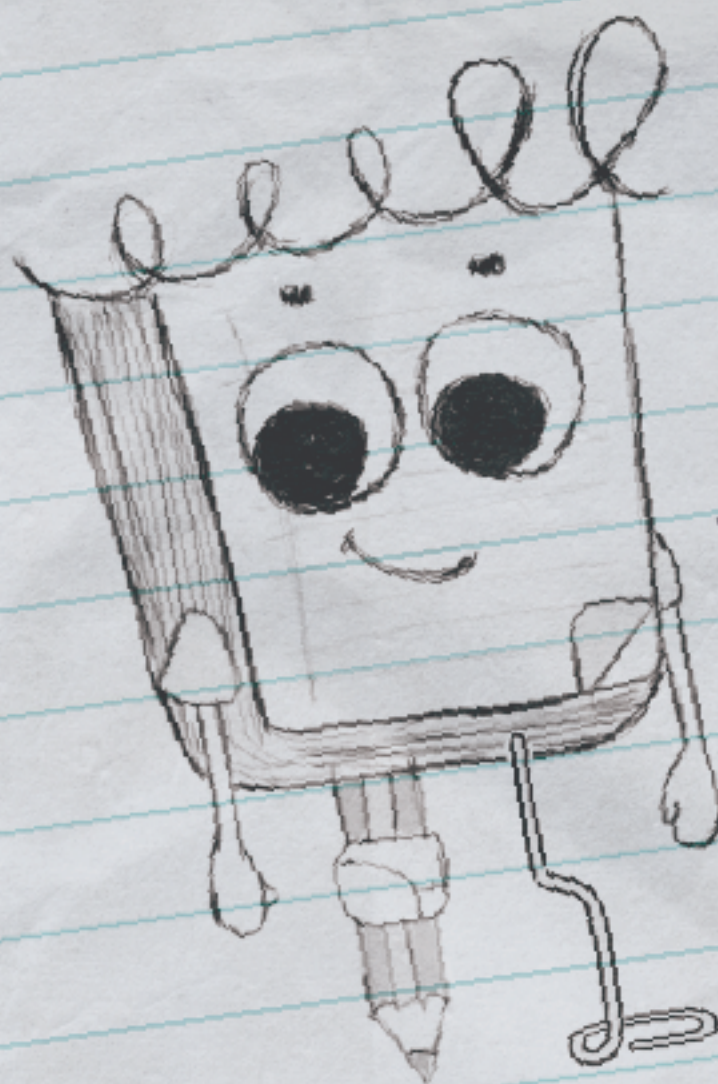




TO inho



ABNADABE ANTONIO ZUCCHINI DE AVILA

TCCinho:
curta-metragem animado sobre procrastinação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo. Com orientação do Prof. Dr. Dorival Campos Rossi, do Departamento de Design.

BAURU
2023

A958t

Avila, Abnadabe Antonio Zucchini de
TCCinho: curta-metragem animado sobre procrastinação /
Abnadabe Antonio Zucchini de Avila. -- Bauru, 2023
66 p. : fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Comunicação Social: Radialismo) - Universidade Estadual
Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Dorival Campos Rossi

1. Curta-metragem. 2. Animação por computador. 3.
Procrastinação. 4. Ansiedade. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

ABNADABE ANTONIO ZUCCHINI DE AVILA

TCCinho:
curta-metragem animado sobre procrastinação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo.

Aprovado em 21 de julho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Dorival Campos Rossi (Orientador)
Departamento de Design

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira

Prof. Dr. Guilherme Cardoso Contini

Resumo

“TCCinho” é um curta-metragem que mistura desenho animado com *live action* para abordar o tema da procrastinação. Foi produzido com base em um roteiro autoral, que através da sátira, conta a história do personagem que é uma personificação do próprio trabalho de conclusão de curso (TCC). O personagem principal foi inserido nas gravações do mundo real utilizando a técnica da animação digital em 2D, que consistiu em dar movimento a desenhos estáticos através da manipulação de diversos parâmetros no programa *Adobe After Effects*. O desenvolvimento da animação 2D seguiu, principalmente, as técnicas propostas por Richard Williams. Este relatório tem como objetivo apresentar os referenciais teóricos acerca da animação e da procrastinação. Bem como os referenciais estéticos, detalhando o processo de produção, desde as etapas iniciais, como a concepção e o roteiro, até as finais, como a montagem, animação e sonorização.

Palavras-chave: curta-metragem; animação digital 2D; animação e *live action*; procrastinação; ansiedade.

Abstract

“*TCCinho*” is a short film that mixes cartoons with live action to approach the theme of procrastination. It was produced based on an authorial script, which through satire, tells the story of the character who is a personification of the course completion paper (*TCC* in portuguese) itself. The main character was inserted into the real-world recordings using the 2D digital animation technique, which consisted of giving movement to static drawings by manipulating various parameters in the Adobe After Effects software. The development of 2D animation mainly followed the techniques proposed by Richard Williams. This report aims to present the theoretical references about animation and procrastination. As well as the aesthetic references, detailing the production process, from the initial stages, such as the conception and script, to the final ones, such as editing, animation and sound design.

Key words: short film; 2D digital animation; animation and live action; procrastination; anxiety.

Lista de Figuras

Figura 1: Demonstração do tempo e espaço na animação.	11
Figura 2: Comparação entre um pêndulo com velocidade constante e outro com aceleração e desaceleração.	12
Figura 3: Construção do esqueleto através do <i>plug-in Duik Bassel</i> .	14
Figura 4: Demonstração da edição do gráfico de velocidade no <i>After Effects</i> .	15
Figura 5: Variações do estilo de animação em cada personagem.	16
Figura 6: Variações do estilo de animação em cada personagem.	17
Figura 7: Variações do estilo de animação em cada personagem.	18
Figura 8: Mensagem de voz enviada em uma conversa particular como forma de preservar a ideia.	18
Figura 9: Duas primeiras cenas da versão quatro do roteiro para fins de comparação.	24
Figura 10: Duas primeiras cenas da versão seis do roteiro para fins de comparação.	25
Figura 11: Adaptação feita com colchões para a gravação da voz de Mônica Dias.	26
Figura 12: Opções de falas e de inserts gravados para o personagem, distribuídos em ordem cronológica.	27
Figura 13: Alguns exemplos de planos do <i>storyboard</i> .	28
Figura 14: Trecho da planilha de detalhes da gravação das cenas: arte.	29
Figura 15: Álbuns musicais nas paredes do quarto.	30
Figura 16: Comparação entre os calendários de séries de animação com o calendário produzido para este trabalho.	30
Figura 17: Plano da geladeira antes da inserção do TCCinho.	31
Figura 18: Cena da sala de estar antes da inserção de TCCinho.	32
Figura 19: Trecho da planilha de detalhes da gravação das cenas: fotografia.	33
Figura 20: Caderno antes da inserção de TCCinho.	34
Figura 21: A primeira imagem mostra a adaptação feita na <i>softbox</i> . A segunda adaptação foi na geladeira.	35
Figura 22: Demonstração do uso de cortes rápidos.	36
Figura 23: Demonstração do uso dos cortes rápidos somados ao uso de <i>match cuts</i> .	37
Figura 24: Montagens produzidas pelos meus amigos para a cena dos <i>match cuts</i> .	38
Figura 25: Efeitos sonoros e falas do personagem na primeira versão da montagem.	39
Figura 26: Algumas das imagens obtidas através do <i>MidJourney</i> .	40
Figura 27: Esboços iniciais de TCCinho.	41
Figura 28: Outros esboços com adição de elementos coloridos.	42
Figura 29: Comparação entre Bob Esponja e TCCinho, após ajustes.	42

Figura 30: Similaridades entre os personagens Garfinho e TCCinho.	43
Figura 31: Demonstração de vetores prontos e vetores criados a partir de imagens.	44
Figura 32: Vetor dos fonemas utilizados durante este trabalho.	44
Figura 33: Ossos de um braço pelo <i>Duik Bassel</i> .	45
Figura 34: Ferramenta marionete aplicada em um braço.	46
Figura 35: Controle de deslizar para alternar entre formatos de boca.	47
Figura 36: Personagens em <i>pixel art</i> .	48
Figura 37: Captura de tela da última cena.	49
Figura 38: Aplicação de sombras e reflexos.	50

Sumário

Introdução	9
Referencial Teórico	11
Animação 2D	11
Animação Digital 2D	14
Relatório	16
Concepção	16
Pesquisa de Roteiro - Procrastinação	21
Roteiro	22
Voz do Personagem	26
Storyboard e Animatic	28
Arte	29
Fotografia	33
Montagem	36
Sonorização	39
Ilustração e Vetorização	40
Animação	45
Finalização	50
Considerações Finais	52
Referências	53
Apêndices	56
Escaleta - Versão 1	56
Roteiro - Versão 4	58
Roteiro - Versão 6	64

Introdução

Procrastinar...

Procrastinar é o mesmo que adiar a realização de algo para outro momento. Todas as pessoas procrastinam em algum grau, principalmente quando se trata de uma tarefa que exige muita dedicação por um longo período de tempo, como um trabalho de conclusão de curso.

A ideia de criar um curta-metragem de animação como trabalho de conclusão da graduação surgiu devido ao interesse pessoal do autor em trabalhar com a produção de animações. Portanto, o intuito deste trabalho é, além da diplomação em radialismo, gerar mais uma oportunidade de aprimorar os conhecimentos acerca do gênero.

“TCCinho” é um curta-metragem que mistura animação e *live action* para abordar a temática da procrastinação. O uso de *live action* como fundo para esta história surgiu juntamente com a ideia, até porque os dois são interdependentes. No entanto, o seu surgimento se deve à procrastinação do autor, que ao postergar a realização do trabalho, viu a necessidade de trocar sua ideia inicial por uma que exigisse menos tempo de execução.

O referencial teórico deste trabalho apresentará o tema da procrastinação e as teorias de animação que embasaram o seu desenvolvimento. Já o relatório acompanhará os processos de pré-produção, produção e pós-produção, bem como os referenciais estéticos, detalhando como foi da sua concepção à sua finalização.

Durante a criação deste relatório, foi utilizado o tratamento em primeira pessoa. Isto deve-se à dificuldade de detalhar um processo autoral, com motivações e escolhas tão pessoais, além do fato de todas as funções do processo de produção serem executadas pelo autor, na maior parte do tempo.

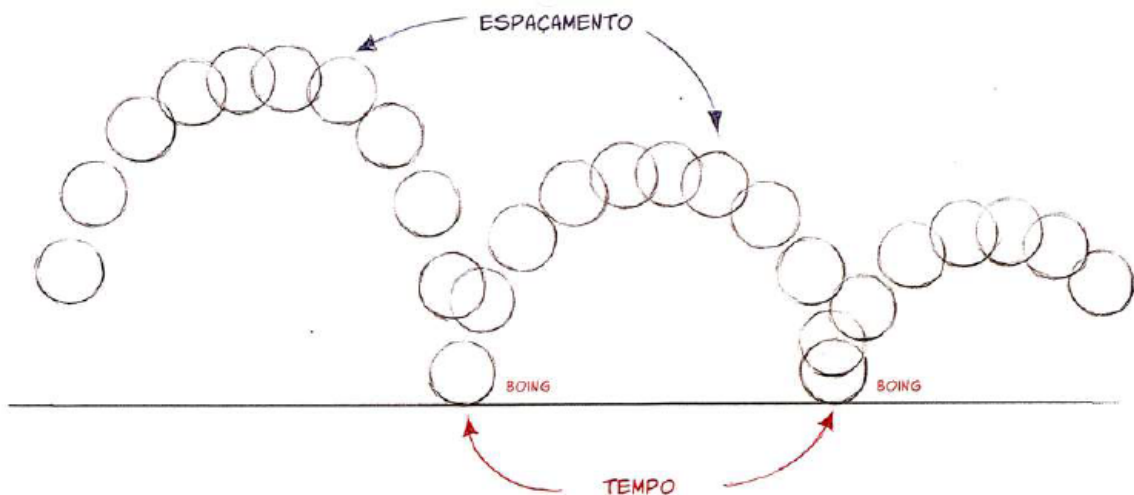
Referencial Teórico

Animação 2D

O processo de animação é dividido por Preston Blair (1994) em dois métodos: *straight-ahead* e *pose-planning*. O primeiro, que pode ser traduzido para “sempre em frente”, consiste em desenhar um movimento após o outro em sequência. Com isso o resultado que se obtém não é totalmente previsível, o que favorece a fluidez e a originalidade. Já o segundo, “planejamento de pose” em português, consiste em desenhar primeiro as poses chave, ou extremas, de forma que se determina previamente o percurso que o movimento seguirá, adicionando outras poses entre estas posteriormente.

Richard Williams (2016), explica de forma muito didática as técnicas utilizadas por ele para a produção de animações em duas dimensões. Técnicas que com o advento da tecnologia, foram se moldando aos outros estilos de animação. Williams cita uma frase dita por Grim Natwick, um dos grandes animadores da Disney, aos seus mais de 80 anos: “Animação... Tudo é uma questão de tempo e espaço.”

Figura 1: Demonstração do tempo e espaço na animação.



Fonte: Livro “Manual de Animação” (2016) de Williams.

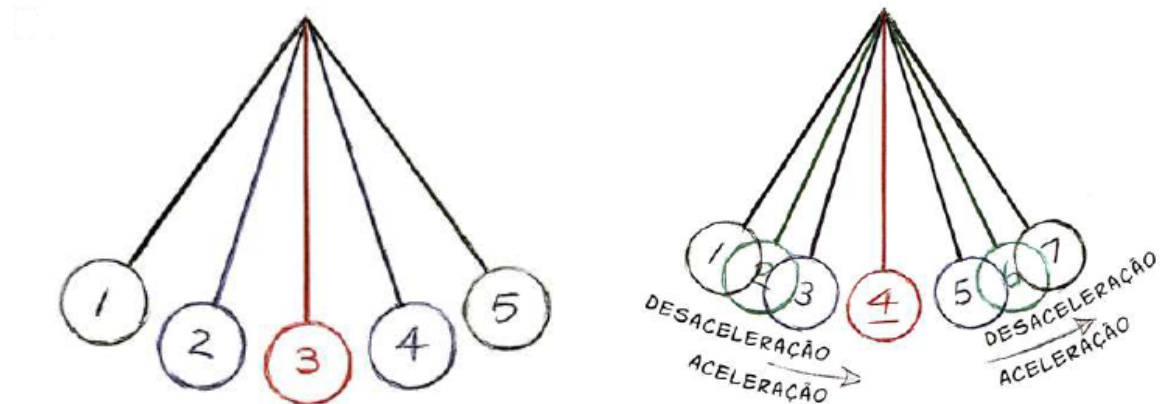
Ao demonstrar uma bola quicando no chão, explica que o tempo da ação, ou o ritmo, é ditado pelas ênfases, ou os “quiques”. Já o espaço é o que liga um momento enfático a outro. Para que essa ligação seja feita, deve-se levar em

consideração vários elementos a respeito do objeto em questão, por exemplo: do que é feito, qual o seu peso, o movimento é lento ou rápido, está acelerando ou em velocidade constante.

Os quadros em que o movimento atinge o seu ponto extremo são chamados de quadros-chave, do inglês *key frames*. Quando o método de animação utilizado é o de planejamento de pose, estes são os primeiros quadros a serem desenhados. A partir deles, é possível definir o ponto central entre um quadro-chave e outro, este ponto é denominado pose de passagem, do inglês *breakdown*. E então outros pontos são inseridos para ocupar o espaço, uma vez que o tempo já está determinado. Esses outros quadros são denominados intervalos, do inglês *in between*.

Os quadros intervalos são responsáveis pela velocidade e aceleração, dependendo da quantidade de quadros utilizados, a posição e o distanciamento entre eles.

Figura 2: Comparação entre um pêndulo com velocidade constante e outro com aceleração e desaceleração.



Fonte: Livro "Manual de Animação" (2016) de Williams.

