirse, que sem que as crianças saibam, se tornou uma foca, como as da mitologia celta. O estilo da animação é incrível, traços super finos e uma pintura delicada que não mostra que o curta é inteiro digital.



Fig. 10: Song of The Sea

On Melancholy

O curta de Hannah Jacobs mostra de maneira sensível a importância muitas vezes renegada à melancolia e à tristeza. Seu traço meio *art naïf*, meio despretensioso de ser algo além do que desenhos representando sentimentos, trazem uma sensação de familiaridade e conforto à quem assiste.



Fig. 11: On Melancholy

Acredito que além desses curtas e filmes que assisti propositalmente buscando referências, não há como me desvencilhar de tudo que cresci vendo, como boa criança dos anos 90 – muitos desenhos animados que passavam no SBT e na TV Cultura ou nas fitas que meu avô gravava pra mim, sendo os principais – Scooby Doo, Tom e Jerry, Papa-Léguas, Ursinho Pooh, Camundongos do Campo e da Cidade, Rei Leão, Cinderela, Branca de Neve, dentre outros, todas animações antigas mas que para mim sempre serão atemporais.

Criação do roteiro

Desenvolver um roteiro conciso foi um desafio para mim. Primeiramente porque eu não tinha uma história pronta em minha cabeça, tinha que buscar uma para adaptar ou criar uma, o que, em minha opinião, só pode ser feito com maestria com muitos anos de prática.

Comecei a buscar contos brasileiros e histórias dentro dos próprios livros que eu já tinha em casa para ver se algo me inspirava. Li Clarice Lispector, reli J.K. Rowling e então reencontrei um livro que eu gostava muito e há muito não lia – O Teatro Mágico em Palavras, de Maíra Viana (2009). Maíra transforma cada música da banda O Teatro Mágico, que por si só já são histórias incríveis, em um conto-poema delicado. Eu queria algo daquele jeito – mesmo que tivesse que ser narrado, mas algo que soasse como música e a animação seria a personificação daquele texto, como alguém lendo uma história para uma criança.

Mas aquilo não era suficiente, eu queria entender mais sobre o

processo de criação de histórias. Encontrei no livro *Ideas for the “Animated Short”* (SULLIVAN, ALEXANDER, MINTZ, BESEN; 2013), o pontapé inicial que minha história precisava. O livro ensinava o básico, da jornada do herói aos arquétipos e ia muito além disso, o que me ajudou a fazer uma história redonda, com início e fim.

No início, a minha idéia era que o texto fosse todo uma poesia mesmo e não apenas algumas frases que rimavam. Sem a métrica, o som do texto ficava esquisito. Com a métrica certa, a história ficava ruim. Preferi manter um texto narrativo, com algumas rimas estratégicas para melhorar a sonoridade e me satisfiz com o resultado.

Enquanto criava o texto, já imaginava que o visual teria de ser algo infantilizado, meio rabiscado de giz e ao mesmo tempo conversar não só com crianças, mas com jovens e adultos.

Estrutura de um curta-metragem

Segundo o livro *“Ideas for the Animated Short”*, é preciso adaptar a estrutura de história tradicional quando se trata de fazer um filme de curto tempo. Por exemplo, a jornada do herói em sua estrutura mais simples trás mais de um conflito, altos e baixos dentro da mesma história, diferentes cenários e muitos personagens. Para que um curta metragem seja entendível, que o espectador consiga se identificar com a história, é necessário reduzir essa estrutura – claro que não existe história sem conflitos, sem personagens ou sem cenários, mas o ensinamento do livro é: reduza os ambientes para poucos cenários, poucos personagens e ape-

nas um conflito central. A idéia é focar totalmente na história, na transmissão da mensagem que deseja passar. E foi isso que eu busquei fazer.

Por que animação?

O livro diz também que sempre devemos demonstrar porque escolhemos a animação para representar aquela idéia – no meu caso, seria a melhor forma de mostrar uma personagem com flores nos cabelos e o seu crescimento ao longo do tempo com um orçamento pequeno.

