

**UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação**

JOÃO PAULO DE OLIVEIRA LIMA SOUZA CARREIRO

**RELATÓRIO DO PROJETO EXPERIMENTAL
“Sã?” - Curta-metragem em animação de terror**

**BAURU, SP
2023**

JOÃO PAULO DE OLIVEIRA LIMA SOUZA CARREIRO

RELATÓRIO DO PROJETO EXPERIMENTAL
“Sã?” - Curta-metragem em animação de terror

Projeto experimental apresentado para o curso de Comunicação Social - Radialismo, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, visando à obtenção do título de bacharel.

Orientação: Prof^a Dr^a Letícia Passos Affini

BAURU, SP

2023

C314s Carreiro, João Paulo de O. L. S.
Sã? : Curta-metragem em animação de terror /
João Paulo de O. L. S. Carreiro. -- Bauru, 2023
41 p. : il., fotos

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

1. Curta-metragem. 2. Animação (Cinematografia).
3. Terror. 4. Histórias de suspense. 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.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe por possibilitar, por toda minha vida, ter a oportunidade de estudar e principalmente por me apoiar a estudar o que amo.

Agradeço a todos os meus amigos feitos durante a graduação e fora dela, por sempre me apoiarem em momentos difíceis e por todos os bons momentos.

Agradeço à Camila Zilio, por sua ajuda técnica com a produção do relatório, a Angela Spadari pela produção conjunta do incrível universo ficcional usado como base para a criação dos personagens deste curta-metragem, a Gabriel Oliveira por todo apoio durante o processo de produção do TCC, a Alexia Tomazetti pela melhor companhia possível durante a produção do relatório, a Eloy Martins por sua ajuda técnica durante a produção da animação e a todos os meus colegas de profissão da empresa Arrivê por sempre compartilharem seus conhecimentos e possibilitarem que eu tivesse capacidade para realizar este produto.

Por fim agradeço a todos que passaram por minha vida e que, de diversas formas, fizeram com que eu chegasse aqui, tendo a possibilidade de trabalhar com aquilo que verdadeiramente gosto.

Resumo

O presente trabalho consiste na produção de um curta-metragem animado de terror. A produção do curta-metragem se dividiu cronologicamente na elaboração de um roteiro original, desenvolvimento dos elementos visuais dos personagens e dos cenários idealizados no roteiro através do software Adobe Illustrator e da técnica a ilustração vetorial, produção de um storyboard, animação dos materiais visuais através do software Adobe After Effects e por fim a sonorização através do software Adobe Premiere. O curta apresenta a história de Lilian e de seu psicólogo, enquanto descobrimos se ela realmente continua sã após ser culpada pelo assassinato de seus pais.

Palavras-chave: Curta-metragem. Animação (Cinematografia). Terror. Histórias de suspense.

Abstract

The present work consists in the production of an animated horror short film. The production of the short film was chronologically divided into the elaboration of an original script, development of the visual elements of the characters and scenarios idealized in the script with the Adobe Illustrator software and the technique of vector illustration, production of a storyboard, animation of visual materials with the Adobe After Effects software and finally the sound mix with the Adobe Premiere software. The short film presents the story of Lilian and her psychologist, while we find out if she really remains sane after being blamed for the murder of her parents.

Keywords: Short films. Animation (Cinematography). Horror fiction. Suspense fiction.

AUTOR: João Paulo de Oliveira Lima Souza Carreiro

ORIENTADORA: Prof^a Dr^a Letícia Passos Affini

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
CAPÍTULO 1: REFERENCIAL TEÓRICO.....	6
1.1 – ANIMAÇÃO.....	7
1.2 – TERROR.....	8
1.3 – ANIMAÇÃO DE TERROR.....	9
CAPÍTULO 2: REFERENCIAL ESTÉTICO.....	11
2.1 – THE BACKWATER GOSPEL.....	12
2.2 – WEST OF DEAD.....	12
2.3 – FANTASMAGORIAS.....	13
2.4 – CONTROL.....	14
CAPÍTULO 3: PROCEDIMENTOS.....	16
CAPÍTULO 4: RESULTADO.....	18
4.1 – ROTEIRO.....	19
4.2 – ARTE.....	20
4.2.1 - PERSONAGENS.....	20
4.2.2 - CENÁRIOS.....	23
4.3 – STORYBOARD.....	26
4.4 – ANIMAÇÃO.....	29
CAPÍTULO 5: DISCUSSÕES.....	31
CAPÍTULO 6: REFERÊNCIAS.....	34
CAPÍTULO 7: APÊNDICES.....	37

INTRODUÇÃO

O primeiro contato com obras relacionadas ao terror ocorre durante a infância, juntamente com o principal contato com a animação, no entanto o terror está presente normalmente na forma de lendas, histórias contadas de maneira oral e até mesmo em cantigas de ninar. No decorrer da vida, apenas mais tarde retomamos esse contato com o terror, porém mais maduros e num mesmo momento que deixamos de consumir animações por considerarmos que são mais direcionadas ao público infantil.

O presente trabalho se propõe a criar mais um exemplo de convergência do gêneros e técnica citados, demonstrando como a animação é uma técnica que pode ser utilizada em qualquer gênero cinematográfico e que pode ser consumida por todos os gostos, de todas as idades.