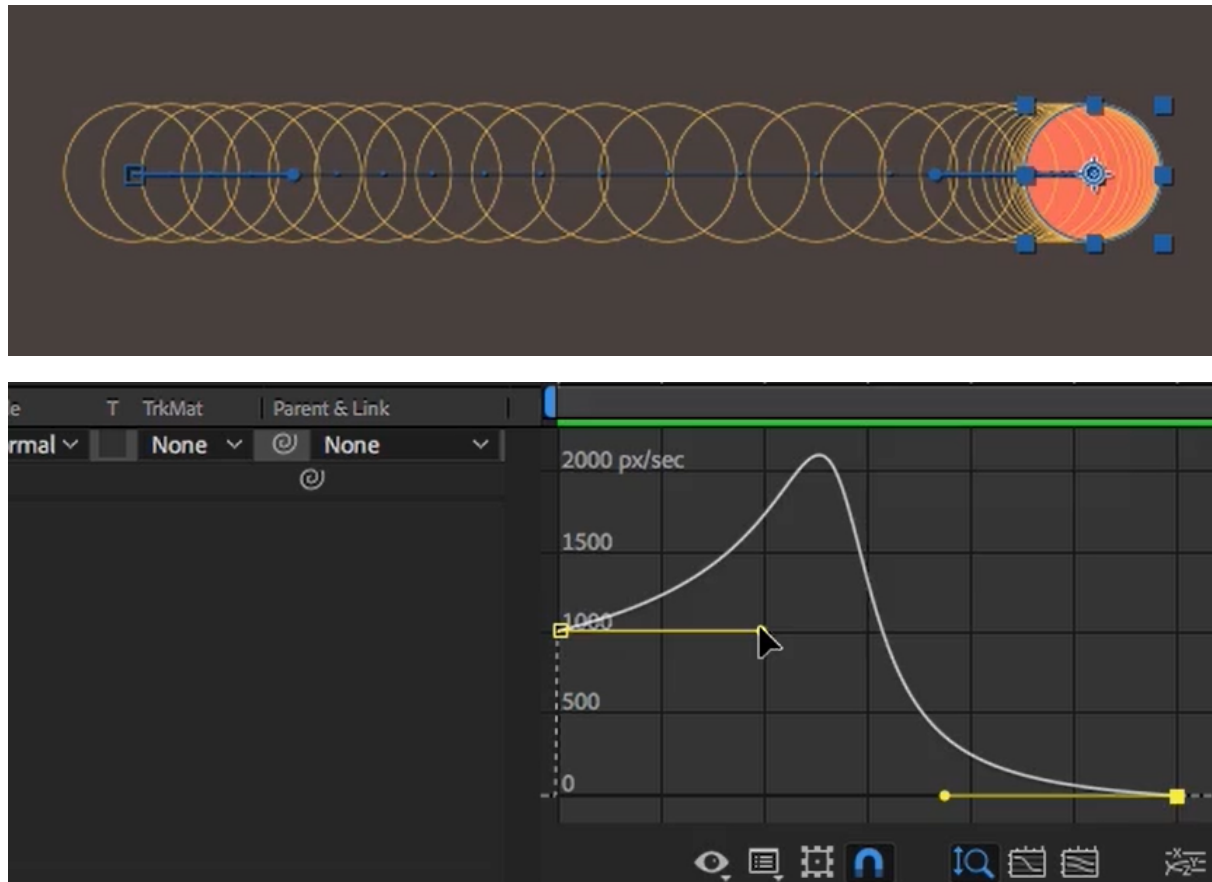
As animações para o cinema são normalmente produzidas em 24 quadros por segundo. Porém a técnica de animar "em dois" consiste em utilizar o mesmo quadro duas vezes. Na prática, é como se o filme estivesse sendo exibido em 12 quadros por segundo. A diferença, no entanto, está na possibilidade de transitar entre a animação "em uns" e "em dois". Segundo Williams, há momentos em que uma das formas se encaixa melhor que a outra e há momentos em que depende da escolha de quem está animando. Movimentos rápidos não ficam tão bons "em dois", por exemplo.

As duas técnicas podem ser utilizadas em conjunto também. Enquanto um personagem se movimenta “em uns”, outro pode se movimentar “em dois”. Ou então a diferença pode ser entre o personagem e o fundo. Atualmente, com as animações digitais, é comum a utilização da técnica “em dois” quando deseja-se que a animação pareça feita a mão. Um benefício da técnica “em dois”, que explica o seu surgimento, é a economia de desenhos, já que o trabalho necessário para fazer a animação é cortado pela metade.

“Na maior parte do tempo a trajetória da ação descreve ou um arco ondulado ou uma espécie de 8”, explica Williams. Alguns objetos se movem em linha reta, mas quando se trata de personagens ou outras coisas orgânicas, os movimentos nunca serão exatos e portanto formarão arcos.

programa. A palavra “facilidade” no título faz um trocadilho no título original “Animating with ease” com o termo utilizado para a aceleração e a desaceleração na animação: “ease out” e “ease in”. Na prática, a suavização produzida por uma aceleração ou desaceleração entre um quadro-chave e outro é feita automaticamente, o que significa que na animação digital apenas os quadros-chave precisam ser definidos.

Figura 4: Demonstração da edição do gráfico de velocidade no *After Effects*.



Fonte: Captura de tela do curso “Animando com facilidade no Adobe After Effects” (2023), de Jake Bartlett, SkillShare.

Outros cursos mais curtos e pontuais foram utilizados para suprir dúvidas específicas conforme surgiam no desenvolvimento da animação.

Relatório

Concepção

Após muito tempo de procrastinação, não seria possível produzir minha ideia anterior, pois ela dependia de um roteiro muito mais elaborado para funcionar. Como a minha intenção sempre foi produzir uma animação, já estava há dias, senão semanas, tentando pensar em um novo tema.

Para além de ser uma animação, eu gostaria que o trabalho explorasse diferentes estilos de animação, como o 2D, o 3D e o Stop Motion, de forma que esses estilos contribuíssem para a narrativa, seja contribuindo para a personalidade dos personagens ou para o desenvolvimento dos mesmos. Com o desenvolvimento do trabalho, percebi que não seria possível explorar diferentes estilos durante a animação, o estilo 2D já é complexo demais para alguém inexperiente. Portanto optei por aprender e explorar as diferenças na estética da animação 2D em cada cena.

Uma grande inspiração para esse desejo foi o longa-metragem de animação Homem-Aranha no Aranhaverso, de 2018, dirigido por Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman e produzido pela Sony Pictures Animation em parceria com a Marvel Entertainment. O filme representa a ideia de universos paralelos com diferentes estilos de animação, não somente no design dos personagens, mas também respeitando a particularidade de cada estilo, com diferenças na fluidez dos movimentos e na quantidade de quadros por segundo.

Figura 5: Variações do estilo de animação em cada personagem.



Fonte: Captura de tela do filme "Homem-Aranha no Aranhaverso" (2018).

Outras obras que me ajudaram a criar um repertório maior acerca do uso deste recurso foram: o longa-metragem “Tudo Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo”, de 2022, dirigido por Daniel Kwan e Daniel Scheinert e produzido pela IAC Films, que também demonstra o conceito de universos paralelos, mas justamente por ser um filme em *live action* quase que em sua totalidade, ele traz um realismo para as diferentes formas que eu também gostaria de trazer para o meu trabalho; a série de animação “O Incrível Mundo de Gumball”, de 2011, dirigida por Mic Graves e Antoine Perez e transmitida pelo Cartoon Network, que além de ter personagens em vários estilos diferentes, também se utiliza de imagens realistas como ambientação; e o longa-metragem de animação “Tico e Teco: Defensores da Lei”, de 2022, dirigido por Akiva Schaffer e produzido pela Walt Disney Pictures em parceria com a Mandeville Films, que reúne vários personagens da Disney e mistura animação com *live action* para representar a ideia de um mundo no qual pessoas reais vivem em meio a personagens animados, e que se utiliza dos vários estilos de animação como forma de resgatar o design destes personagens em sua forma original, em seus próprios filmes ou séries.

Figura 6: Variações do estilo de animação em cada personagem.



Fonte: Captura de tela de vídeo disponível no canal do Youtube “O Incrível Mundo de Gumball” (2023).

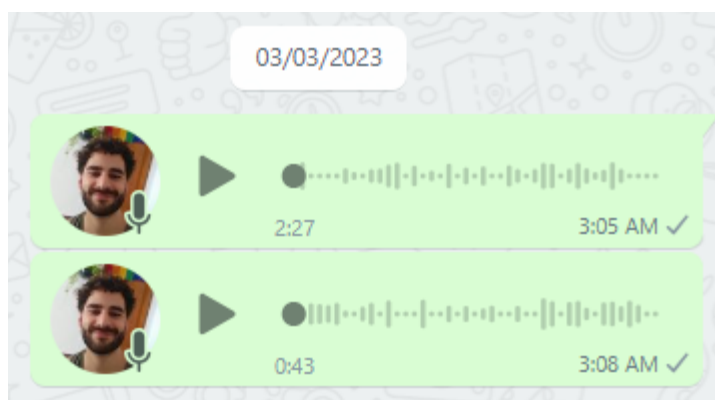
Figura 7: Variações do estilo de animação em cada personagem.



Fonte: Captura de tela do trailer de “Tico e Teco: Defensores da Lei” (2022), disponível no canal do Youtube *Disney+ Brasil*.

Alguns outros requisitos haviam sido estabelecidos: o trabalho deveria ter um tema que eu tivesse propriedade para abordar; deveria fazer sentido para um público maior do que apenas pessoas com o mesmo repertório que eu; e deveria facilitar o processo como um todo.

Figura 8: Mensagem de voz enviada em uma conversa particular como forma de preservar a ideia.



Fonte: Captura de tela do aplicativo de celular “*WhatsApp*” (2023). Acervo próprio (2023).

A ideia do TCCinho surgiu quando eu havia acabado de me deitar para dormir, às 3 horas da madrugada, no dia 3 de março de 2023. Sério! Foi quando eu enviei dois áudios no *WhatsApp* para mim mesmo para que eu não esquecesse da ideia. Os áudios não foram muito úteis, a não ser para me fazerem lembrar de quando exatamente se deu a ideia, pois me animei tanto que fiz um esboço mais detalhado naquele momento mesmo.

Primeiramente, a ideia foi apenas a personificação do trabalho cobrando para que fosse finalizado, numa relação animador vs animação. Com o seu desenvolvimento, se fez nítido que seria uma história de humor e autocrítica. A intenção era que o TCCinho fosse carismático e fofo, mas que também tivesse muita vontade de deixar de ser um projeto para se tornar um trabalho pronto e entregue, de forma que estivesse disposto a fazer qualquer coisa para realizar seu desejo.

A ideia do tema surgiu, primeiramente, por eu ser uma pessoa que procrastina, mas além disso, porque notei que mesmo as pessoas que não procrastinam em todas as áreas da vida tendem a fazê-lo quando se trata da produção de trabalhos acadêmicos, especialmente o último.

Com o aprofundamento desta ideia: o personagem poderia aparecer em vários lugares que eu estivesse; em cada um desses lugares, ele poderia ter uma forma ou estética diferente, que fizesse relação com este lugar; eu não só teria bastante propriedade para abordar o tema por ser uma pessoa que procrastina muito, como também estaria utilizando da metalinguagem para representar o processo de realização de um trabalho de conclusão de curso; seria um curta metragem que qualquer pessoa que produziu um trabalho de conclusão em um curso técnico ou de graduação poderia se identificar; e a produção seria facilitada por se tratar da animação de um personagem no mundo real.

A ideia de misturar animação com *live action*, porém, traz consigo uma nova problemática: seriam necessárias gravações. E, portanto, seria necessário o acréscimo dos trabalhos de Fotografia, Arte, Montagem, entre outros pequenos ajustes de Áudio e Colorização. Ainda assim, parecia mais viável, por suprir o trabalho de criar todos os lugares nos quais a animação fosse ambientada.

Outro ponto positivo foi que limitou a animação ao personagem, ou pelo menos a grande parte da animação. Criar alguns limites é muito importante para evitar frustrações quando se trata de alguém como eu, que geralmente não conseguem desapegar de ideias e sempre se propõem a fazer muito, sem uma boa administração do tempo.

Agora, um ponto negativo é a atuação. Desde o começo da faculdade, participei de algumas gravações, porém é algo que eu não faço com muita desenvoltura, então não está entre as coisas que mais gosto de fazer. Entretanto, não fazia sentido outra pessoa fazer esse papel com a possibilidade que eu tinha de ter essa adição de realismo para o produto. Além disso, sempre foi de meu interesse

envolver o mínimo de pessoas, pelo fato de me sentir mais livre com o caminho que o trabalho seguisse, como forma de utilizar o trabalho para exercer as áreas da produção que me sinto menos confortável, e por não ter a responsabilidade de coordenar uma equipe.

Pesquisa de Roteiro - Procrastinação

O Professor Doutor em Psicologia Joseph Ferrari, da Universidade DePaul de Chicago, nos Estados Unidos, é um dos estudiosos com mais autoridade quando se trata da procrastinação (Santi, 2019). Segundo Ferrari, a procrastinação é “o atraso intencional e frequente no início ou no término de uma tarefa que causa desconforto subjetivo, como ansiedade ou arrependimento”.

Estudo realizado por Ferrari, Johnson e McCown (1995), resultou que 20% dos cidadãos estadunidenses são procrastinadores crônicos, o que significa que procrastinam em todos os âmbitos de suas vidas. Para Ferrari:

Non-procrastinators focus on the task that needs to be done. They have a stronger personal identity and are less concerned about what psychologists call "social esteem" – how others like us – as opposed to self-esteem which is how we feel about ourselves. (FERRARI, 2010)

O que pode ser traduzido para:

Os não procrastinadores se concentram na tarefa que precisa ser realizada. Eles têm uma identidade pessoal mais forte e estão menos preocupados com o que os psicólogos chamam de “estima social” – como os outros gostam de nós – em oposição à auto-estima, que é como nos sentimos sobre nós mesmos. (FERRARI, 2010)

A procrastinação está relacionada com a dificuldade de exercer tarefas que não favoreçam recompensas de curto prazo (Santi, 2019). Ivo Emilio Jung, psicólogo cognitivo-comportamental e pesquisador da Universidade Federal de Santa Maria, explica que quando se trata de um planejamento ou uma sequência muito grande de tarefas para que se alcance um objetivo, as pessoas procrastinadoras têm mais dificuldade de iniciar e se manter focadas em alcançá-los.

No meio acadêmico, a procrastinação é um comportamento comum. Estudos sugerem que cerca de 95% (O'Brien, 2002) dos estudantes do ensino superior procrastinam. Quanto ao processo da procrastinação em si, a maior parte dos universitários (43%) atrasam o início das atividades, enquanto, uma menor parte (14%), além do atraso inicial, causam a frequente interrupção dessas atividades (SAMPAIO; BARIANI, 2011).

Roteiro

Com o esboço mental do caminho que eu gostaria que a história seguisse, não demorei muito para fazer a divisão por cenas, e assim conseguir distribuir melhor as ações que eu tinha em mente e criar um desenvolvimento que culminasse em uma apresentação, não necessariamente bem sucedida.

Para a criação da escaleta, documento encontrado nos apêndices deste relatório, tentei não limitar a criatividade pensando na não viabilidade das cenas, por isso, logo na primeira cena, o personagem já se mudava do estilo 2D para 3D. Mais à frente, até a versão final do roteiro, eu eliminei o estilo 3D.

A primeira razão para isso é a dificuldade de execução em apenas um semestre. A animação 3D exige muito mais capacidade do computador para que seja renderizada e como eu dispunha apenas de um computador portátil que não possui especificações muito avançadas, talvez nem mesmo com mais tempo seria possível renderizar cenas inteiras. Além disso, o Blender, programa de modelagem e animação 3D mais popular por ser gratuito e de código aberto, é muito completo e complexo, portanto apenas as ferramentas básicas para a animação de um personagem já demandaria muito aprendizado.

A segunda razão é a construção narrativa. Como já mencionei no subcapítulo da Concepção, um desejo era que os diferentes estilos fossem motivados pelo desenvolvimento do personagem ou da história. Com a união da ideia da personificação do trabalho com a do personagem tomar formas diferentes, surgiu a possibilidade de utilizar os estilos de animação não apenas como forma de ambientar o personagem em um lugar diferente, mas também de tentar seguir uma ordem crescente de complexidade das animações.