Criando uma história

O que fazer quando você não tem nenhuma história para começar? As autoras também dão várias sugestões para essa situação, como: começar por você mesmo (usar características ou conflitos pessoais e adaptá-los à uma narrativa), observar o mundo ao seu redor (de obras de arte às notícias nos jornais), adapte uma história (eis de onde surgiu minha tentativa de adaptar alguma história que eu já conhecia), combine coisas que não são parecidas (por exemplo, pessoas e flores nos cabelos).

Desenvolvimento dos personagens

O design de Maria surgiu no meio de vários rabiscos, alguns espontâneos, outros forçados, que buscavam personificar a idéia de uma menina com flores no cabelo. Eu não queria que seu cabelo fosse liso, arrumado e

lindamente florido. Queria que ele fosse um acontecimento, por onde passasse chamasse atenção, não necessariamente de maneira que ela gostasse. Queria que o cabelo tivesse uma cor diferente, não natural. Me inspirei em diversas personagens de cabelo cacheado e em alguns trabalhos de ilustração e fotografia que encontrei. Abaixo algumas referências.



Fig. 12: Ilustração de Dany Alvarez



Fig. 13: foto do site O último Black Power



Fig. 14: Merida, do filme Valente

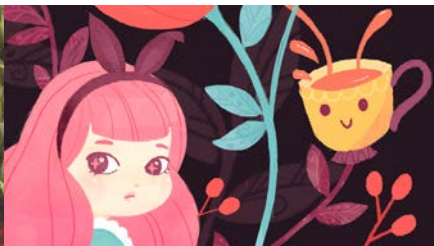


Fig. 15: Ilustração de Gemma Román

Abaixo os primeiros sketches dela:





Fig. 16, 17, 18 e 19: Designs iniciais da personagem principal



Fig. 20: Design final da personagem principal

Percebi que o traço atrapalharia a leitura das flores no cabelo dela e também descaracterizaria o estilo que, remete muito mais à algo pintado à mão, do que *cartoon*, estilo conhecido por destacar o traço dos personagens. Com base nisso, redesenhei a personagem e criei as versões em todas as idades que apareceriam no curta.

A idéia seria focar no arco da personagem, no seu desenvolvimento, por isso resolvi mostrar ela crescendo enquanto aprendia a lidar com sua condição. Acredito que, por minha técnica ainda não ser bem desenvolvida, não consegui transpassar toda a emoção que desejava seja no design da personagem seja no seu “acting”, nas suas poses e expressões. Isso é algo que eu pretendo focar em aprimorar ainda mais para futuros projetos.

Storyboard e Animatic

Assim que o texto e a personagem estavam encaminhados, comecei a desenvolver o *storyboard*. Tentei prever quantos segundos cada cena teria, mas percebi que isso ficou muito vago quando criei o *animatic*, versão em vídeo do storyboard.

Durante o curso de animação em Lincoln(Inglaterra), onde estudei por um ano, aprendi a importância de fazer um *animatic*. O *storyboard* preveu que a animação teria menos de um minuto. No *animatic* ela passou para um minuto e quinze segundos e quando comecei a animar, percebi que ela passaria ainda um pouco mais.

Todo o *storyboard* foi desenvolvido a mão, o que me ajudou a resolver melhor o desenho dos personagens e o posicionamento das câmeras. O *animatic* foi feito passando-se os desenhos do *storyboard* para o Photoshop e então colocando-os em sequência no After Effects.





Fig. 21, 21, 23 e 24: Trechos do Storyboard

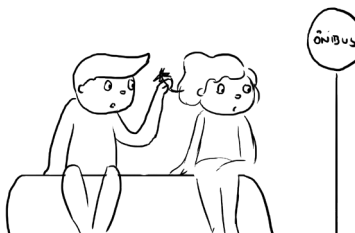


Fig. 25: Cena do Animatic

Desenvolvimento de cenários e color scripts

Com as cenas definidas, já podia trabalhar os cenários. Mas antes, resolvi fazer um *color script*.