O curta-metragem apresenta a personagem Lilian que está presa em um manicômio pelo assassinato dos seus pais, que ela alega não ter cometido e que seria culpa de uma criatura que ela via em seus pesadelos e alucinações. A história mostra uma conversa dela com seu psicólogo após ela ter criado certa resistência aos remédios, o que estaria causando novas alucinações. Nesse momento Lilian começa a perceber que a realidade tida como fruto de sua mente insana talvez esteja se tornando real demais.

REFERENCIAL TEÓRICO

1 - REFERENCIAL TEÓRICO

1.1) Animação

Quando se fala sobre o surgimento da animação como forma de expressão artística, a data exata depende de quais os critérios são aceitos para considerar algo uma animação.

Segundo Richard Williams (2012), “Há mais de 35 mil anos pintávamos animais nas paredes das cavernas, às vezes desenhando quatro pares de pernas para expressar movimento”. Porém, o surgimento da animação como conhecemos atualmente caminha de mãos dadas ao surgimento do cinema.

Figura 1 - Disco de fenacístoscópio



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phenakistoscope_3g07690u.jpg (Acesso em 20 de dezembro de 2022)

O Fenacístocópio foi um aparelho criado em 1829 pelo médico Joseph Plateau utilizando vários desenhos representando movimentos de uma dança. Ao posicionar essa placa em frente a um espelho e girá-la, criava-se a ilusão de movimento. Esse aparelho foi usado pelo médico para demonstrar sua teoria da persistência retiniana, que descreve a ilusão criada pelo fato de que, imagens projetadas na retina, permanecem por uma fração de segundos após sua percepção, possibilitando que sejam rapidamente substituídas pela próxima imagem, colocada no mesmo lugar, sem que seja perceptível a lacuna entre elas e gerando a ilusão de movimento quando essa série de imagens representa frações de um movimento.

No entanto, apenas em 1887 foi publicado o estudo chamado *Animal Locomotion* apresentando uma série de fotografias que capturavam frações do

movimento de um jóquei cavalgando, e que postas em sequência apresentariam umas das primeiras gravações cinematográficas.

Após diversas evoluções tecnológicas, hoje em dia podemos burlar o árduo trabalho de desenhar pelo menos 16 imagens para criar a ilusão de movimento a cada segundo de animação. Com o surgimento dos computadores e desenvolvimento de softwares de edição e criação de imagens, também surgiu a animação de interpolação. Essa animação é baseada na criação de quadros-chave, que seriam poses definidas pelo animador. Com essas poses, o próprio programa movimenta automaticamente os objetos ou membros de um personagem de uma posição criada em um quadro-chave para a posição do próximo quadro-chave, restando ao animador apenas editar as curvas de velocidade desses movimentos, o que é muito importante para deixá-lo o mais natural possível, se essa for a intenção.

Essa e outras novas formas de animação, tornaram a animação muito mais acessível e produtiva, permitindo que um curta-metragem como o apresentado neste trabalho seja feito em menos tempo e por menos pessoas.

1.2) Terror

H. P. Lovecraft já afirmava em seu ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927) que “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo”, e isso pode ser notado quando se pensa sobre a origem do gênero de terror.

O medo sempre esteve presente como um sentimento necessário para a sobrevivência e não é exclusivo dos humanos, porém nós fomos capazes de entender como ele funciona e criar obras que geram esse sentimento no próximo.

Le Manoir du diable feito por George Méliés em 1896, é considerado por muitos como o primeiro filme de terror, mesmo que esse “primeiro filme” seja um curta-metragem de dois minutos que narra a história de um cavaleiro que entra na casa do diabo e é atacado por ilusões.

Já em 1910 temos a representação de um dos monstros mais clássicos da atualidade, quando Frankenstein dá vida a sua criatura em um curta de 16 minutos baseado na obra literária de Mary Shelley e que aterrorizou o imaginário da população da época. Essa primeira representação audiovisual de um monstro como conhecemos

hoje, serviu de inspiração para diversos outros que viriam depois, como para o vampiro “Drácula” e até mesmo outra versão do monstro de “Frankenstein”, ambos lançados no ano de 1931.

É também interessante notar a evolução e desdobramentos do conceito de monstro, tanto no cinema quando em outros meios. A figura do monstro surge de um dualismo, do que é bom e mal, do que é normal e estranho, e é no estranho onde se concentra o seu maior significado.

Ao continuar a citação que inicia esse tópico, Lovecraft afirma também que “a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”. Esse pensamento é comprovado pelo próprio autor, que em vida possuía um grande preconceito contra diversos grupos e minorias. Preconceito esse que reflete, em partes, o medo do desconhecido, uma vez que Lovecraft sempre foi muito recluso e não teve contato com pessoas muito diferentes do seu círculo social durante sua vida.

Para Sigmund Freud (1919) o estranho é aquilo foi rejeitado pelo eu e retorna para causar espanto e terror, sendo mais uma vez negado sob a forma de denegação. É nesse momento que podemos entender a ligação entre o monstro e o eu, o monstro é um reflexo de nós que optamos por negar e ao retornar a nós causa medo. Isso explicaria como a figura do monstro evolui e se desenvolve juntamente com a história humana. Guerras, genocídios, abandono, todas essas ações humanas servem de matéria prima para a criação de monstros.