Para a construção das cenas, tentei representar situações cotidianas que o TCCinho pudesse se encaixar, trazendo a ambiguidade entre ele realmente ter ganhado vida, por ter suas próprias vontades e elas serem tão diferentes das minhas, ou ele ser apenas fruto da minha consciência, pesada por estar fazendo outras coisas enquanto deveria estar trabalhando no projeto.

Como forma de deixar essas situações mais próximas da minha realidade, busquei inserir vários elementos da cultura pop e da cultura LGBTQIA+. Acrescentei também a referência explícita das obras que me inspiraram para a produção do trabalho, entre outras obras, audiovisuais ou não, que são do meu gosto pessoal. Além da inserção de termos que se referem a partes do processo de produção e do

uso de memes, conteúdos virais da internet que se tornaram parte importante da comunicação nas redes sociais, para aumentar o teor humorístico.

Com isso em mente, as possíveis situações eram do TCCinho ser visto: em uma comida ou bebida, em uma rede social na tela do computador, em um programa de televisão, em um livro, em um gibi, em um cartaz na parede, em um quadro, em um ímã da geladeira, na embalagem de um produto, em um meme, em um desenho animado, entre outras possibilidades que, no fim, foram escolhidas conforme o que mais fez sentido para as falas do TCCinho e a evolução da narrativa.

O roteiro teve um total de seis versões. Até a sua quarta versão, encontrada nos apêndices deste relatório, ele tinha cerca de seis páginas. E esse foi o principal motivo pelo qual decidi reescrevê-lo e simplificar todas as cenas. Elas tinham uma complexidade desnecessária para contar a história que impossibilitava a sua execução, considerando o curto período de tempo e que dispunha do auxílio de apenas uma pessoa para as gravações.

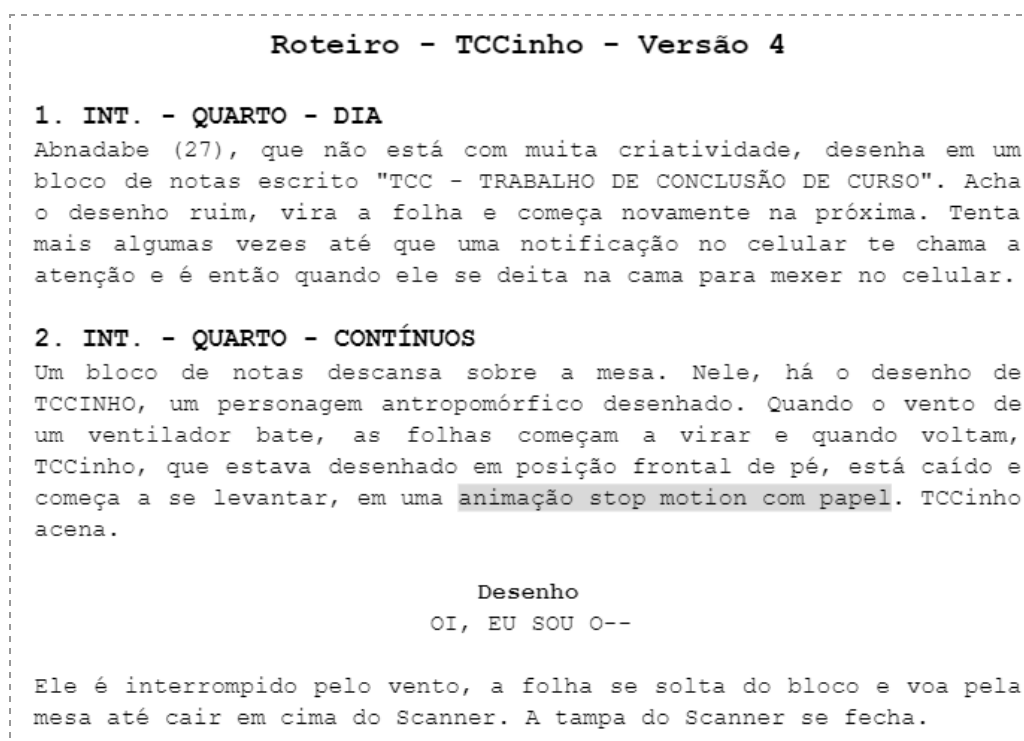
Devido ao fato de acumular as funções do trabalho, desde a concepção até a finalização, escrevi o roteiro tendo em mente as gravações, as animações e a montagem, portanto, desde a primeira versão, achei necessária a inserção de informações sobre o enquadramento, o movimento da câmera ou mesmo o estilo de animação que seria utilizado em cada cena, algo que não poderia ser feito caso eu fosse apenas o roteirista.

A diminuição do roteiro se deu, majoritariamente, na simplificação das falas e ações dos personagens, movimentos de câmera, enquadramentos e a exclusão de cenas. Esses elementos não eram essenciais para a narrativa e demandariam muito esforço para serem bem sucedidos nos processos posteriores. Outra consideração importante para a simplificação foi a minha atuação e aparição nas cenas. Quanto mais eu aparecesse, mais eu precisaria de outra pessoa para me ajudar com as gravações.

Assim, a partir dos comentários de meus amigos Matheus Oliveira, Mônica Dias, Paulo Holtz, e das considerações do meu amigo Sillas Carlos, roteirista, e meu Professor Bruno Jareta, reescrevi o roteiro, diminuindo-o para duas páginas. Sua sexta versão também se encontra nos apêndices deste relatório. Apesar da grande diminuição na duração do curta, não houve perda de sentido para a história anteriormente idealizada.

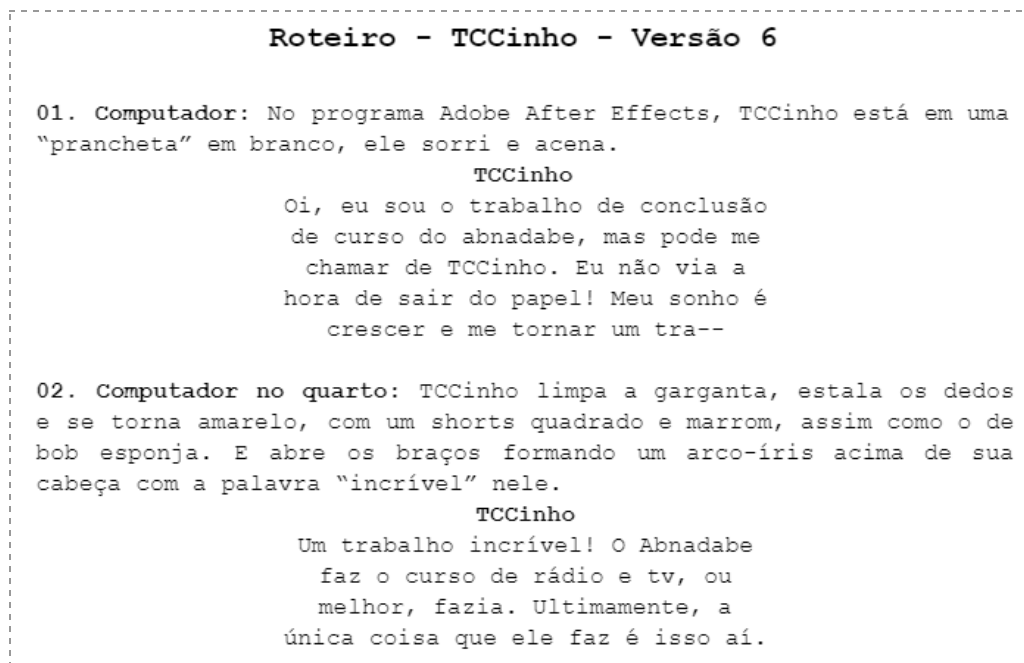
Outras mudanças foram feitas, como a adição de cenas que continham nas versões anteriores e a exclusão de outras, mas quando essas mudanças aconteceram, eu optei por não alterar o roteiro, justamente por precisar avançar com o trabalho e a qualquer momento, mais mudanças poderiam acontecer. Um exemplo disso são as duas primeiras cenas, que da quarta versão para a sexta, foram alteradas excluindo as gravações do quarto em um primeiro momento e acelerando a narrativa ao agrupar as falas em trechos maiores e mais no começo do vídeo. No fim das contas, decidi iniciar com a gravação do quarto, porém de uma forma simplificada. Essa nova alteração ficou de fora do roteiro.

Figura 9: Duas primeiras cenas da versão quatro do roteiro para fins de comparação.



Fonte: Captura de tela do documento de texto. Acervo próprio (2023).

Figura 10: Duas primeiras cenas da versão seis do roteiro para fins de comparação.



Fonte: Captura de tela do documento de texto. Acervo próprio (2023).

Para que estas mudanças fossem organizadas, criei uma planilha com todos os planos e descrição a respeito de cada um deles. Conforme o desenvolvimento das outras áreas da produção, informações das direções de arte e de fotografia também foram adicionadas a esta planilha.

Voz do Personagem

O próximo passo seria a voz do personagem, para que as gravações e as animações levassem em consideração o tempo de cada fala e as possíveis mudanças que elas sofressem até que passassem pelo processo de seleção, edição e montagem.

Como o personagem é a personificação do projeto do trabalho de conclusão de curso e deseja se tornar um trabalho pronto, grande e bem estruturado, sempre fez sentido que a voz desse personagem fosse infantil. Além disso, como disse anteriormente, o personagem deveria ser carismático, esperançoso e, ainda assim, transitar entre o sarcasmo contido em suas falas e a perda de sua paciência, fazendo de tudo para que conseguisse o que quer.

As referências, então, não poderiam ser outras além de uma união do “Cebolinha”, personagem do desenho animado Turma da Mônica, de 1976, originalmente com transmitido pela Rede Globo, e o “Irmão do Jorel”, personagem principal do desenho animado de mesmo nome, de 2014, com transmissão do Cartoon Network. Esses dois personagens também foram importantes referências para a construção das características da personalidade do TCCinho.

Figura 11: Adaptação feita com colchões para a gravação da voz de Mônica Dias.



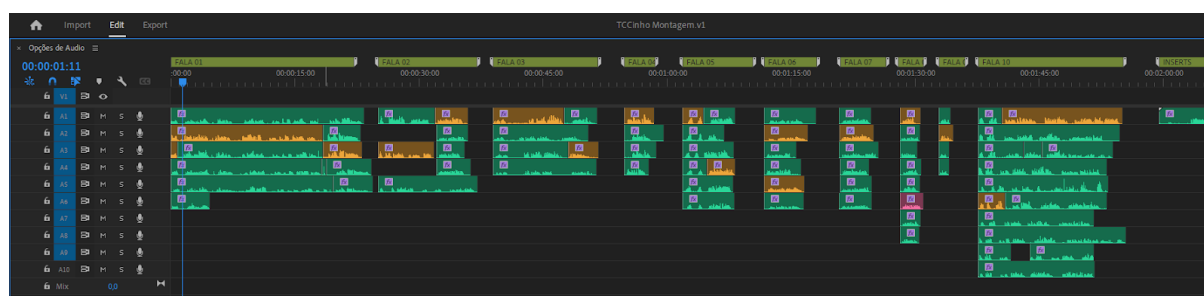
Fonte: acervo próprio (2023).

Para a gravação, pude contar a minha amiga Mônica Dias, que cedeu sua voz e conseguiu expressar exatamente o sentimento que eu queria para o personagem. O isolamento do som foi feito de uma forma adaptada com itens que eu dispunha em casa. A captura do áudio foi feita com o microfone de um celular.

Mesmo com os cuidados tomados, a falta de planejamento para reservar e utilizar um equipamento melhor ou até mesmo o estúdio da Unesp culminou em um resultado que não possui uma qualidade elevada.

Alguns ajustes foram feitos para que houvesse pelo menos uma melhora no áudio e para que a voz ficasse mais próxima da de uma criança do gênero masculino. Basicamente, fiz uma mudança do tom da voz, aumentei e equalizei o volume de todas as falas. Além disso, apliquei alguns efeitos para diferenciar a voz nos variados ambientes, como, por exemplo: o *High Pass*, efeito que isola as frequências mais altas de um áudio, comumente utilizado para quando o áudio está saindo de um aparelho eletrônico, como um rádio, uma televisão ou um fone de ouvido; e o *Low Pass*, que, por sua vez, isola as frequências mais baixas, dando a impressão de que o áudio está em um ambiente pequeno e fechado, como uma mochila, uma caixa ou uma garrafa. A edição do áudio foi feita no programa *Adobe Premiere Pro*.

Figura 12: Opções de falas e de *inserts* gravados para o personagem, distribuídos em ordem cronológica.

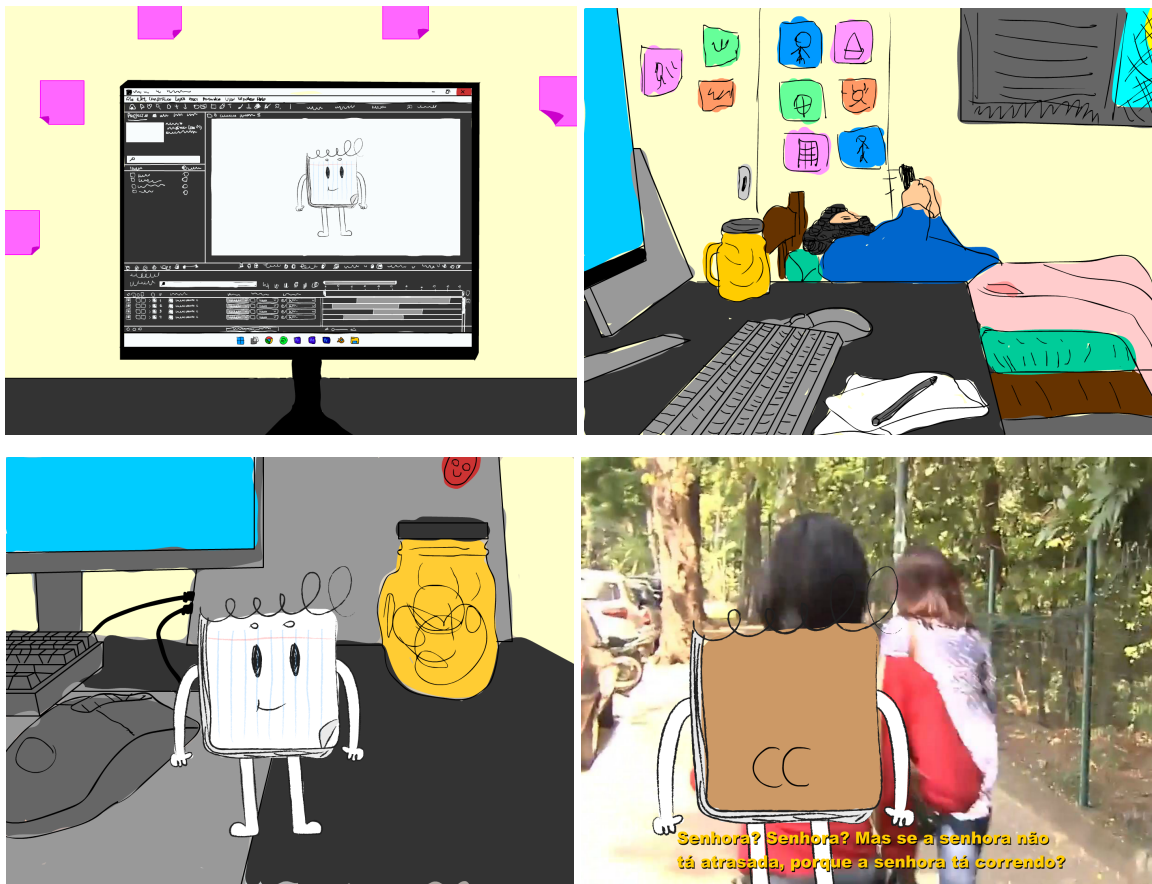


Fonte: Captura de tela da linha do tempo do projeto de montagem no programa *Adobe Premiere Pro*. Acervo próprio (2023).

Storyboard e Animatic

O *storyboard* é uma sequência de desenhos, sem muita preocupação estética, com o propósito de visualizar a história em planos, levando em consideração a composição dos elementos em cena. É uma ferramenta muito importante para a comunicação em grandes produções cinematográficas. Neste trabalho, optei por fazer o *storyboard* como um exercício, porém a partir dele consegui desenvolver melhor os conceitos de direção de arte.