Um *color script* é uma versão do *storyboard* colorizado, para entender a ambientação e os sentimentos passados em cada cena, qual deve ser mais escura, qual mais clara. Como eu já tinha a personagem principal desenhada, o *color script* foi útil também para evitar que as cores da personagem se chocassem com as cores dos cenários.

A partir do *color script*, foi muito mais fácil e rápido fazer os cenários. No primeiro que fiz, defini o estilo de pintura de acordo com as referências que podem ser vistas abaixo, e a partir dele criei os outros. Busquei manter todos os elementos do cenário em camadas separadas, facilitando no momento de animar, por exemplo, uma câmera passando por eles na edição.

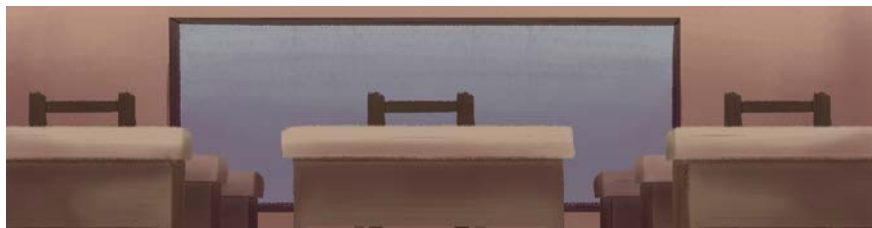




Fig. 27, 28, 29, 30 e 31: Alguns cenários desenvolvidos para o curta

Narração e trilha sonora

Para a narração e a trilha sonora eu sabia que não poderia fazer um trabalho improvisado – principalmente a narração que era parte importante do desenvolvimento da história. Resolvi buscar *freelancers* que entendessem do assunto. Encontrei-os na plataforma 99freelas, site que liga pessoas que estão oferecendo freelas, com artistas, músicos, tradutores, dentre outros.

Viquitor Burgos foi o responsável pela trilha. Seu talento com animação, seu portfólio sonoro e seu gosto musical me chamaram atenção. Como referência para a trilha, sugeri músicas da banda nacional Graveola e o Lixo Polifônico, que por acaso os integrantes são amigos de Viquitor, o que facilitou mais ainda o trabalho. Para a narração, encontrei Nara Ferriani, que além de narradora é atriz e tem uma voz incrível. Seu trabalho foi muito rápido e eficiente.

Quando contratei ambos, já tinha o animatic pronto e já tinha mais de 30 segundos da animação feitos. Logo, o início da narração e da música casa muito bem com o trabalho visual. Por inexperiência, no animatic o projeto acabou tendo menos tempo do que a animação real. Isso fez com que o restante da trilha e da narração ficasse desconexo, o que exigiu uma pós-edição feita por mim.

Animação e colorização

Com roteiro, *storyboard*, cenários e personagens prontos, foi hora de iniciar a animação das cenas. Para cada cena, eu contava quantos segun-

dos acreditava que ela teria e criava um arquivo do tamanho adequado no programa Digicel Flipbook. Esse programa é muito interessante para quem gosta de animação tradicional. Ultimamente vejo muitas pessoas usando o Photoshop diretamente para animar, mas acho o programa um pouco ruim para isso, pois não permite controle adequado do tempo e nem visualização facilitada de frames anteriores e posteriores.

Eu animava as cenas no Flipbook e quando terminava, exportava os frames em um sequência de .PNGs.



Fig. 32: Exemplo de sequência de .PNGs.

No Photoshop, esses frames podiam ser importados como uma sequência de imagens e então eu podia colori-los. Após a colorização, eu exportava novamente os .PNGs e importava como sequência dentro do After Effects, onde podia combiná-los com o cenário, adicionar câmeras e outros efeitos.

Edição e pós-produção

Por opção pessoal, preferi trabalhar não por etapas, mas finalizando o curta aos poucos. Numa produção de grande porte com certeza haveria diferentes pessoas responsáveis pelo *animatic*, rascunho, pintura digital e edição e finalização. Como eu trabalhei sozinha, eu não conseguiria fazer primeiro todo o rascunho, depois a pintura e por fim a edição, pois seriam trabalhos muito repetitivos de grande duração. Preferi fazer o trabalho cena à cena, por exemplo, primeiro fazia o rascunho da cena, em seguida já pintava a mesma e já adicionava no arquivo de edição e fazia os movimentos de câmera. O trabalho ficava menos repetitivo e mais dinâmico.