1.3) Animação de terror

Um erro comum é atribuir o título de gênero para a animação. Segundo Paul Wells (2002: 43-44), o gênero de um filme pode ser descrito “Como uma discreta “categoria” ou “tipo” de filme definida por suas características visuais, técnicas, temáticas ou de orientação do assunto tratado.”. Levando em conta essa afirmação, poderíamos dizer que a animação se encaixa na definição de uma “característica técnica”, porém diverge em todas as outras devido a existência de diversas características visuais, temática e assuntos tratados em produções animadas. Portanto, seria mais correto chamar a animação de um conjunto de “técnicas” usada em diversos gêneros cinematográficos.

Explorando os diversos gêneros, é notável que a animação predomina naqueles mais aceitos para crianças, uma vez que essa técnica é usada de maneira lúdica em diversos produtos destinados a esse público. Porém, ao voltarmos nosso foco ao gênero de terror, torna-se escasso o número de produções animadas voltadas para o público infantil, e mesmo quando produzidos, esses conteúdos são barrados ou selecionados para um público mais velho por conta da classificação indicativa, seja por uma cena de violência ou à morte de um personagem. Com essa limitação e o costume do público com animações sendo direcionadas para o público infantil, vemos uma certa resistência no consumo de animação por adultos, resistência essa que vem sendo gradativamente quebrada por produções como *Rick and Morty* e *The Midnight Gospel*, duas animações com temas adultos e filosóficos que tiveram grande aceitação e popularidade recentemente.

No entanto, olhando pelo escopo do cinema de terror, a técnica de animação já foi utilizada como forma de criar efeitos especiais desde os seus primórdios, seja com a técnica de *stop-motion* em filmes como *Evil Dead*, até os atuais usos da animação 3D em combinação com efeitos práticos de maquiagem.

Talvez não por coincidência, uma das técnicas mais usadas nas animações de terror seja o *stop-motion*, usados por diretores como Tim Burton e pelos estúdios LAIKA, atualmente dois dos maiores produtores de animações com o gênero do terror.

REFERENCIAL ESTÉTICO

2 - REFERENCIAL ESTÉTICO

2.1) The Backwater Gospel

The Backwater Gospel (2011) é uma curta animado produzido pela *The Animation Worksho*, que conta a história da pequena cidade de Backwater após a chegada do Undertaker, uma criatura sobrenatural que representa um presságio da morte. A tensão cresce nessa cidadezinha do velho oeste à medida em que nada acontece após a chegada do Undetaker, até que os habitantes liderados pelo padre local, decidem pôr um fim nisso, matando um mendigo que morava lá para que o arauto da morte partisse da cidade. Porém, após o assassinato do indigente, nada muda, a população então entra em desespero e uma chacina se inicia. No dia seguinte, após todos terem morrido, o Undertaker deixa a cidade, mostrando como ele é apenas um presságio e quem executa as ações abomináveis são os próprios humanos.

Esse curta foi a principal influência durante a concepção da identidade visual dos personagens deste produto, devido aos seus traços retos e formas com diversas pontas presentes nos rostos dos habitantes da cidade que transmitem uma sensação agressiva assim como o psicólogo presente no produto deste trabalho.

Figuras 2 e 3 - Capturas do vídeo *Making of The Backwater Gospel*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=JnnbTaMXDqQ> (Acesso em 20 de dezembro de 2022)

2.2) West of Dead

West of Dead (2019) é um jogo eletrônico lançado pelo estúdio *Raw Fury* e desenvolvido pelo *Upstream Arcade*. O desenvolvimento de níveis no jogo é feito no estilo *roguelike*, onde os níveis são criados de forma aleatória cada vez que uma nova partida se inicia e que por isso pode ser jogado diversas vezes sem se repetir. A

aparência desse jogo, traz uma grande inspiração para a estética do curta produzido através deste trabalho.

O protagonista é um pistoleiro do velho oeste chamado William Mason, que foi levado para o purgatório, um local sobrenatural e selvagem onde diversas criaturas habitam e moldam a forma desse lugar através de suas lembranças.

O jogo possui um estilo de arte onde todas as sombras são extremamente duras, não tendo nenhuma difusão entre luz e escuro, o que passa uma sensação maior de escuridão sufocante que inspirou a forma como as sombras são representadas no curta produzido.

Figuras 4 e 5 - Capturas do trailer de *West of Dead*



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=96_P32ZH_2c (Acesso em 20 de dezembro de 2022)

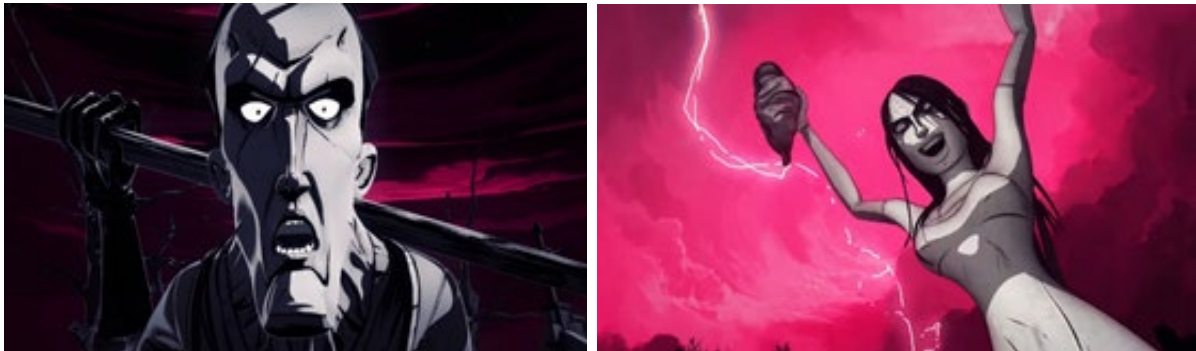
2.3) Fantasmagorias

Lançada de 2017 a 2019 pelo canal HBO, os curtas dessa série são narrados por um personagem sinistro que conta diversas lendas e mitos do folclore latino-americano.