Figura 13: Alguns exemplos de planos do *storyboard*.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Além disso, os desenhos produzidos para o storyboard foram utilizados na montagem do *animatic*. Outra parte muito importante do processo de animação, justamente por este exigir um trabalho tão complexo e minucioso. É no *animatic* que acontecem os testes: de ritmo de montagem das cenas; do tempo das ações em cada parte da animação, levando em consideração as falas; do funcionamento dos enquadramentos para refletir no espectador o sentimento idealizado. A montagem foi feita no programa *Adobe Premiere Pro*.

Arte

Neste subcapítulo, estou me referindo apenas aos itens que foram selecionados ou produzidos para compor o cenário das gravações, quaisquer outros elementos que foram inseridos digitalmente, serão mencionados no subcapítulo de Animação.

A mesma planilha ganhou duas novas colunas para especificar os *Props*, itens essenciais para o funcionamento das ações em cada cena, e os *Dressings*, itens que compõem o cenário, auxiliando a construção da narrativa, mas que não são essenciais.

Figura 14: Trecho da planilha de detalhes da gravação das cenas: arte.

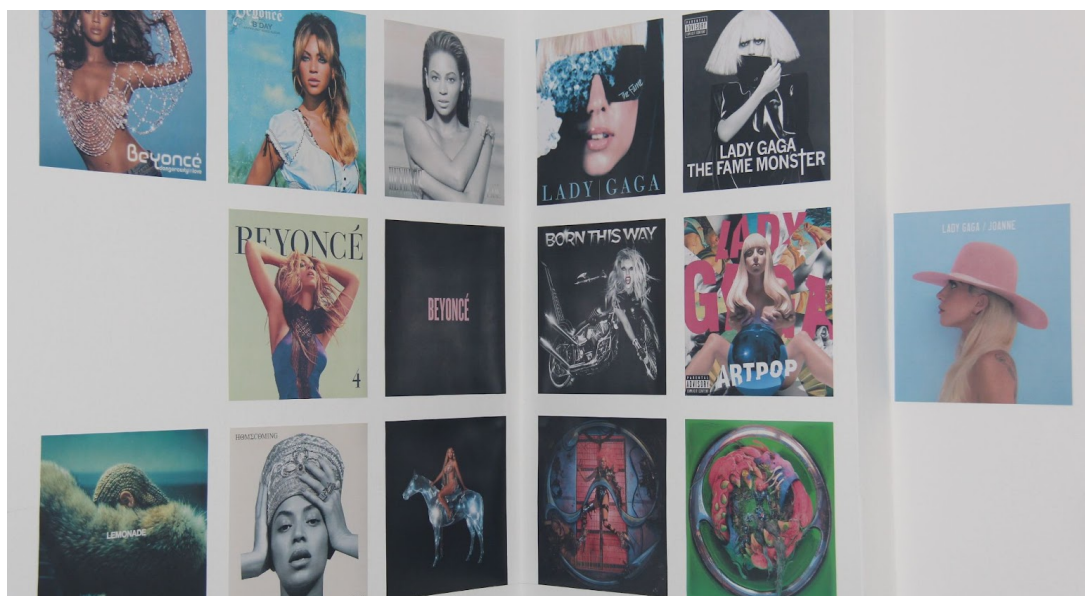
#	Cena	Local	Prop	Dressing
01	01	Quarto	sketchbook com marcação para tracking, computador com tela verde	Coisas na parede, quarto arrumado
02	01	Quarto/Mesinha	Impressora, folha do sketchbook	
03	várias	calendário	Calendário	
04	02	Mesa/Computador	Tela computador com Green Screen	Parede decorada, mesa arrumada
05	02	Mesa/Computador		
06	03	Quarto/Cama/Mesa	Cama, celular na mão	Decoração paredes e mesa
07	04	Mesa	Mouse, Computador, Mesa	Decoração
08	04	Quarto/Cama/Mesa	Cama, celular na mão	Decoração paredes e mesa
09	05	Mesa/Computador	Tela	Decoração
10	-	Mesa/Teclado	teclado	
11	-	Mesa/Mouse	Mouse	
12	-	Tomada/Parede	Tomada	

Fonte: Acervo próprio (2023).

Ao invés de utilizar a arte como forma de refletir a procrastinação, optei pelo contraste e saturação encontrados em desenhos animados, baseando nisso a escolha dos itens para a composição de cada cenário. Isto porque eu gostaria que o curta fosse bem colorido e saturado, como forma de aproximar a realidade da animação. No entanto, por várias vezes, a escolha dos itens ficou limitada ao que havia disponível em casa ou na casa de amigos.

Outro elemento de grande importância para a escolha dos itens que comporiam cada ambiente, foi referenciar as minhas vivências do período da faculdade, além de obras de arte, ícones da Cultura Pop e da Cultura LGBTQIA+, como mencionado anteriormente.

Figura 15: Álbuns musicais nas paredes do quarto.



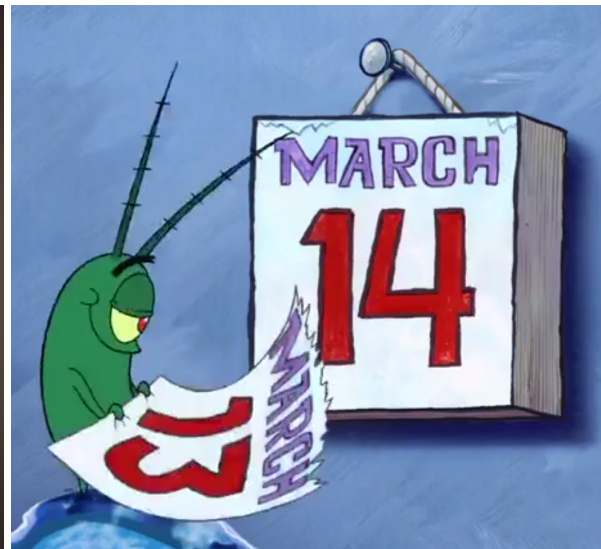
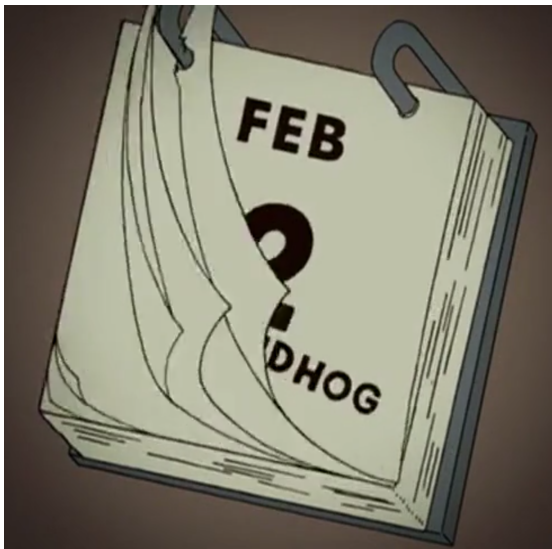
Fonte: Acervo próprio (2023).

O calendário foi o único item produzido, além dos itens que serviram de base para o TCCinho nas cenas da cozinha, na qual ele assumiu o formato de uma caixa de creme de leite dentro da geladeira, e da sala de estar, na qual ele assumiu o formato de uma almofada em cima do sofá.

A produção do calendário foi necessária para que o item expressasse de forma nítida a passagem dos dias durante as elipses temporais.

Figura 16: Comparação entre os calendários de séries de animação com o calendário produzido para este trabalho.



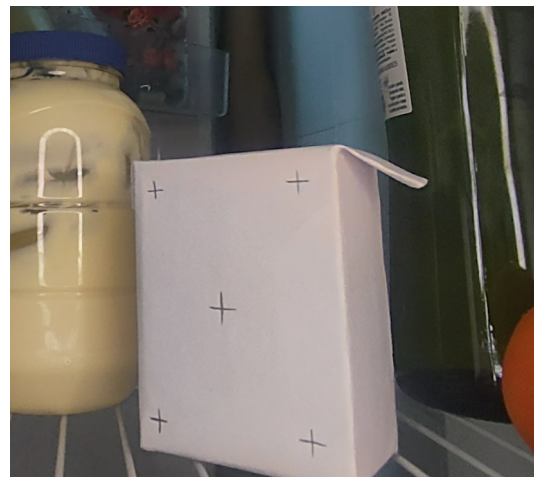


Fonte: As duas primeiras imagens são capturas de tela de séries de animação, a primeira de “The Simpsons” (1989) e a segunda de “Bob Esponja” (1999). A terceira imagem é de acervo próprio (2023).

Usando como referência os calendários cartunescos de desenhos animados clássicos, como o Pica-Pau, produzido pela Universal. O item foi feito de papelão pintado à mão e papel, com as datas impressas em sulfite.

A base para o TCCinho na cena da geladeira foi produzida seguindo o formato e tamanho de uma caixa de creme de leite real. A primeira tentativa foi apenas revestir uma caixa com papel, porém as dobras do papel não permitiam que o item ficasse em pé na prateleira da geladeira, além de não ter um aspecto realista. Desenhei cinco guias para utilizar como forma de deixar mais preciso o movimento do rosto do personagem.

Figura 17: Plano da geladeira antes da inserção do TCCinho.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Já para o TCCinho no sofá, utilizei a espuma de uma almofada como base para inserir os elementos que compõem o TCCinho. Como não há movimento do personagem durante a cena, não foi necessário utilizar o desenho das guias.

Figura 18: Cena da sala de estar antes da inserção de TCCinho.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Fotografia

A escolha dos enquadramentos e a composição de cada cenário foram baseadas no espaço em que o TCCinho seria inserido posteriormente. Com exceção dos planos mais próximos utilizados para as transições entre as cenas.

Antes dos dias de gravação, agendados com base no empréstimo de equipamentos de fotografia e iluminação, fiz uma série de gravações-teste, com o meu celular. Isto porque eu não exerci a função de câmera por muitas vezes durante a graduação, o que faz com que esta não seja uma função que exerço com muita facilidade.

Portanto, essas gravações-teste me auxiliaram a me sentir mais seguro e solucionar problemas com mais facilidade nas gravações reais, já que a partir delas montei uma planilha para adicionar detalhes a respeito de cada cena, seja dos planos, movimentos de câmera ou outros detalhes para serem consultados posteriormente.

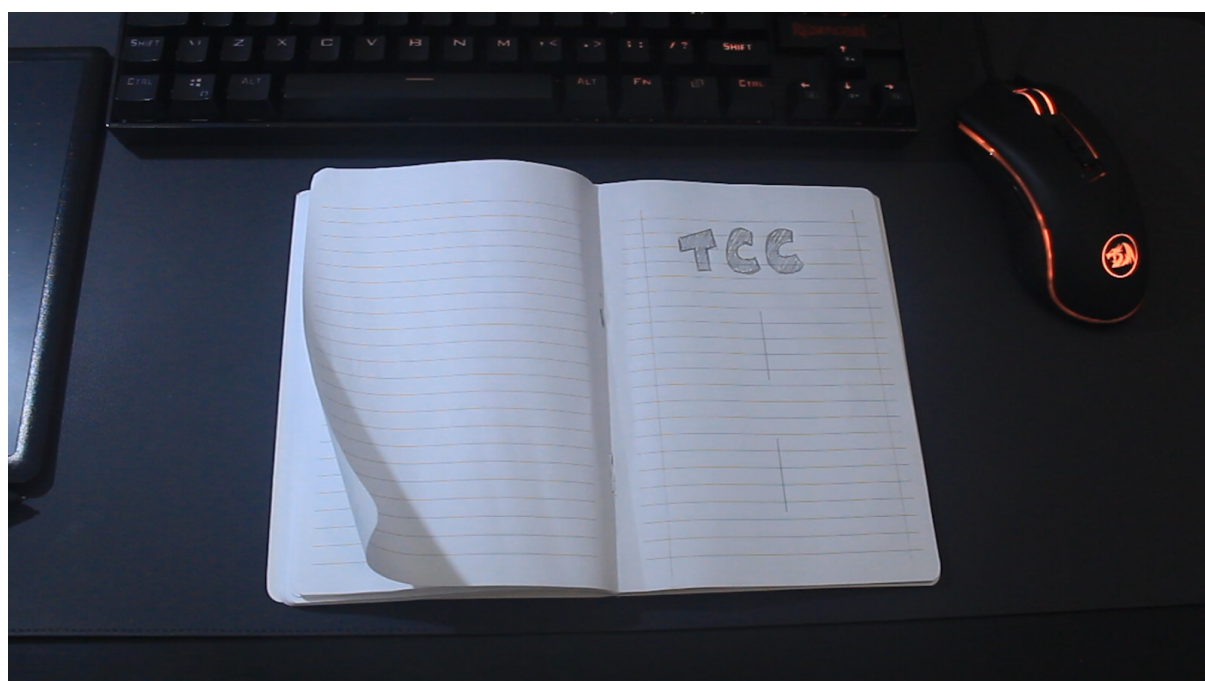
Figura 19: Trecho da planilha de detalhes da gravação das cenas: fotografia.

Gravações				
#	Cena	Local	Descrição	Planos
01	01	Quarto	Camera na mão, inicia no relógio, andar até a mesa. Sair da cama quando a camera passar e ir para o lado direito para soprar as folhas	Geral, Zenital
02	01	Quarto/Mesinha	Tripé, impressora funcionando	Frontal (Bem próximo)
03	várias	calendário	tripé, gravar todas as folhas rasgando	Frotal
04	02	Mesa/Computador	Câmera da mão, movimento saindo da tela do computador	Frontal
05	02	Mesa/Computador	Camera na mão, movimento lento de encontro com a tela + pan rápido no fim da fala talvez não funcione	Frontal (Bem próximo)
06	03	Quarto/Cama/Mesa	Tripé, abnadabe deitado, pega parte da mesa (ver se dá pra fazer pan com tripé)	Geral
07	04	Mesa	tripé, tccinho perto do mouse (ver se dá pra fazer pan com tripé)	Macro (computador atrás)
08	04	Quarto/Cama/Mesa	Tripé, abnadabe deitado olhando para computador, pega parte da mesa	Geral
09	05	Mesa/Computador	Tripé, tela do computador	Frontal, próximo
10	-	Mesa/Teclado	Tripé, dedo batendo várias vezes na tecla ESC	Macro plongée
11	-	Mesa/Mouse	Tripé, dedo clicando várias vezes	Macro plongée
12	-	Tomada/Parede	Tripé, mão tira fio da tomada	3/4 bem próximo

Fonte: Acervo próprio (2023).

Além de gerar mais dinamismo para as cenas, os movimentos de câmera foram inseridos com o propósito de, durante a pós-produção, testar as ferramentas que simulam uma câmera virtual, baseadas em pontos da imagem, e que permitem manter o realismo, fazendo um elemento seguir outro. Mesmo que o resultado não tenha saído como o desejado, optei por adicionar esse movimentos e planos com a câmera na mão justamente para experimentar essas ferramentas encontradas em programas mais avançados de edição, como o *Adobe After Effects*.

Figura 20: Caderno antes da inserção de TCCinho.



Fonte: Acervo próprio (2023).

As cenas foram gravadas com uma câmera DSLR e com lentes de 18mm e de 50mm. A iluminação foi feita com uma *softbox* com duas lâmpadas adaptadas, isto porque os bocais estavam quebrados e utilizei duas extensões e muita fita crepe para mantê-las presas à estrutura. A única exceção é o plano feito de dentro da geladeira, o qual foi gravado com um celular e uma *ring light*, presos à parede interna da geladeira com mais uma quantidade considerável de fita crepe. Devido ao fato da melhor câmera do celular ser a traseira, não era possível acessar a tela do celular para iniciar a gravação ou verificar o enquadramento. Portanto um aplicativo para acesso remoto foi utilizado para que o celular fosse controlado pelo computador por conexão *wi-fi*.

Figura 21: A primeira imagem mostra a adaptação feita na *softbox*. A segunda adaptação foi na geladeira.



Fonte: Acervo pessoal (2023).

As gravações aconteceram em três dias: no primeiro, as duas cenas finais foram gravadas num espaço aberto e no anfiteatro da Unesp; no segundo dia, foram gravadas todas as cenas do quarto; e no terceiro, as cenas da sala de estar, cozinha e elevador. Para as cenas que eu apareço, pude contar com a ajuda do meu amigo Paulo Holtz. Uma lista com todos os planos foi utilizada para que nada ficasse sem gravar.