Para editar o projeto, utilizei o After Effects. Ele é um programa que eu já conhecia, bom para *motion graphics* e bom para criar movimentação de câmera, movimentos repetitivos como folhas das árvores balançando, transição de cenas, dentre outros recursos. Tudo o que foi edição visual foi feito nele.

Para adicionar e editar a narração e a trilha, utilizei o Premiere, mais interessante que o After para esse tipo de trabalho, pois permite a visualização da onda sonora e permite que escute o som enquanto vejo o vídeo, sem sobrecarregar o computador.

CONCLUSÃO

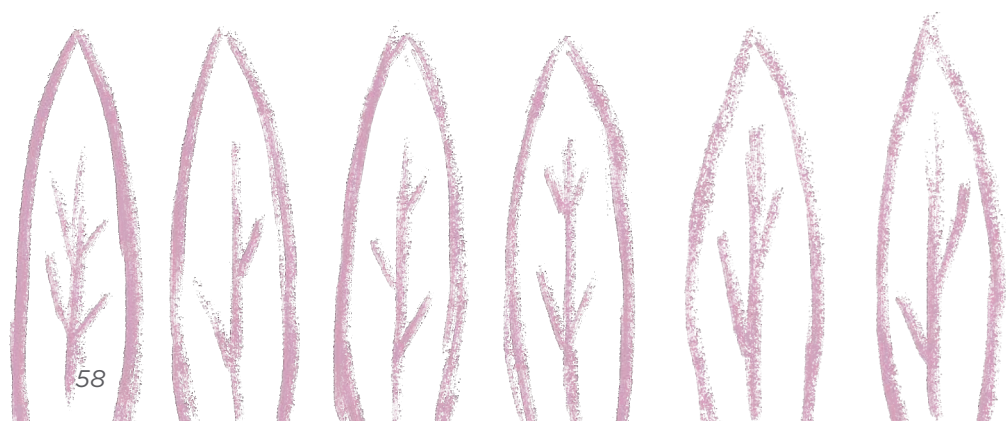
Sempre aprendemos algo com um novo trabalho. Desenvolver Maria das Flores não foi diferente. Encontrei limitações, algumas que superei e outras não. Ver esse projeto finalizado foi uma recompensa muito grande para um trabalho de mais de seis meses que por muitas vezes me perguntei se iria conseguir terminar.

Acredito que tenho muito a melhorar como designer, pessoa e animadora, mas fico muito feliz por poder encerrar esse ciclo que foi a faculdade fazendo um trabalho na área que eu gosto e passando uma mensagem que considero importante.

Espero que esse trabalho inspire outros entusiastas da animação a produzirem seus próprios curtas e investirem na carreira.



GLOSSÁRIO



After Effects

O Adobe After Effects é o software de pós-produção, composição, edição e animação da Adobe. Ele é muito utilizado para criar animações cut-out, mas também para adicionar efeito de câmera em vídeos e animações.

Animação 2D tradicional

A animação 2D tradicional é geralmente aquela na qual o artista trabalha com células e com pintura com tinta, desenhando quadro por quadro do movimento. Muitas vezes a animação 2D digital é chamada de tradicional, a diferença é que na digital os quadros são desenhados e pintados digitalmente.

Animação 3D

A animação 3D muitas vezes é confundida por leigos com a técnica de visualização de 3D estereoscópio (aquela na qual você utiliza um óculos para assistir o filme). A animação 3D é feita em softwares que simulam a modelagem em clay da vida real no computador, dando tridimensionalidade aos personagens e facilitando a animação.

Animação cut-out

Técnica de animação onde os personagens são “desmembrados” para facilitar o trabalho. Os artistas criam várias versões do rosto e das partes do corpo e uma biblioteca de movimentos, facilitando muito o trabalho.