Assim como em *West of Dead* (2019), *Fantasmagorias* possui sombras duras, porém, nessa série de curtas de terror, são utilizadas na paleta de cores apenas tons de preto, branco e rosa.

A simplicidade da paleta escolhida para a série, serviu de inspiração para este curta, principalmente por ter sido usado na produção de curtas de terror e por ter sido uma ferramenta para evidenciar contrastes e criar uma atmosfera sinistra e incômoda em todos os seus 14 episódios.

Figuras 6 e 7 - Capturas da série de curtas-metragens *Fantasmagorias*.



Fonte: <https://youtube.com/playlist?list=PLRhp9oJut01lgHPFP4qcDBSEkgY9TrMYZ> (Acesso em 20 de dezembro de 2022)

2.4) Control

Control (2019) é um jogo eletrônico que trouxe inspiração a este trabalho principalmente pela sua paleta de cores e pela sua narrativa. Publicado pela empresa *505 Games* e produzido pela *Remedy Entertainment*, o jogo conta a história da protagonista Jesse Faden que está em busca de seu irmão sequestrado pelo governo durante sua infância. Essa busca a leva até o Departamento Federal de Controle, uma divisão do governo americano que trata de assuntos sobrenaturais e é sediada em um prédio com propriedades místicas e salas infinitas. Chegando ao Departamento, Jesse encontra o prédio vazio e, ao se dirigir até a sala do diretor, encontra ele morto no chão ao lado de uma arma usada em seu aparente suicídio. Ao tocar na arma, Jesse é levada para um plano astral onde conhece o conselho, uma gigantesca pirâmide preta invertida que promove ela à nova diretora do departamento. Ao sair da sala, ela se depara com a verdadeira situação do departamento, que está tomado por um som hipnótico chamado de “O Ruído”, vindo de alguma outra dimensão e que transforma todos que o ouvem em espécies de zumbis. Ao mesmo tempo que lida com o Ruído, Jesse tem que procurar seu irmão pelo departamento, encontrando diversos personagens que a ajudam, mas muitos outros tomados pelo Ruído que só estão ali para impedi-la.

A narrativa sobre um departamento especial do governo para assuntos paranormais, serviu de inspiração à criação do falso manicômio presente no curta, que serve apenas como uma forma de conter a protagonista, assim como o departamento contém o Ruído e todos os outros diversos objetos e criaturas sobrenaturais que se encontram presos ali.

Durante todo o jogo, o Ruído é representado tanto sonoramente por um poema dadaísta que é recitado pelos que estão sob seu controle, quanto visualmente pela cor vermelha, que está presente em diversos lugares e representa sempre perigo. Em contraponto, todo o departamento é composto por uma arquitetura brutalista que utiliza muito concreto e tons cinzas, o que cria um grande contraste e serve como forma de tornar ainda mais evidenciado o que está vermelho dentro daquele ambiente. Esse fato serviu de inspiração para este produto audiovisual, ao serem utilizadas apenas as cores preto, branco e vermelho, esta última servindo como forma de destacar elementos importantes em diversos momentos da narrativa.

Figuras 8, 9, 10 e 11 - Capturas de tela do jogo *Control* (2019)



Fonte: Arquivo pessoal

PROCEDIMENTOS

3 - PROCEDIMENTOS

O método escolhido foi a pesquisa aplicada, pelo seu foco prático, necessário na produção do curta-metragem de animação, e com o objetivo de executar um trabalho que tivesse como objetivo adquirir novos conhecimentos visando sua aplicação prática na criação de uma história de terror, com potencial de expansão do universo ficcional.

A primeira etapa da produção foi o levantamento teórico por meio da pesquisa de técnicas de animação clássica e de novas técnicas de animação nos softwares utilizados para a realização do produto apresentado. Como segunda etapa, tivemos a elaboração do roteiro, baseado em ideias iniciais obtidas antes do início do processo de produção deste trabalho e que foram aperfeiçoadas conforme o avanço das outras etapas. Já a terceira etapa foi o levantamento de referencial estético e elaboração das ilustrações de personagens e cenários que seriam animados, processo que voltou a acontecer durante outras etapas, para melhor se encaixar nas técnicas utilizadas durante a animação, além da criação do *storyboard* baseado no roteiro escrito na etapa anterior. A quarta etapa foi a animação de todas as artes seguindo o *storyboard* e fazendo as alterações necessárias para uma melhor distribuição de tempo, além da sonorização de todo o produto. Como quinta e última etapa, foi redigido este relatório.

O produto final, um curta-metragem de terror, foi desenvolvido em animação 2D com alguns cenários produzidos em 3D para facilitar o processo de mudança de planos e movimento de câmera. A animação foi feita utilizando os softwares Adobe Illustrator para o desenho dos personagens, *Adobe After Effects* para a animação dos desenhos através do processo de interpolação de *keyframes* e Adobe Premiere para a sonorização.