Montagem

Pelo mesmo motivo de ter feito um animatic com gravações e não apenas com desenhos, optei por fazer a montagem antes mesmo de iniciar o processo de animação. Assim pude ter uma ideia do ritmo das cenas e o tempo ideal entre as falas e troca de planos, agora com as gravações definitivas. O programa utilizado para a montagem foi o *Adobe Premiere Pro*.

A montagem foi essencial para que eu conseguisse fazer as diminuições no roteiro sem perda narrativa. Foi através de cortes rápidos que a ideia de passagem de tempo foi inserida entre uma cena e outra. Os cortes rápidos consistiram na utilização de planos muito curtos montados em sequência. A minha referência é o longa-metragem “Réquiem para um Sonho”, de 2000, dirigido por Darren Aronofsky e produzido pela Thousand Words em parceria com a Protozoa Pictures. Dentre todas as suas peculiaridades, o filme se utiliza desta técnica em vários momentos para a manipulação do tempo.

Figura 22: Demonstração do uso de cortes rápidos.



Fonte: Capturas de tela do filme “Réquiem para um Sonho” (2000).

Para a décima quinta cena, a montagem, atrelada à animação, permitiu uma releitura da cena do longa-metragem, já citado anteriormente, “Tudo Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo”. Nesta cena, além dos cortes rápidos, foi utilizado o *match cut*, conceito para a combinação de elementos entre um plano e outro. Neste caso, a combinação foi feita através da forma e posição de TCCinho, que pouco se altera entre um corte e outro.

Figura 23: Demonstração do uso dos cortes rápidos somados ao uso de *match cuts*.



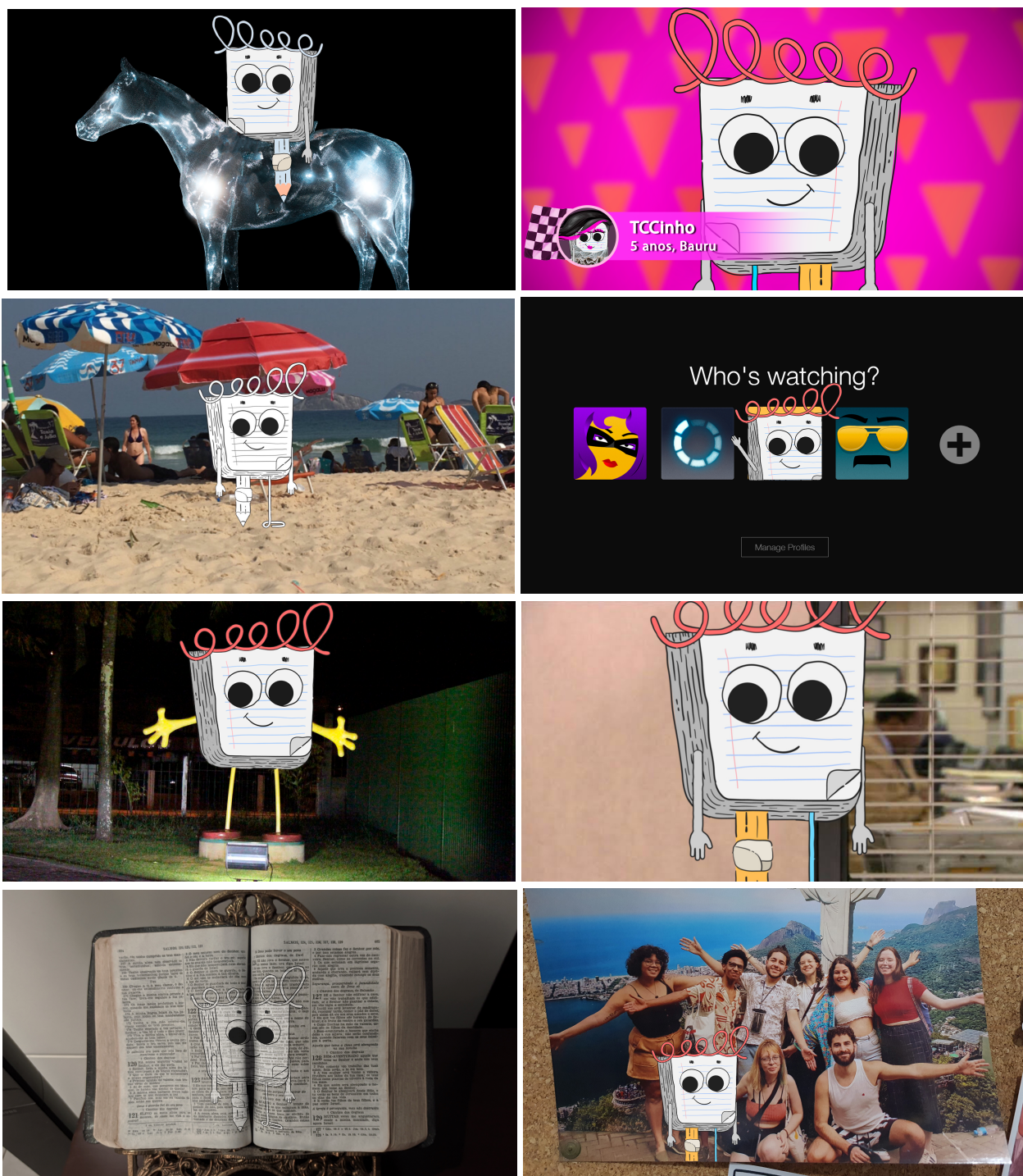
Fonte: Capturas de tela do filme “Tudo Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo” (2022).

A utilização desses recursos que aceleram o tempo na narrativa foi muito conveniente para o tema abordado no trabalho. A procrastinação causa uma ilusão de distorção do tempo, como se ele faltasse ou passasse mais rápido quando se está procrastinando, quando na verdade é apenas uma má administração, que em algum momento gerou uma consequência.

Em decorrência do tempo, não foi possível a criação de muitas variações para a produção da cena em que o TCCinho aparece em todos os lugares, o que me levou a aceitar a sugestão do meu amigo Paulo Holtz de criar um pequeno concurso entre meus amigos. E assim, presentear a pessoa que inserisse o TCCinho em mais lugares e também a pessoa que fizesse a melhor imagem, com votação para a eleição do melhor. Isto porque eu precisava de bastante variação, mas também queria incentivar uma criação cuidadosa. Para o futuro, a ideia é fazer pequenas

animações que podem ou não continuar entre um plano e outro. Por enquanto, o problema foi resolvido, pelo menos, como forma de exemplificar à banca avaliadora a ideia que eu tinha para esta cena. Em três dias, o TCCinho foi inserido em 52 imagens estáticas diferentes. Cabe aqui um enorme agradecimento aos meus amigos.

Figura 24: Montagens produzidas pelos meus amigos para a cena dos *match cuts*.



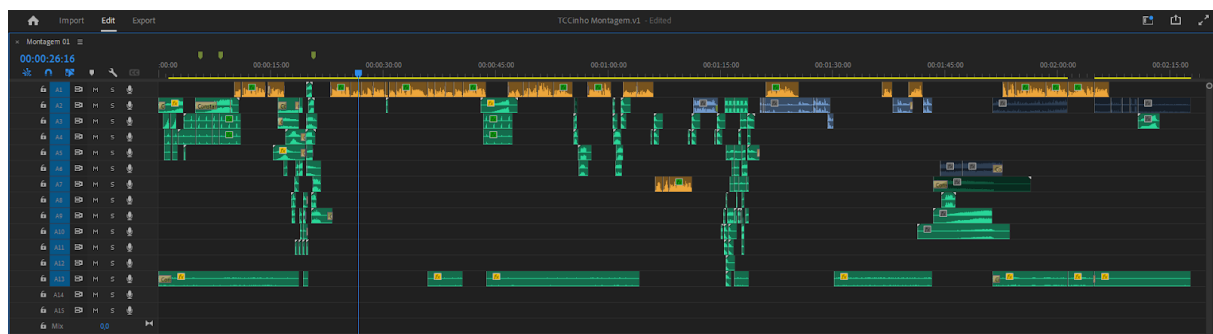
Fonte: Acervo próprio (2023).

Sonorização

Esta foi mais uma etapa muito importante para que o ritmo fosse aprimorado e eu pudesse visualizar melhor o que até há pouco tempo era apenas uma ideia que ainda tinha medo de que não fosse funcionar.

Todas as cenas foram gravadas sem a captação do áudio. Isto porque eu ainda não havia tido a oportunidade de criar a sonorização do zero, utilizando ambiência e efeitos sonoros. Além disso, desde minhas ideias iniciais para o TCC, eu já contava com a sonorização completa, o que é muito mais comum quando se trata apenas de animação.

Figura 25: Efeitos sonoros e falas do personagem na primeira versão da montagem.



Fonte: Captura de tela da linha do tempo do projeto de montagem no programa *Adobe Premiere Pro*. Acervo próprio (2023).

Tanto para transições com cortes rápidos, quanto para a cena com os *match cuts*, a sonorização é essencial. Ela auxilia o rápido entendimento de cada plano e evidencia a mudança de tempo e lugar entre um plano e outro. Além disso, os efeitos sonoros do ponteiro de um relógio analógico justamente dos cortes reforçam ainda mais a passagem do tempo.

Os arquivos de áudio utilizados foram encontrados em bibliotecas de áudio livres de direitos autorais, como o *Artlist* (artlist.io) e o *Free Sound* (freesound.org), e a edição foi feita através do programa *Adobe Premiere Pro*.

Ilustração e Vetorização

Tendo em mente que o TCCinho é a personificação do trabalho de faculdade, considerei que sua forma deveria ter alguma relação com a faculdade, ou com educação de uma forma mais ampla. Após várias hipóteses e nenhuma delas me agradar completamente, decidi recorrer a uma inteligência artificial de geração de imagens chamada *MidJourney*, para tentar obter ideias que me ajudassem a prosseguir com a ilustração.

Essa inteligência artificial utiliza a plataforma de mensagens instantâneas *Discord* para transformar texto em imagem. Foram dois dias de muitas tentativas de combinações de termos como: cartoon, personagem, pequeno, feito de papel, fofo, televisão, câmera, com olhos grandes, humanóide, entre outros.

Figura 26: Algumas das imagens obtidas através do *MidJourney*.



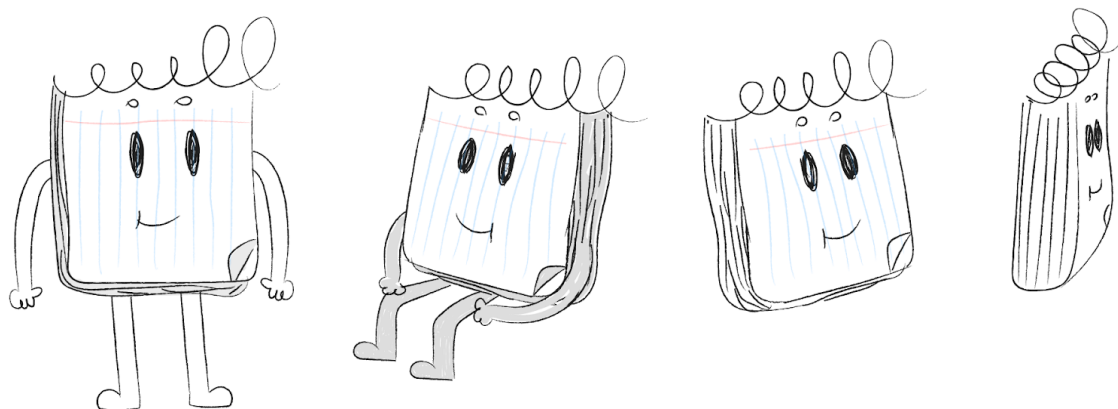
Fonte: Imagens geradas pela inteligência artificial *MidJourney* (2023).

O serviço também permite o carregamento de imagens para haja uma combinação com outras imagens ou então com novos termos, então decidi fazer o carregamento das referências que eu tinha, como: o “Cebolinha”; o “Irmão do Jorel”; e o “Luca”, do longa metragem de animação de mesmo nome, de 2021, dirigido por Enrico Casarosa e produzido pela Pixar Animation Studios em parceria com a Walt

Disney Pictures. Porém, como pode-se notar na última imagem, percebi que estava me distanciando ainda mais da ideia que havia proposto inicialmente. Portanto, decidi que as características físicas das referências que eu tinha até o momento não poderiam ser utilizadas para a criação do TCCinho.

Em busca de outras referências, utilizei sites de imagens e portfólio, como o *Google*, o *Pinterest* e o *Behance*. Até que pensei na possibilidade dele ter a forma de um pequeno caderno de anotações. Usando algumas imagens de cadernos de anotações como referência, fiz os primeiros esboços. E a partir daí já senti que havia potencial. Acredito que o personagem tem o carisma que eu estava procurando expressar.

Figura 27: Esboços iniciais de TCCinho.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Porém, ele ainda não possuía características passíveis de replicação sem que deixasse de ser reconhecido. Por isso, tentei esboçar como o personagem seria após a vetorização, com linhas e formas mais precisas. Também inseri elementos com cores mais saturadas, como uma das pernas de lápis quebrado e remendado, alguns marcadores de página e cliques de papel. Além de tornar o personagem mais apelativo, harmônico e original, esses elementos trazem a ideia de que o TCCinho tem uma forma improvisada, o que reforça a seu estado transitório entre um projeto e um trabalho final.

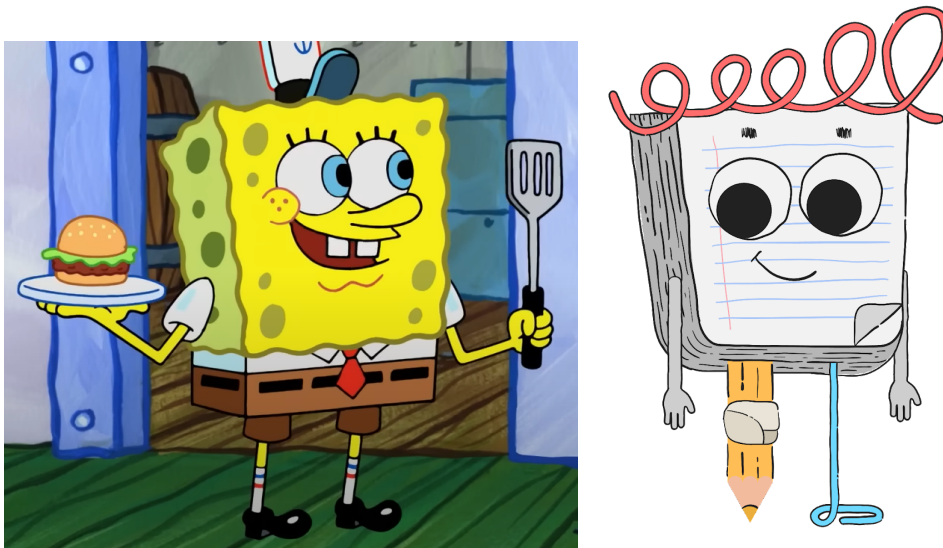
Figura 28: Outros esboços com adição de elementos coloridos.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Com as opções que eu tinha até esse momento, foi possível notar que o TCCinho funcionava melhor com linhas e formas menos exatas. Por isso voltei a trabalhar em sua vetorização, mas desta vez o personagem “Bob Esponja”, da série de animação de mesmo nome, de 1999, com exibição de Nickelodeon, foi utilizado como referência direta para melhoria das proporções e formas do TCCinho, isto se deve à minha falta de conhecimento acerca da criação de personagens.

Figura 29: Comparação entre Bob Esponja e TCCinho, após ajustes.



Fonte: A primeira figura é uma captura de tela de vídeo disponível no canal do Youtube “Nickelodeon em Português” (2023); a segunda é de acervo próprio (2023).