Animatic

Um animatic é a versão animada, com tempo e alguns movimentos chave do storyboard. É útil para estimar o tempo de cada cena e sincronizar diálogos, por exemplo.

ArtNaïf

O termo ArtNaïf vem do Francês e significa Arte Ingênua e caracteriza trabalhos que utilizam técnicas e materiais que remetem ao traço infantil, quase como se o autor não tivesse conhecimento de como executá-la, corrompendo normas de perspectiva e proporção.

Centro de Pesquisas Pew

Organização que promove pesquisas pelos Estados Unidos.

Digicel Flipbook

O Flipbook é o programa da Digicel para criação de animação 2D digital. Ele permite o controle de tempo através da tradicional Xsheet, vinda da animação 2D tradicional.

Geração Y

Também conhecida como Millenials, são os nascidos a partir da década de 80, sendo sucedida pela geração Z.

Photoshop

O Adobe Photoshop é o software de edição de imagens e de ilustração a Adobe. É o software de edição de imagem mais popular da atualidade e está cada vez mais versátil, permitindo o uso para ilustração e também animação.

.PNG

Portable Network Graphics ou PNG é um formato de arquivo que permite que uma imagem carregue transparência.

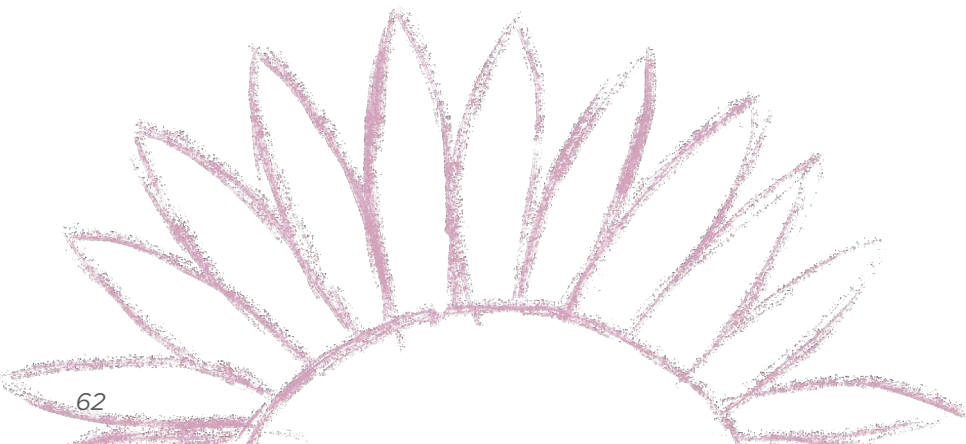
Premiere

O Adobe Premiere é o software de edição de vídeo da Adobe, empresa conhecida pelo pacote de softwares de tratamento e criação digital.

Toon Boom

Toon Boom é a empresa responsável pelo software Toon Boom Harmony e Storyboard Pro, muito utilizados pela indústria de animação.

BIBLIOGRAFIA



Livros e Artigos

ABREU, Alessandra da Costa. A infância e os desenhos animados: Um diálogo com a subjetividade da criança na Educação Infantil. Disponível em: < <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/ACA.2008.pdf> >. Acessado em 20/08/2016

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. O que é feminismo. Edição 8, Volume 44 de “Primeiros Passos”. Brasil: Brasiliense, 1991. 77 páginas.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da tv e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ccedes/v25n65/a03v2565.pdf> >. Acessado em 20/08/2016

GILLIS, Stacy; HOWIE, Gillian; MUNFORD, Rebecca. Third wave feminism: a critical exploration. UK: Palgrave Macmillan UK, 2007. 310 páginas.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais... Disponível em:< <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/2504/000370803.pdf?sequence=1> >. Acessado em 20/08/2016

SULLIVAN, Karen; ALEXANDER, Kate; MINTZ, Aubry; BESEN, Ellen. Ideas for the animated short: Finding and Building Stories. Second Edition. Oxon, UK: Focal Press, 2013. 260 páginas.

VIANA, Maíra; FRANCO, Rodrigo. O Teatro Mágico em Palavras. Edição 5. São Paulo, 2009: Zaluzejo. 52 páginas.