RESULTADO

4 - RESULTADO

4.1) Roteiro

A inspiração para a produção da história deste curta veio ao assistir o videoclipe da música *Cross Me* do cantor *Ed Sheeran*. O clipe alterna entre cenários 3D e um estúdio real onde vemos uma pessoa dançando vestida com uma roupa de captura de movimentos. Porém no minuto 1:50, um dos objetos do cenário 3D continua em cena após a transição para o mundo real, o que inspirou diretamente a cena do curta onde a personagem tem uma alucinação em que pega uma chave vermelha e essa chave continua em sua mão quando ela retorna para o mundo real.

Após essa ideia inicial, foi produzida toda a história envolvendo essas alucinações e explorando as possibilidades do que poderia ser trazido de um delírio ou pesadelo para o mundo real. Para isso, utilizei elementos e personagens idealizados previamente por mim em um trabalho de criação de mundo ficcional realizado durante a graduação.

O personagem do psicólogo foi criado como alguém com quem a personagem principal chamada Lilian, pudesse dialogar. A dinâmica dos dois se inicia com a Lilian submissa e indefesa, enquanto o psicólogo tem o controle da situação e do que é real, porém no decorrer da trama, vemos que na verdade quem sabia o que era real era Lilian e o psicólogo apenas escondia isso dela por medo de Lilian assumir o controle da situação e libertar a criatura que dava poder para ela.

Com isso, a história se desenvolveu e foi aperfeiçoada através de cinco versões do roteiro, até chegar à versão final que serviu de guia para todo o processo de produção do curta-metragem apresentado nesse trabalho.

4.2) Arte

A paleta de cores escolhida para o curta foi preto, branco e vermelho, também sendo utilizados tons de cinzas para a criação de uma diferenciação entre superfícies e texturas. A utilização do preto e do branco cria uma sombra dura em diversos momentos, o que potencializa expressões e a escuridão nos ambientes, colaborando também com o suspense, uma vez que não sabemos o que se esconde nas partes completamente escuras do quadro.

4.2.1) Personagens

Os personagens foram rascunhados primeiramente em papel e assim que definidas as suas características foi produzida uma versão digital vetorizada utilizando o software *Adobe Illustrator*. A utilização da arte vetorial foi essencial pela possibilidade que esse tipo de arquivo fornece, uma vez que a imagem pode ser ampliada sem a perda de qualidade, permitindo planos aproximados sem a necessidade da produção de outro desenho mais detalhado apenas para essa finalidade.

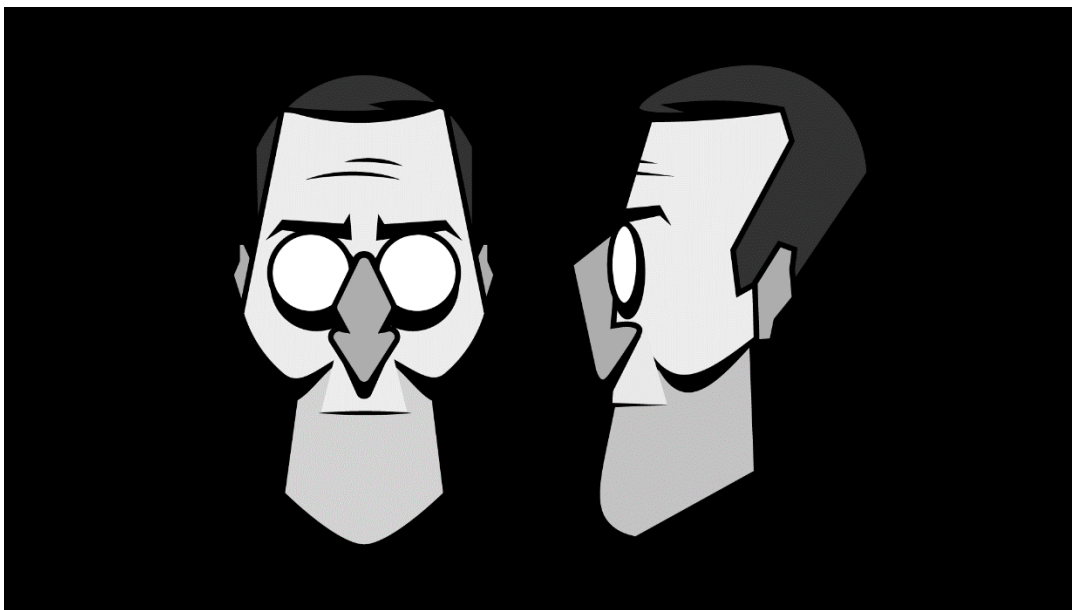
O psicólogo foi criado predominantemente utilizando-se de formas com ângulos agudos, artifício geralmente utilizado no design de vilões, criando uma aparência que remete a uma personalidade mais agressiva e maldosa.

Figura 12 - Rascunho do personagem do psicólogo



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 13 - Design final do personagem do psicólogo



Fonte: Arquivo pessoal

Já na produção da personagem Lilian, foram utilizadas um número maior de curvas ao invés de ângulos pontiagudos. Porém ainda sim com um rosto e nariz

alongados, de forma que ainda possa remeter aos ângulos agudos utilizados também no psicólogo, transmitindo a dualidade da personagem que ao fim do curta se revela não sendo completamente boa.