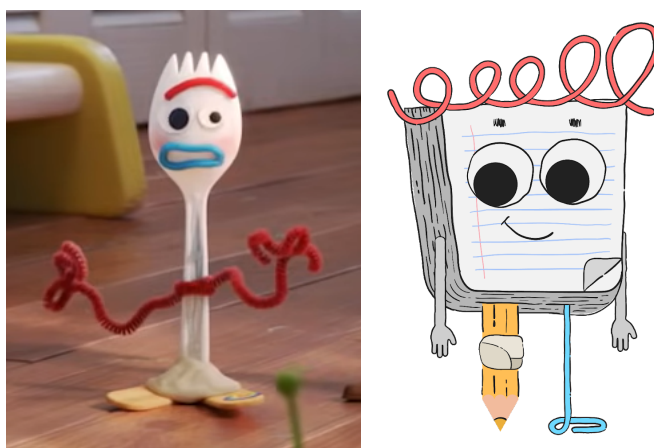
Além das linhas de contorno e formas não exatas, outros princípios básicos de ilustração foram propositalmente ignorados para que o personagem apenas

aprimorasse suas formas originais. Um exemplo disso é a perspectiva. Houve uma tentativa de utilizar a profundidade de forma mais exata, mas um detalhe que parece tão pequeno mudou muito o formato do rosto do personagem.

Com a forma definitiva do personagem criada, toda e qualquer alteração feita para um cena ou parte de uma cena, respeitou esta forma. Assim, o processo de animação é facilitado, podendo utilizar da replicação de movimentos de uma cena para outras, pois mesmo que o personagem esteja com uma textura diferente ou com um acessório diferente, a base dessas mudanças é a mesma.

Outro personagem utilizado como referência foi o personagem Garfinho, do longa-metragem de animação “Toy Story 4”, de 2019, dirigido por Josh Cooley e produzido pela Walt Disney Pictures em parceria com a Pixar Animation Studios. Garfinho é um personagem que foi feito de forma improvisada e é por este motivo que o utilizei como referência para a combinação de cores primárias aplicadas a pontos específicos, mantendo a predominância da cor branco. Além disso, uma referência explícita ao filme “Toy Story 4” foi introduzida na cena sete, na qual Isabela Boscov, crítica de cinema e *youtuber*, faz um comentário enquanto o poster do filme está ao seu lado.

Figura 30: Similaridades entre os personagens Garfinho e TCCinho.



Fonte: A primeiro figura é uma captura de tela do trailer de “Toy Story 4”, disponível no canal do Youtube “Pixar” (2019); a segunda é de acervo próprio (2023).

As referências encontradas no roteiro, como a da cena em questão, nunca foram tratadas como definitivas, isto porque novas ideias surgiram ao longo da produção e muitas delas faziam mais sentido, não somente como forma de

aumentar o humor das cenas, mas também por serem obras mais próximas do meu trabalho.

Antes de iniciar o processo de animação, o vetor do personagem foi ajustado para que suas articulações não mostrassem falhas no personagem. Para isso, as extremidades de cada membro deve ser um círculo perfeito e a rotação dos membros devem ser feitas a partir do centro desses círculos.

Para os elementos extras, como fundos em que não há gravação de câmera e objetos que compõem as cenas, utilizei uma porção de vetores prontos encontrados de forma gratuita em sites como o *Freepik*. Para elementos não encontrados na forma de vetor, criei vetores com base em fotografias encontradas em sites de

banco de imagens, como o *Google*. A seguir, o exemplo de um vetor de holofote encontrado pronto e um vetor de banco feito a partir de uma imagem, os dois utilizados para compor a cena final deste trabalho.

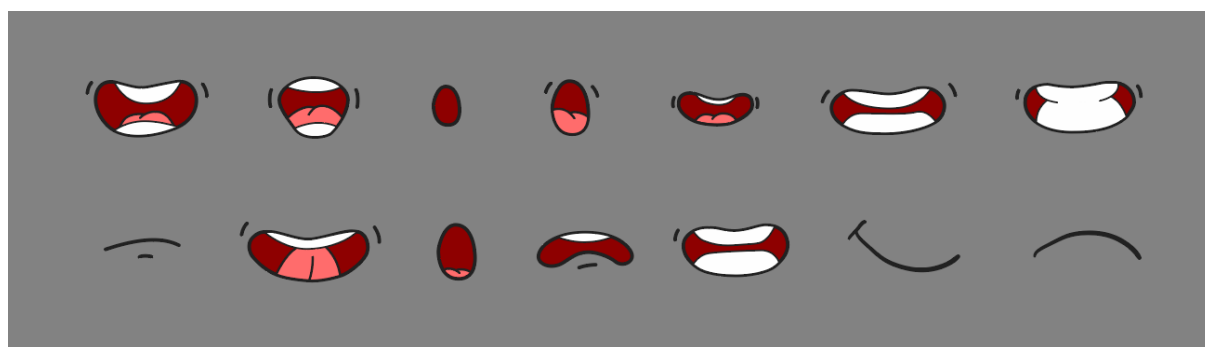
Figura 31: Demonstração de vetores prontos e vetores criados a partir de imagens.



Fonte: A primeira figura é uma captura de tela do vetor disponibilizado pelo site Freepik; a segunda é de acervo próprio (2023).

Os diferentes formatos de bocas necessários para representar os fonemas foram feitos baseados em imagens da plataforma *Freepik*.

Figura 32: Vetor dos fonemas utilizados durante este trabalho.



Fonte: Acervo próprio (2023).

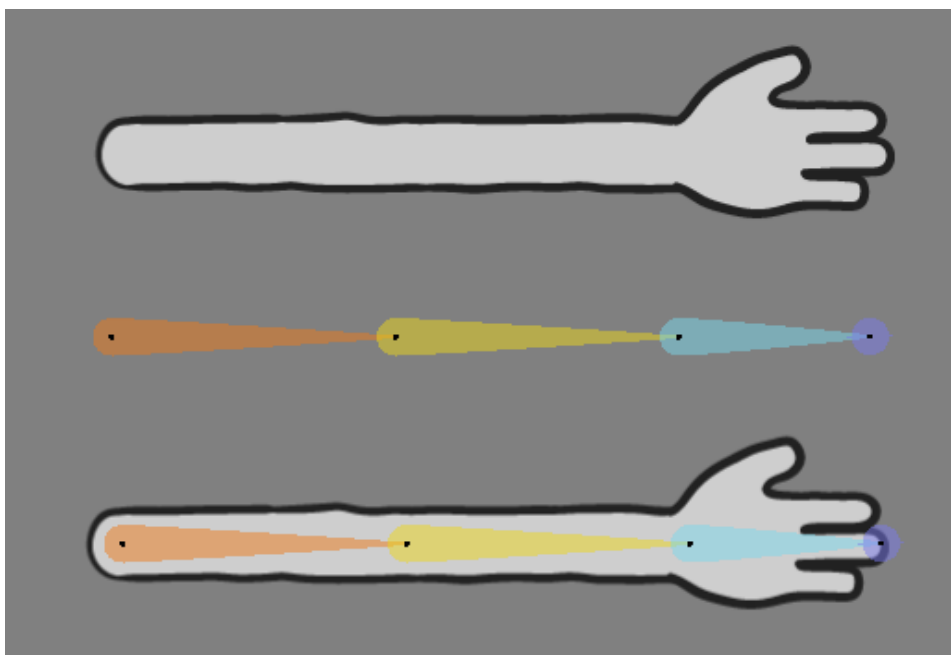
Animação

Criar o rig, ou esqueleto, do TCCinho foi um grande desafio. Normalmente, o processo de aprendizado se inicia com o esqueleto de um corpo completo e depois, aprende-se as exceções. Este foi o fluxo visto no curso ao qual assisti, na plataforma *SkillShare*, como citado anteriormente. Porém, a estrutura que eu havia estabelecido como padrão para o TCCinho não me permitiu seguir este fluxo.

Quando me dei conta disso, pensei em voltar ao estágio de concepção, ilustração e vetorização do personagem, mas me pareceu ainda mais complicado, levando em consideração o quanto havia demorado para chegar até o processo de animação. Foi uma boa escolha, pois percebi que, na verdade, em alguns aspectos, o TCCinho era ainda mais simples.

Ele não possui um tronco, então “todos os ossos” da coluna não precisam ser feitos. No caso, os ossos em questão não são como os reais, e sim pontos principais que exigem articulação. No caso da coluna, há o osso do quadril, o da espinha, o do peito e o do pescoço. Portanto, desde a extremidade inferior das folhas até a superior, é considerado apenas uma cabeça. A seguir, há um exemplo de um conjunto de ossos gerados para um braço. Ele é formado com um ponto para cada uma das três articulações do braço e mais um para definir o tamanho da mão.

Figura 33: Ossos de um braço pelo *Duik Basel*.

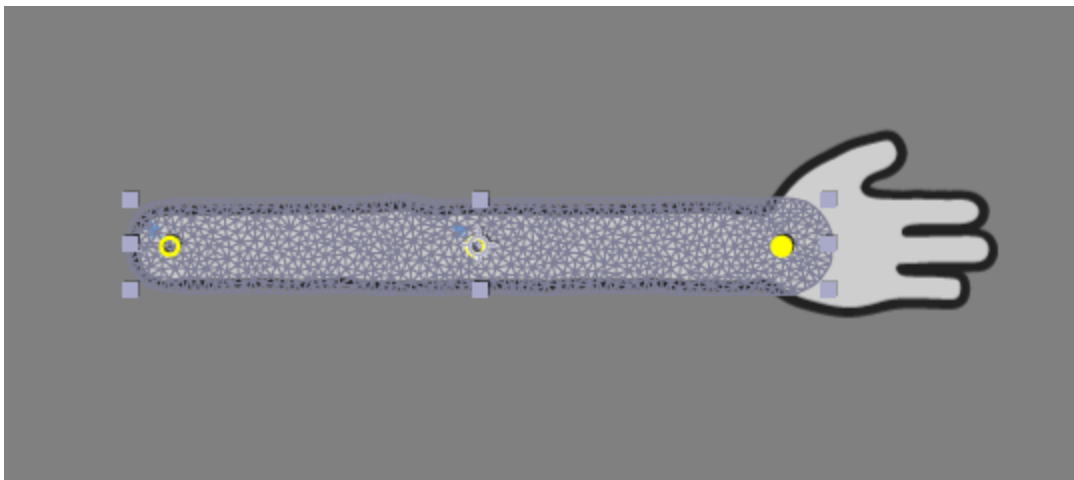


Fonte: Acervo próprio (2023).

O que complicou as coisas foi que cada perna do TCCincho é de um material diferente. Um deles é feito de clipes de papel, então tem maleabilidade e pode mudar sua forma, o outro é feito de um lápis quebrado ao meio, o que dá uma articulação para seus movimentos, mas não pode ser tratado como um material que estica ou deforma.

Por isso, precisei unir diferentes técnicas para cada uma das duas pernas. Para a perna de lápis, foi utilizada a técnica padrão de articulação, já na perna de clipes, precisei atrelar os ossos à criação de alfinetes, através da ferramenta marionete. Com isso, é feito um mapeamento da perna e ela passa a se comportar de forma que se distorce quando um dos alfinetes se move.

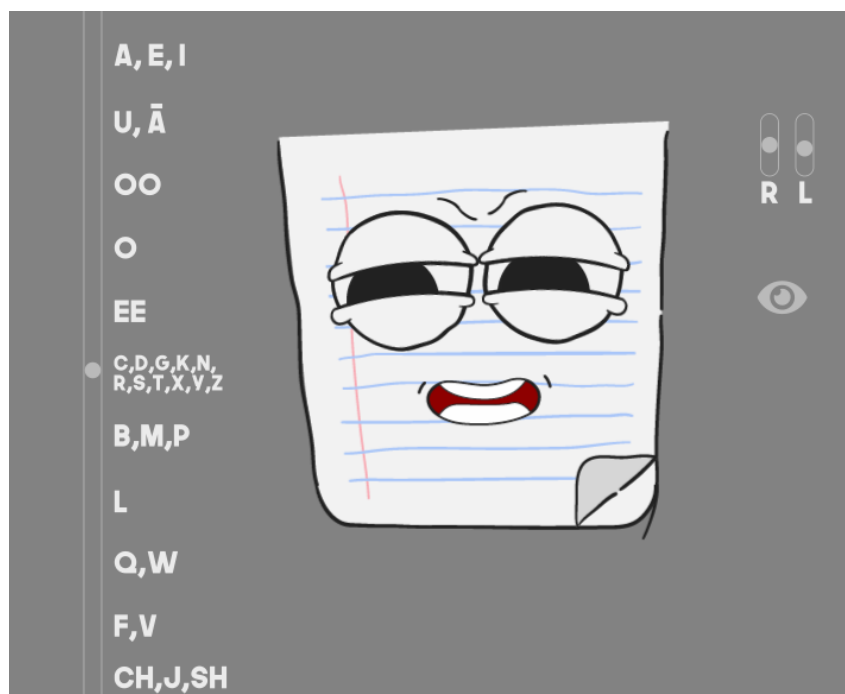
Figura 34: Ferramenta marionete aplicada em um braço.



Fonte: Acervo próprio (2023).

É possível fazer controles como os do rig para definir a opacidade de camadas. Estes são chamados controles de deslizar e funcionam em uma dimensão. São utilizados, por exemplo, para simular a fala alternando do formato de uma boca para outra, para simular uma piscada de olhos ou mesmo trocar o formato das sobrancelhas, para acompanhar as expressões faciais do personagem. Outro controle utilizado foi para movimentar as pupilas. Estes são chamados de controles de deslizar 2D, porque eles funcionam em duas dimensões.

Figura 35: Controle de deslizar para alternar entre formatos de boca.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Foi um trabalho que durou bastante tempo desde aprender, colocar em prática, errar e voltar do zero. Mas valeu a pena ter um rig funcionando corretamente, pois como citado anteriormente, a ideia sempre foi fazer o mais preciso possível para que fosse possível utilizá-lo para todas as animações. Para isso, pode-se duplicar o arquivo do personagem no Adobe Illustrator e mudar sua estética, desde que não haja alteração no formato e/ou posição em suas camadas.

Da mesma forma que pode-se duplicar o arquivo da animação no Adobe After Effects e utilizar uma mesma animação criada apenas uma vez, em diversas estéticas diferentes, trocando apenas os arquivos ligados a esta animação.

Essa técnica de replicação se estende por quase todo o trabalho, com a adição e os ajustes baseados nas especificidades de cada cena.

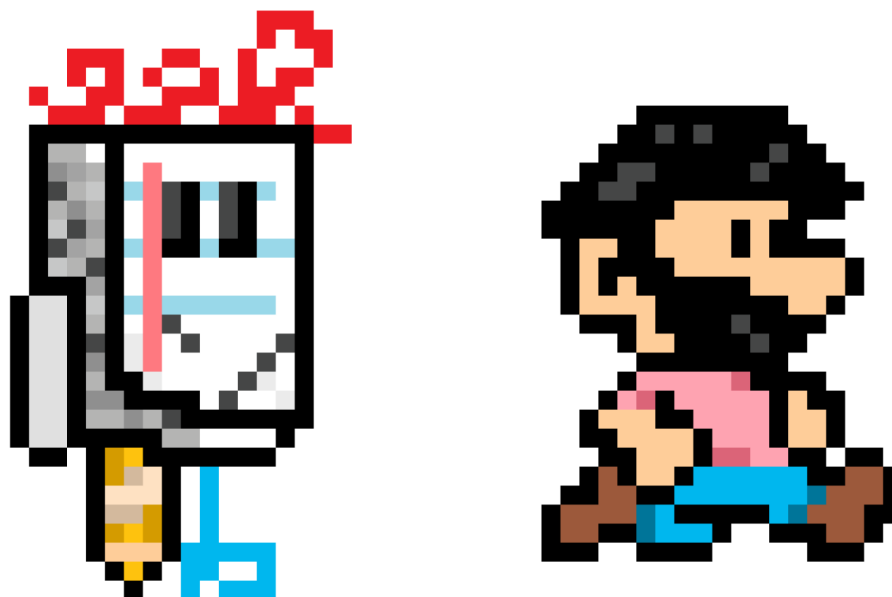
Para a primeira cena, por exemplo, foi utilizada uma versão do TCCinho com apenas os contornos. Além disso, três efeitos foram os principais responsáveis por aproximar a animação de um desenho em uma folha de papel: um efeito para diminuir a quantidade de quadros por segundo para 12; um efeito para que os contornos tivessem variações aleatórias, como se a mesma linha tivesse sido desenhada várias vezes com pequenas imperfeições; e o efeito que permite que o personagem surja conforme o tempo, como se estivesse sendo desenhado.