WARNER, Judith. The Woman's Leadership Gap: Women's leadership by numbers. Disponível em:< <https://cdn.americanprogress.org/wp-content/uploads/2014/03/WomenLeadership.pdf> >. 20/08/2016

Matérias e Sites

Expectativas para o Mercado de Animação em 2016. Disponível em:< <http://www.animamundi.com.br/expectativas-para-o-mercado-de-animacao-em-2016/>>. Acessado em 20/08/2016

Why 2D Animation Should Be Abandoned (Part 1). Disponível em:< <http://www.animatorisland.com/why-2d-animation-should-be-abandoned-part-1/>>. Acessado em 20/08/2016

Why 2D Animation Should Be Abandoned (Part 2 – Plus Why Not). Disponível em:< <http://www.animatorisland.com/why-should-2d-animation-be-abandoned-part-2-plus-why-not/>>. Acessado em 20/08/2016

Estúdios

Alopra Estúdio. Disponível em: < <http://alopra.com/>> Acessado em 20/08/2016

Birdo. Disponível em:< <http://www.birdo.com.br/>>. Acessado em 20/08/2016

Combo Estúdio. Disponível em:< <http://www.comboestudio.com.br/>>. Acessado em 20/08/2016

Copa Estúdio. Disponível em:< http://www.copastudio.com/copa_dw/>. Acessado em 20/08/2016

Mono Estúdio. Disponível em:< <http://monostudio.com.br/>> Acessado em 20/08/2016

Split Studio. Disponível em:< <http://splitstudio.com.br/>>. Acessado em 20/08/2016

TV Pinguim. Disponível em:<[HTTP://tvpinguim.com](http://tvpinguim.com)> Acessado em 20/08/2016

Vetor Zero. Disponível em: < <http://vetorzero.com.br/>> Acessado em 20/08/2016

Índice de Imagens

Figura 1 - Disponível em <<https://vimeo.com/birdostudio>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 2 - Disponível em <<http://2.bp.blogspot.com/-FBQwiPV5cmA/VjOKRmHMIRI/AAAAAAAAAMSA/nECoi4xf63g/s1600/Captura%2Bde-%2BTela%2B2015-10-30%2Ba%25CC%2580s%2B11.18.05.png>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 3 - Disponível em <<http://sandyleahbrasil.com.br/wp-content/uploads/2016/06/Malu-Moletom.jpg>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 4 - Disponível em <<http://www.cartoonnetwork.com.br/>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 5 - Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/File:Gravity_falls_dipper_and_mabel.jpg>. Acessado em 04/09/2016

Figura 6 - Disponível em < http://www.vice.com/pt_br/read/as-mulheres-tomaram-as-ruas-do-rio-de-janeiro-contru-eduardo-cunha>. Acessado em 04/09/2016

Figura 7 - Disponível em < <http://www.inspiracine.com.br/o-menino-e-o-mundo-poesia-em-um-mundo-de-exclusao/>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 8 - Disponível em < <http://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/pixar-alums-turn-directing-animated-760729>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 9 - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=iTe-f0HWbW_M>. Acessado em 04/09/2016

Figura 10 - Disponível em <<http://www.savanaindublin.com/achados/song-of-the-sea-magico-etereo-e-heartbreaking/>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 11 - Disponível em <<https://vimeo.com/123004006>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 12 - Disponível em <<https://www.behance.net/gallery/16466179/Illustration-Flores-y-mas-flores->>. Acessado em 04/09/2016

Figura 13 - Disponível em < <https://estilo.catracaivre.com.br/beleza/cabelo-afro-trancas-black-power-e-crespos-coloridos/>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 14 - Disponível em <<http://images6.fanpop.com/image/photos/33100000/Brave-brave-33195985-500-341.gif>>. Acessado em 04/09/2016

Figura 15 - Disponível em <<http://gemmaroman.tumblr.com/post/130600979350/my-illustration-for-the-150th-anniversary-of-lewis>>. Acessado em 04/09/2016

Figuras de 16 à 32 - Elaboradas pela autora