Figura 14 - Rascunhos da personagem Lilian



Fonte: Arquivo pessoal

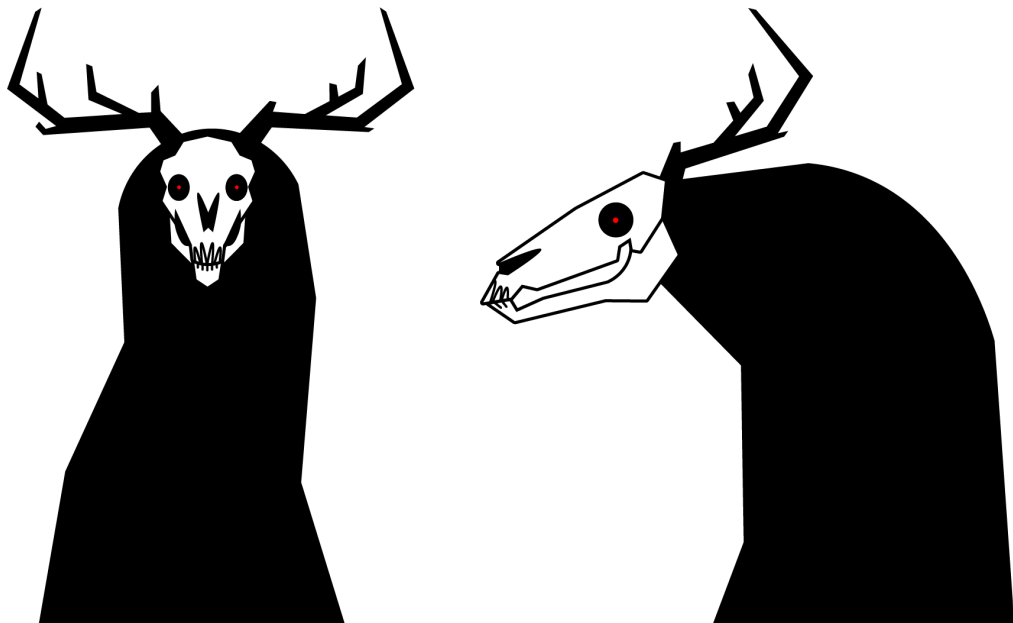
Figura 15 - Design final da personagem Lilian



Fonte: Arquivo pessoal

Por fim, a concepção da criatura foi iniciada considerando principalmente sua silhueta, já que ela fica quase sempre completamente na escuridão, sendo possível apenas notar alguns elementos de sua forma. Sua aparência então, foi inicialmente baseada em algumas representações da lenda do *Wendigo*, apesar de a representação visual ser a única coisa em comum entre os dois. A criatura foi então concebida como uma coluna sombria com um crânio de lobo no topo acompanhado de dois chifres de cervo, mas nunca mostrando todos os elementos de sua aparência ao mesmo tempo.

Figura 16 - Design final da criatura



Fonte: Arquivo pessoal

4.2.2) Cenários

Os cenários por sua vez foram quase todos criados em arte 2D com base nos planos concebidos no *storyboard*, que foi produzido simultaneamente. No entanto o cenário do corredor foi produzido em 3D por conta do movimento de câmera planejado que exigiria uma animação frame a frame ou um cenário em três dimensões em que a câmera poderia se movimentar livremente. Com isso, as portas e chão foram criados também em arte vetorial 2D no software *Adobe Illustrator* e posicionados em três dimensões dentro do software *Adobe After Effects* que também foi utilizado para a produção da animação.

Figura 17 - Design final do quarto



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 18 - Design final do deserto



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 19 - Design final do corredor