Na segunda cena TCCinho troca de forma em tela, como forma de enfatizar este momento, foi adicionada uma transição de entrada para um fundo que auxilia não só na ilusão da transformação, mas também na contextualização da representação do Bob Esponja, referenciando a cena da série de animação que viu meme, na qual ele abre os braços e um arco-íris é formado acima da sua cabeça.

Já na quarta cena, que também há uma troca na estética de TCCinho, foi necessário usar a ferramenta marionete para adicionar pontos de distorção na folha que é destacada de seu rosto. Além de utilizar máscaras de recorte para esconder partes do vetor e mostrá-las apenas no momento exato em que TCCinho rasga a folha.

A oitava cena é um caso em que eu redesenhei o TCCinho em posição lateral na técnica de pixel art. Também desenhei a mim mesmo como forma de representar o personagem Mario, do jogo “Super Mario Bros.”, de 1985, da Nintendo. O fundo foi criado na mesma técnica e trouxe elementos que referenciam o jogo e também a universidade.

Figura 36: Personagens em pixel art.



Fonte: Acervo próprio (2023).

A cena final, em que TCCinho aparece no telão, não estava muito bem formulada até quando comecei a reunir os arquivos para iniciar sua animação. Nas primeiras versões do roteiro, eu sempre descrevi o TCCinho aparecendo “grande,

forte, vestindo um terno, de sorriso aberto”, e além disso, sempre imaginei ele em 3D nessa cena, mesmo depois de ter assumido que não ia trabalhar com vários estilos diferentes.

Portanto, comecei a procurar por formas de obter esse resultado, mesmo que fosse para ter apenas uma imagem estática. Foi quando eu pensei na possibilidade dele ser um troféu, comecei a procurar por modelos 3D e encontrei um caderno de anotações com um formato bem parecido com o de TCCinho, porém mais realista e sofisticado, o que funcionaria como um troféu.

Porém era um modelo 3D sem nenhuma textura metálica de ouro. Até comecei a assistir a vídeos a respeito da aplicação de textura, porém não é possível aprender algo assim, de uma hora para a outra. Foi então que me lembrei de ter visto, enquanto procurava por modelos 3D, que alguns sites disponibilizam alguns objetos com texturas reais, como obras de arte.

Então encontrei o que julguei ser perfeito para manter a ideia sem ter que aprender 3D. Uma versão da estatueta do Oscar com textura realista. Apenas tive que simular um *tilt up*, movimento de baixo para cima, e depois com um *zoom out*, distanciei a câmera do objeto. Após a renderização, integrei o vídeo ao restante da animação e finalizei com um fundo de estúdio.

Figura 37: Captura de tela da última cena.



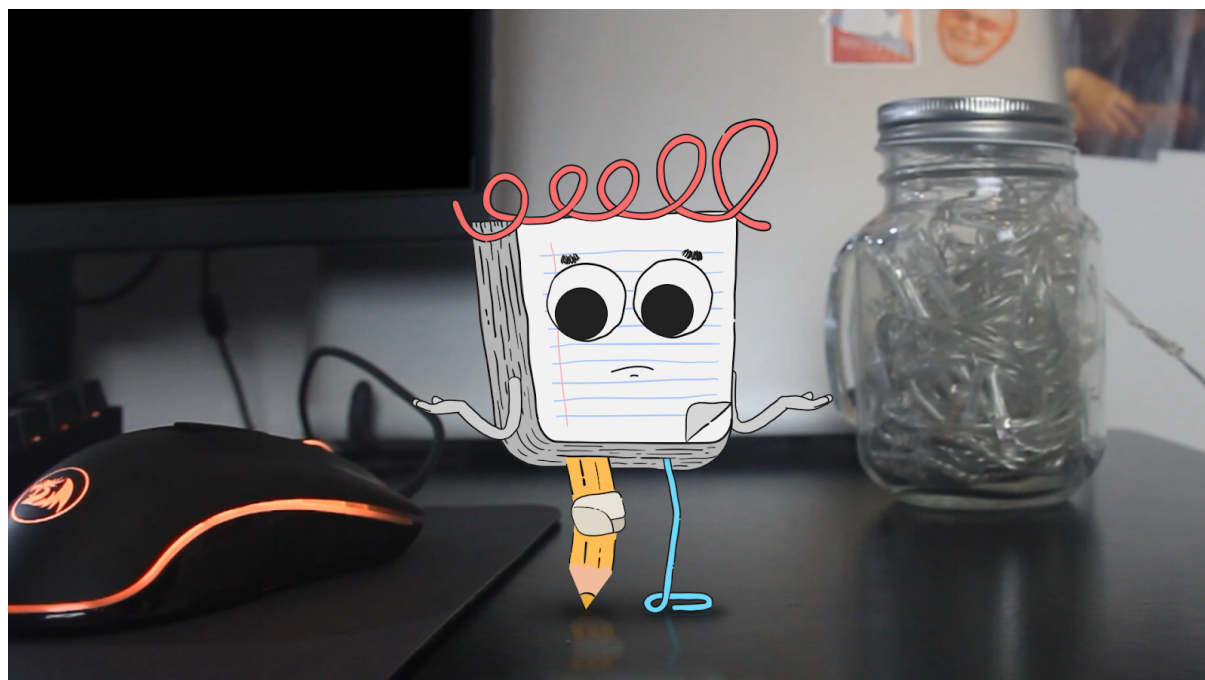
Fonte: Acervo próprio (2023).

Finalização

A principal etapa de finalização foi a união da animação com as gravações. Quase todas as animações foram inseridas em uma gravação, e algumas vezes, essas gravações estavam em movimento de câmera na mão. Como mencionado anteriormente, a adição destes movimentos foi intencional e como forma de testar as ferramentas do *Adobe After Effects* para este tipo de tarefa.

A principal forma de unir a animação à gravação foi adicionando sombras e reflexos, como a quarta cena, na qual o TCCinho está em cima da mesa. O teste de diferentes modos de mesclagem de cor fez com que o melhor modo fosse escolhido para a especificidade da cena, levando em consideração como os outros objetos presentes na gravação estão refletidos.

Figura 38: Aplicação de sombras e reflexos.



Fonte: Acervo próprio (2023).

Mais efeitos sonoros foram adicionados, com a finalidade de dar mais vida aos movimentos da animação do personagem. Ao contrário do caráter mais realista dos efeitos sonoros utilizados anteriormente durante o processo de montagem, os novos efeitos são menos realistas e auxiliam a enfatizar a natureza cartunesca do personagem.

Por fim, uma simples correção de cores foi feita para obter mais uniformidade de iluminação e contraste entre os planos gravados. Além de tentar aproximar a saturação das gravações e das animações.

Considerações Finais

Propor-me a realizar este trabalho sozinho não foi a melhor das minhas decisões. Nunca havia me desafiado a fazer algo tão longe da minha zona de conforto. O processo foi muito cansativo e, em vários momentos quase houve mais uma postergação, mas valeu muito a pena. Digo isso porque, apesar do cansaço, foi muito bom exercer funções que já tenho afinidade e aprofundar meu conhecimento nelas; me aventurar nas que eu não entendo absolutamente nada; e ter um resultado tão satisfatório, aprendendo a lidar com os problemas encontrados ao longo do caminho.

No início deste projeto, a ideia era ainda mais impossível de ser realizada. Por isso, fico feliz em ter recorrido a pessoas que me ajudaram a olhar o trabalho sob outra perspectiva. E fico feliz por ter reconsiderado várias decisões que não me permitiriam finalizar este trabalho.

Abordando o tema procrastinação, tentei desenvolver um trabalho que demonstrasse, de forma bem humorada, como a ansiedade e o sentimento de culpa estão presentes no procrastinar. E acredito que consegui representar de forma satisfatória, pelo menos, da forma como vejo o problema.

Desde que tomei conhecimento da teoria da animação utilizada para este trabalho, tive vontade de me aprofundar no assunto e aplicá-la em um trabalho prático. Por ter muito pouca experiência prévia com a animação, foi importante dar enfoque aos pontos essenciais para o desenvolvimento deste curta-metragem.

Devo muito do meu trabalho às pessoas que contribuíram para o seu desenvolvimento, mesmo sem funções definidas. Principalmente as que moram comigo (e que não conseguiram fugir). Nenhuma parte deste trabalho foi feita sem que, pelo menos, eu fizesse perguntas a alguém sobre sua opinião a respeito.

Referências

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, Inc., 1994.

BOB Esponja Calça Quadrada. Direção de Alan Smart, Sherm Cohen, Dave Cunningham. Produção de Larry Lefrancis, Donna Castricone, Helen Kafatic, Anne Michaud, Dina Buteyn, Jennie Monica Harmond. 1999. Son., color. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.79f30c48-0e92-4cea-9b46-a0d7d689bc6e?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 13 jul. 2023.

FERRARI, Joseph. **Psychology of Procrastination**: why people put off important tasks until the last minute. Why People Put Off Important Tasks Until the Last Minute. 2010. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2010/04/procrastination>. Acesso em: 13 jul. 2023.

FERRARI, Joseph R.; JOHNSON, Judith L.; MCCOWN, William G.. **Procrastination and Task Avoidance**: theory, research, and treatment. New York: Plenum Press, 1995.

HOMEM-ARANHA: No Aranhaverso. Direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman. Produção de Avi Arad, Amy Pascal, Phil Lord, Christopher Miller, Christina Steinberg. 2018. (117 min.), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/homem-aranha-no-aranhaverso/OtXRBHlsLLV9>. Acesso em: 13 jul. 2023.

IRMÃO do Jorel [Seriado]. Direção de Juliano Enrico, Rodrigo Soldado. Produção de Zé Brandão, Felipe Tavares. Rio de Janeiro: TV Quase, Copa Studio, Cartoon Network Brasil, 2014. Disponível em: <https://play.hbomax.com/series/urn:hbo:series:GYK-wjA1-acLDwgEAAAB6?source=googleHBOMAX&action=open>. Acesso em: 13 jul. 2023.

O INCRÍVEL mundo de Gumball [Seriado]. Direção de Mic Graves, Antoine Perez. Produção de Joanna Beresford, Ellen Collins, Sarah Fell, Daniel Lennard. Atlanta: Cartoon Network, 2011. Disponível em: https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GXkyElw3j2J4_wwEAAAQa:type:series?source=googleHBOMAX&action=open. Acesso em: 13 jul. 2023.

MANIPULAÇÃO de personagens com o Duik Bassel [Curso]. Ministrado por Jake Bartlett. [S. l.]: Skillshare. Disponível em: <https://www.skillshare.com/pt/classes/Manipulacao-de-personagens-com-o-Duik-Bassel/1265117639/projects?via=user-profile>. Acesso em: 13 jul. 2023.

O'BRIEN, William Kirkman. **Applying the transtheoretical model to academic procrastination.** 2000. 65 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Filosofia, University Of Houston, Houston, 2002.

REQUIÊM para um sonho. Direção de Darren Aronofsky. Produção de Eric Watson, Palmer West. [S. l.]: Thousand Words, Protozoa Pictures, 2000. (97 min.), son., color. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.52b601e2-1907-b62c-3c01-9cc1b018ae2b?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 13 jul. 2023.

SAMPAIO, Rita Karina Nobre; BARIANI, Isabel Cristina Dib. **Procrastinação acadêmica: um estudo exploratório.** Est. Inter. Psicol., Londrina, v. 2, n. 2, p. 242-262, jun. 2011. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2236-64072011000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 14 jul. 2023.

SANTI, Alexandre de. **A Ciência da Procrastinação.** 2019. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/a-ciencia-da-procrastinacao>. Acesso em: 13 jul. 2023.

TICO e Teco: Defensores da lei. Direção de Akiva Schaffer. Produção de David Hoberman, Todd Lieberman. [S. l.]: Walt Disney Pictures, 2022. (98 min.), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/tico-e-teco-defensores-da-lei/9WluNFnFwNHY>. Acesso em: 13 jul. 2023.

TOY Story 4. Direção de Josh Cooley. Produção de Jonas Rivera, Mark Nielsen. [S.L.]: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2019. (100 min.), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/video/164815fd-2215-4110-b3b3-36f5598a0480?distributionPartner=google>. Acesso em: 13 jul. 2023.

TUDO Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo. Direção de Daniel Kwan, Daniel Scheinert. Produção de Mike Larocca, Anthony Russo, Joe Russo. [S.L.]: A24, 2022.

(139 min.), son., color. Disponível em:

https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.ce3a3b69-10a1-4bfc-8459-1b48bce3a53e?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 13 jul. 2023.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo: Editora Senac, 2016.

Tradução de Leandro de Mello Guimarães Pinto.

Apêndices

Apêndice A

Escaleta - Versão 1

Cena 01

Personagem é desenhado numa tela branca, como um esboço à lápis. Ele gira em torno de si, transformando-se em 3D, como se tivesse ganhado vida e fala "oi, eu sou o tcc do Abnadabe!". Personagem fica estático por um tempo, até que olha pro lado e volta a olhar para frente, como se estivesse vendo algo ao lado. Olha pro lado novamente, mas dessa vez fala meio que de canto de boca segurando o sorriso "se você não fizer nada, eu vou ser só isso aqui". Ouve-se sons de cliques do mouse, o personagem anda para o lado até que chega no fim da janela do blender e consegue-se ver ao lado uma janela com o twitter aberto.

Cena 02

Personagem se teleporta ou pula para a janela do twitter. Ele fala com a pessoa pelos posts que estão passando pela tela, as falas aqui são referências a memes, mas a ideia é iniciar um julgamento por não estar trabalhando. Nesse momento a pessoa levanta da cadeira enquanto o personagem diz "volta aqui!", a câmera se afasta da tela do computador. O personagem anda de um lado pro outro e olha pra frente como se tivesse uma ideia. Se prepara e corre em direção à tela, saindo da tela caindo no teclado do computador (Nesse momento, pensei da câmera girar em torno do personagem no ar, mudando o enquadramento de frontal do computador para lateral, em câmera lenta).

Cena 03

Ele agora é feito em stop motion de massinha de modelar. Ao cair sobre o teclado, se olha como se estivesse se entendendo como uma nova forma. Sai andando em direção à porta enquanto fala "onde você tá indo?" (Nesse momento ele pode usar alguma coisa como forma de se locomover mais rápido, como a cadeira ou um skate de brinquedo?).

Cena 04

Plano frontal da geladeira abrindo e o personagem agora está na embalagem de um alimento, como um pote de maionese, a animação agora é em 2D digital, ele diz "você sabe que não tem nada que você quer aqui. Que tal voltar ao trabaaaaalho?" enquanto a pessoa fecha a porta.

Cena 05

Plano zenital de uma mesa com um sanduíche e uma caneca de café, a pessoa está comendo e quando levanta a caneca, o personagem aparece

na mancha de café no papel ou porta copo (?), a animação agora em é aquarela. Ele está entediado "você tá precisando de energia mesmo, quem sabe assim...", é interrompido pela caneca voltando pro lugar.

Cena 06

A espuma do café se move formando o personagem, dando início a uma elipse temporal (?) com cortes rápidos mostrando o personagem em vários lugares diferentes de formas diferentes (Exemplos: Grafite em prédio, logo de cerveja, televisão, comida, chuveiro, quadrinho, poema concreto, álbum de música no spotify, luzes acesas em um prédio, post its na parede do quarto, areia da praia, estampa de camiseta, pedra, menina do lo-fi, carta de tarô), até que aparece como um lambe-lambe na parede.

Cena 07

A pessoa chega na faculdade, em um corredor, com uma mochila nas costas. O personagem é um lambe-lambe na parede agora, como se estivesse no anúncio de uma festa "aonde você pensa que vai?". A pessoa sai andando e o lambe-lambe vai indo pro lado acompanhando "Tá acabando o tempo e você nem roteiro fez ainda". A pessoa entra em uma das portas e o personagem para e olha pra porta "Que que você tá fazendo?", quando percebe que é a sala 70.