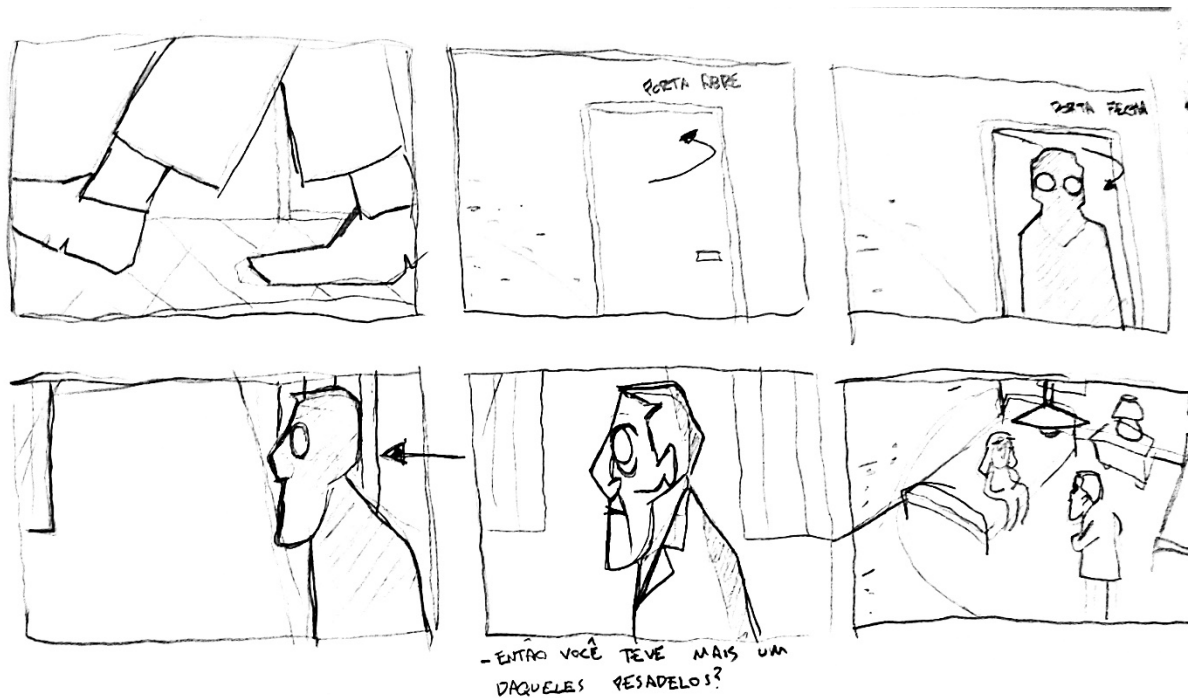
Fonte: Arquivo pessoal

4.3) Storyboard

O *storyboard* foi produzido após a criação da primeira versão do roteiro, porém passou por diversas alterações durante todo o processo de animação, seja para simplificar a animação de algum plano, ou para reforçar algum elemento importante para a história.

Por conta deste produto ser uma animação inteiramente produzida por apenas uma pessoa, não foi necessária mais do que uma versão do *storyboard*, uma vez que, ao notar a necessidade de alguma alteração durante o processo de animação, essa alteração poderia ser feita imediatamente.

Figura 20 – Página 1 do storyboard



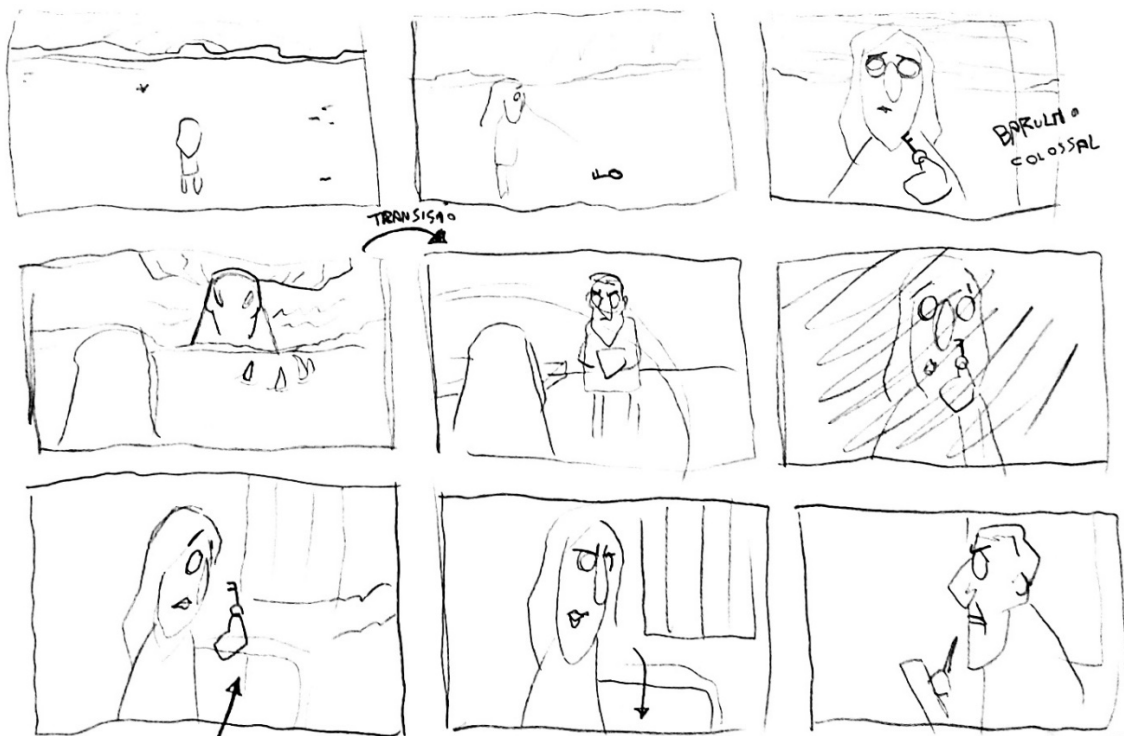
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 21 – Página 2 do storyboard



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 22 – Página 3 do storyboard



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 23 – Página 4 do storyboard



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 24 – Página 5 do storyboard