Cena 08

Plano mostra a pessoa mexendo em um notebook no canto direito da tela e um telão que liga e o personagem aparece na tela. A pessoa olha pra ele e a câmera se aproxima do telão "Ferrou!". O personagem corre para um lado e um texto gigante "MEU" o empurra pro centro da tela. Ele corre para o outro e um texto gigante "TCC" o empurra para o centro novamente. Ele fica corado e dá uma risadinha de desespero ao perceber que está encurralado.

Fim.

Apêndice B

Roteiro - Versão 4

1. INT. - QUARTO - DIA

Abnadabe (27), que não está com muita criatividade, desenha em um bloco de notas escrito "TCC - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO". Acha o desenho ruim, vira a folha e começa novamente na próxima. Tenta mais algumas vezes até que uma notificação no celular te chama a atenção e é então quando ele se deita na cama para mexer no celular.

2. INT. - QUARTO - CONTÍNUOS

Um bloco de notas descansa sobre a mesa. Nele, há o desenho de TCCINHO, um personagem antropomórfico desenhado. Quando o vento de um ventilador bate, as folhas começam a virar e quando voltam, TCCinho, que estava desenhado em posição frontal de pé, está caído e começa a se levantar, em uma **animação stop motion com papel**. TCCinho acena.

Desenho

OI, EU SOU O--

Ele é interrompido pelo vento, a folha se solta do bloco e voa pela mesa até cair em cima do Scanner. A tampa do Scanner se fecha.

CORTA PARA

3. INT. - SCANNER - DIA

Tudo está escuro até que o feixe de luz do scanner começa a andar pela tela. TCCINHO começa a gritar com medo até que a luz o alcança. Em uma animação 2D, percorremos um fio internamente, como um túnel com vários feixes de luz, indo da impressora até o computador. E então uma viagem pelo cabo que liga a impressora ao computador se inicia.

CORTA PARA

4. ANIMAÇÃO - COMPUTADOR

A tela do aplicativo Adobe Animate aparece com a "prancheta" em branco, até que com um efeito sonoro cartunesco, TCCinho aparece (**Animação 2D digital**) olhando para os lados e se recuperando da viagem. Ele sorri novamente.

TCCinho

OI, EU SOU O TRABALHO DE CONCLUSÃO
DE CURSO DO ABNADABE, MAS PODE ME
CHAMAR DE TCCINHO. EU NÃO VIA A
HORA DE SAIR DO PAPEL! AGORA
FINALMENTE VOU CRESCER E ME TORNAR
UM TRABALHO INCRÍ--

TCCinho limpa a garganta, estala os dedos e se torna amarelo, com um shorts quadrado e marrom, assim como o de Bob Esponja. E abre os braços formando um arco-íris acima de sua cabeça com a palavra "Incrível" nele.

TCCinho

UM TRABALHO INCRÍVEL!

CORTA PARA

5. INT. - QUARTO - DIA

TCCinho olha de dentro da tela do computador para Abnadabe mexendo em seu celular em cima da cama.

TCCinho

O ABNADABE FAZ O CURSO DE RÁDIO E
TV, OU MELHOR, FAZIA. ULTIMAMENTE,
A ÚNICA COISA QUE ELE FAZ É ISSO
AÍ. SE EU NÃO FIZER NADA, ELE NÃO
VAI ME TERMINAR NUNCA.

TCCinho estala os dedos novamente e fica azul, vermelho e branco, ganhando um bico amarelo como o do Pica-Pau.

TCCinho

VOU TER QUE RECORRER À MEDIDAS
DRÁSTICAS. OLHA PRA LÁ!

A câmera se movimenta deixando apenas uma pequena parte da tela visível. Após o som de alguns barulhos cartunescos, ouve-se o efeito sonoro do antivírus do computador se repetindo várias vezes "Uma ameaça foi detectada". Abnadabe então se levanta da cama e senta na cadeira para conferir o que há de errado com o computador. É quando um glitch faz tudo voltar ao normal e um documento de texto com o título "TCC" aparece na tela. Abnadabe leva a mão ao rosto e pensa um pouco. E então digita "Roteiro (Comédia)". Volta a pensar, até que olha para o ícone do *Twitter*. Após mais um tempo, clica rapidamente, como um impulso. TCCinho começa a aparecer nos *tweets* sempre substituindo ou introduzido em algum meme estático ou GIF (Referências). No primeiro, está parado na escadaria da Gretchen; no segundo, o TCCinho substitui a Nazaré Tedesco com várias expressões matemáticas a sua volta; no terceiro, Isabela Boscov diz "Eu imediatamente tenho crise de ansiedade" com TCCinho no pôster do filme "TCC(?)". Abnadabe começa a clicar no botão "não gostei" a partir do segundo *tweet*. E no terceiro *tweet* Abnadabe solta o ar demonstrando estresse e cansaço. O próximo *tweet* é um vídeo, TCCinho olha para a câmera, descruza os braços e gesticula com as mãos enquanto fala.

TCCinho

MONA, VOCÊ É MALUCA? COM TODO
RESPEITO... NÃO, SE VOCÊ VER O
CRONOGRAMA, É COM TODO RESPEITO
MESMO.

Abnadabe se levanta da cadeira e sai do quarto. TCCinho continua.

TCCinho

SENHORA! SENHORA! SE A SENHORA NÃO
TÁ ATRASADA, PORQUE A SENHORA TÁ
CORRENDO?

TCCinho então anda para trás, pega impulso e se joga em direção à tela, saindo dela (Animação Stop Motion: Massinha). Ao passar pela tela, é possível notar uma distorção na imagem e alguns glitches. TCCinho, em câmera lenta, quase para no ar, até que cai sobre o teclado do computador, esmagando-se entre as teclas. Levanta uma das mãos mostrando o polegar. Na parede há um calendário, uma folha cai, mostrando: FALTAM 79 DIAS (Animação Stop Motion: Papel).

CORTA PARA

6. INT. - COZINHA - DIA

Abnadabe se assusta ao ver TCCinho na forma de um ímã na porta da geladeira (Animação Stop Motion: Recorte de papel).

TCCinho

AHAAA! PEGUEI VOCÊ!

Abnadabe vai abrir a porta e TCCinho o interrompe.

TCCinho

CALMA, A GENTE PRECISA CONVERSAR.

Abnadabe para e TCCinho força os músculos mirrados.

TCCinho

VOCÊ NÃO FICA TRISTE DE EU NÃO
CRESCER E FICAR UM TRABALHÃO
GRANDE E BONITO PRA MOSTRAR PRA
TODO MUNDO?

Abnadabe novamente vai interromper abrindo a porta.

TCCinho

NÃO, NÃO, NÃO! ESPERA! TÁ BOM, EU
NÃO VOU FALAR DO TRABALHO.

Após uma breve pausa.

TCCinho

AI, EU NÃO VOU TE ENGANAR, EU
QUERO SABER DO ANIMATIC.

Abnadabe abre a porta. Dentro da geladeira há várias embalagens de produtos e em todos os rótulos está TCCinho (Animação 2D digital).

TCCinho

TEM PRAZO?

Abnadabe bate a porta da geladeira e sai. TCCinho está de braços cruzados e ao seu lado há um ímã com uma versão menor do calendário, que mostra mais uma folha caindo: FALTAM 36 DIAS (Animação Stop Motion: Papel).

CORTA PARA

7. INT. - BANHEIRO - DIA

Abnadabe está sentado na privada e abre um gibi da "Turma do TCCinho" na mão. Na capa estão TCCinho e outros personagens da verdadeira Turma da Mônica. TCCinho dá uma piscadinha rápida com um efeito sonoro cartunesco. Os quadrinhos mostram o início da história com o título "TCCinho em: As consequências da Procrastinação". Os personagens tem animação sutil, quase parados nas poses dos quadrinhos (Animação 2D digital).

8. INT. - PRAÇA - DENTRO DO QUADRINHO - DIA

No primeiro quadrinho Mônica está com TCCinho, balões de diálogo aparecem além da voz dos personagens.

Mônica

O QUE FOI, TCCINHO? PORQUE VOCÊ
ESTÁ TÃO BRAVO?

TCCinho

EU NÃO AGUENTO MAIS **ESPELÁ** O
ABNADABE **LESOLVÊ** MEUS **PLOBLEMAS**.

Mônica

MAS QUE FOLGA, TCCINHO. RESOLVA
VOCÊ MESMO SEUS PROBLEMAS.

TCCinho

É ISSO, MÔNICA! ACABEI DE **PENSÁ**
NUM PLANO INFALÍVEL.

Mônica

AI, O QUE QUE É HEIN, TCCINHO?

TCCinho

VOCÊ SÓ **PLECISA** ME **EMPLESTÁ** O
SANSÃO E--

No próximo quadrinho há apenas Mônica girando seu coelhinho e no próximo, há apenas uma grande bola de poeira com vários balões com onomatopeias que demonstram batidas. O próximo quadrinho mostra apenas o corpo de TCCinho bem de perto e o efeito sonoro de passarinhos sobrevoando sua cabeça se transforma no efeito sonoro dos segundos de um relógio analógico, dando início a uma elipse temporal.

CORTA PARA

9. EXT. E INT. - VÁRIOS

A elipse temporal se utiliza do efeito sonoro de cada segundo do relógio para uma sequência de cortes que mostram TCCinho em posições parecidas, mas em lugares diferentes (**Estilos de Animação sortidos**). Os efeitos sonoros e os cortes aumentam de velocidade e depois diminuem até que param ao final da cena. Exemplos de lugares que ele pode aparecer: no grafite em uma construção, no logo de uma cerveja, na televisão, no formato de uma comida, na espuma do box enquanto Abnadabe toma banho, na mancha de café em um guardanapo de papel, no formato de um poema concreto, na capa de um álbum de música no *Spotify*, nas luzes acesas em um prédio, em *post its* colados em uma parede, desenhado na areia da praia, em uma estampa de camiseta, no formato de uma pedra, no lugar da menina do *lo-fi* em uma *live* do *Youtube*, no desenho de uma carta de tarô.

CORTA PARA

10. INT. - QUARTO - DIA

O último lugar que TCCinho aparece é na tela do computador, sem nenhum detalhe acrescentado à sua forma inicial. Mais uma folha cai do calendário, mostrando: FALTAM 5 DIAS (**Animação Stop Motion: Papel**). O nervosismo de Abnadabe aumenta e ele começa a roer unhas. O celular em cima da mesa emite um som de notificação. É uma mensagem dizendo que o prazo foi prorrogado em UMA SEMANA. Abnadabe comemora.

TCCinho

VOCÊ ACHA QUE UMA SEMANA VAI TE
AJUDAR? OLHA PRA MIM! EU AINDA SOU
UM PROJETO! VOCÊ TEM MUITO
TRABALHO PELA FRENTE. O QUE VOCÊ
TÁ FAZENDO? NEM PENSE NISSO!

Abnadabe desliga o computador e deita na cama para mexer no celular.

FADE OUT

11. INT. - QUARTO - DIA

Após um tempo em tela preta, simulando um final para o curta, o texto "UMA SEMANA DEPOIS" aparece. E então Abnadabe está novamente desesperado, roe unhas, clica com o mouse, digita no teclado, bebe café. Até que um match cut pula de "FALTAM 5 DIAS" no calendário para "É HOJE". Abnadabe que estava trabalhando intensamente, agora está clicando devagar, digitando devagar. Até que o celular desperta "Hora da apresentação". Abnadabe pula da cadeira e começa a se arrumar.

CORTA PARA

12. EXT. - CORREDOR DA FACULDADE

Abnadabe aparece andando rapidamente, com uma mochila nas costas, por um corredor e a voz de TCCinho está abafada, ele está dentro da mochila e linhas que representam sua voz saem da mochila (Animação Rotoscopia).

TCCinho

EI, ME TIRA DAQUI!
NÃO ACREDITO QUE VOCÊ VAI TER
CORAGEM DE ME ENTREGAR ASSIM.
CERTEZA QUE VÃO TE REPROVAR.
E EU VOU TER QUE TE AGUENTAR POR
MAIS UM SEMESTRE.
NÃO, TCCEUS, POR FAVOR, NÃOOOOO.

Abnadabe entra em uma das salas.

CORTA PARA

13. INT. - ANFITEATRO

Abnadabe entra rapidamente e vai direto para o palco preparar a apresentação.

Abnadabe

DESCULPA O ATRASO, GENTE.

Mexe em um notebook que está na mesa, olha para o telão umas duas vezes, até que TCCinho aparece no centro dele, mas ele está diferente (Animação 3D). Está grande, forte, vestindo um terno, de sorriso aberto e com o texto "TCÇão" abaixo. Um brilho pisca em seus dentes. Mas logo depois, essa imagem cai, mostrando-se ser apenas uma placa de papelão e revelando TCCinho atrás dela, bem pequeno. TCCinho está tremendo, fica corado de vergonha e dá uma risada de desespero.

FIM

Apêndice C

Roteiro - Versão 6

01. Computador: No programa Adobe After Effects, TCCinho está em uma “prancheta” em branco, ele sorri e acena.

TCCinho

Oi, eu sou o trabalho de conclusão de curso do abnadabe, mas pode me chamar de TCCinho. Eu não via a hora de sair do papel! Meu sonho é crescer e me tornar um tra--

02. Computador no quarto: TCCinho limpa a garganta, estala os dedos e se torna amarelo, com um shorts quadrado e marrom, assim como o de bob esponja. E abre os braços formando um arco-íris acima de sua cabeça com a palavra “incrível” nele.

TCCinho

Um trabalho incrível! O Abnadabe faz o curso de rádio e tv, ou melhor, fazia. Ultimamente, a única coisa que ele faz é isso aí.

03. Quarto: Abnadabe está mexendo em seu celular deitado na cama.

04. Mesa: TCCinho agora está em cima da mesa.

TCCinho

O dia inteiro! E o pior é que se eu não fizer nada, ele não vai me terminar nunca. Vou ter que recorrer a medidas drásticas.

TCCinho destaca a primeira folha de seu rosto e a próxima é vermelha.

TCCinho

Vou atormentar a vida dele até ele terminar.

TCCinho pisa no botão do mouse e o computador começa a abrir vários pop-ups de erros e ouve-se o efeito sonoro do *Windows* travando.

05. Twitter: TCCinho está na imagem de um *tweet*, está parado na escadaria da gretchen.

06. WhatsApp: Nazaré Tedesco no meme com vários TCCinhos aparecendo a sua volta.

07. Isabela Boscov: "Eu imediatamente tenho crise de ansiedade" com TCCinho no pôster do filme "TCC - Trabalhar, concluir e cursar".

08. Senhora Meme: TCCinho está com um microfone correndo.

TCCinho

Senhora? Senhora? Se a senhora não
tá atrasada, porque a senhora tá
correndo?

09. Youtube: TCCinho no lugar da menina do *lo-fi*.

TCCinho

Que música perfeita pra estudar...

10. Cozinha: TCCinho no ímã da geladeira de braços cruzados.

TCCinho

Se escrevesse na frequência que
abre a geladeira o relatório taria
pronto.

11. Sala: TCCinho é uma almofada do sofá. abnadabe passa na frente.

TCCinho

Aonde você pensa que vai?

12. Rua: TCCinho é o neon da fachada de uma festa.

13. Vídeo: TCCinho numa performance de RuPaul's drag race.

TCCinho

You better work.

14. Rua: TCCinho no lambe-lambe em um muro.

15. Vários: Há um aumento constante na aparição de TCCinho em situações diferentes.

16. Corredor da faculdade: Abnadabe está andando rapidamente, com uma mochila nas costas, por um corredor e a voz de TCCinho está abafada dentro da mochila.

TCCinho

Ei, me tira daqui!
TCCeus, por favor, me ajude!
Não acredito que você vai ter
coragem de me entregar assim.
Eu vou ter que te aguentar mais um
semestre inteiro, porque é certeza
que cê vai reprovar.

17. Anfiteatro: Abnadabe entra rapidamente e vai direto para o palco preparar a apresentação.

Abnadabe

Desculpa o atraso, gente.

Mexe em seu notebook, olha para o telão umas duas vezes, até que TCCinho aparece no centro dele. Está diferente, de sorriso aberto e com o texto "TCÇão" abaixo. Um brilho pisca em seus dentes. Mas logo depois, essa imagem cai, mostrando-se ser apenas uma placa de papelão e revelando TCCinho atrás dela, bem pequeno. TCCinho está tremendo, fica corado de vergonha e dá uma risada de desespero.

FIM