Fonte: Arquivo pessoal

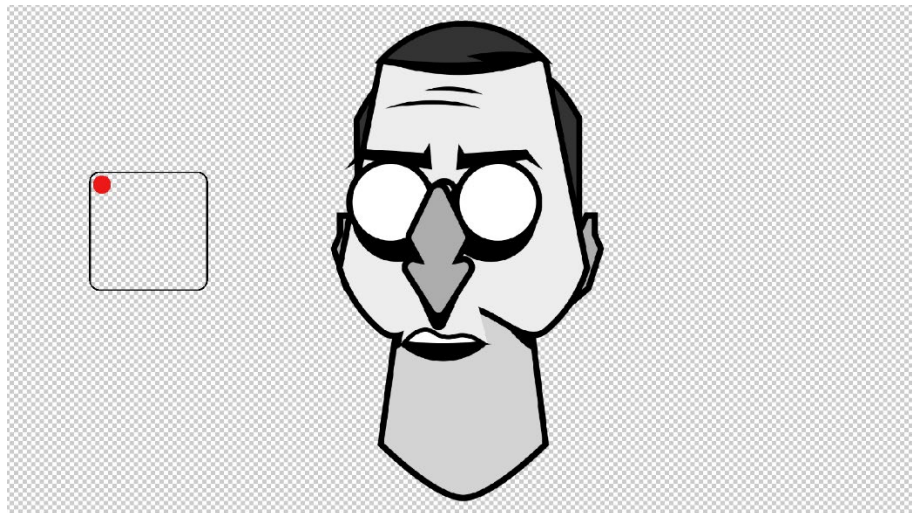
4.4) Animação

Toda a animação foi produzida utilizando a técnica de interpolação de *keyframes* no software *Adobe After Effects* e em conjunto com as ilustrações vetoriais, foi possível uma maior liberdade na produção de enquadramentos e movimentos. Também foi utilizado o plugin *Duik Bassel*, uma ferramenta que pode ser instalada no *Adobe After Effects* e que possibilitou, uma automatização no movimento dos rostos das personagens, facilitando a animação de expressões e criando uma ilusão de movimento de rotação.

A função tridimensional do *After Effects* também foi utilizada no posicionamento 3D do cenário do corredor e a função de câmera foi aplicada para o movimento dentro desse cenário tridimensional.

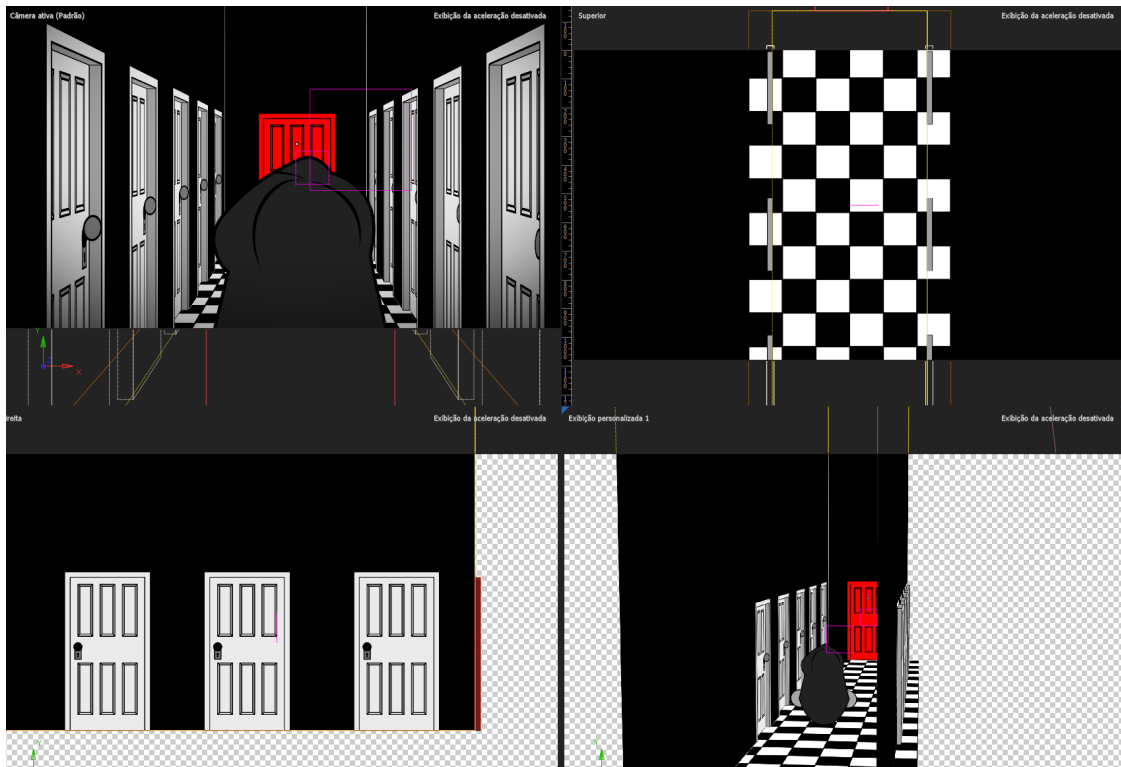
Por fim, a sonorização foi feita através do software *Adobe Premiere*, escolhido por sua maior praticidade na edição, mixagem e montagem de som, processo realizado após a finalização e exportação da animação produzida.

Figura 25 – Captura de tela da ferramenta *Duik Bassel* durante a animação dos rostos



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 26 – Captura de tela em diferentes ângulos do corredor tridimensional



Fonte: Arquivo pessoal

DISCUSSÕES

5 - DISCUSSÕES

Todo o processo de produção do presente trabalho foi desafiador, tanto pelas técnicas e conhecimentos que tive que aprender para sua realização, quando pelas dificuldades de realizá-lo em conjunto com a minha inserção no mercado de trabalho.

No processo de animação, muitas das técnicas utilizadas já eram conhecidas por mim, porém realizá-las sozinho em um trabalho tão grande me forçou a encontrar alternativas mais viáveis e práticas ou a descobrir ferramentas que colaborariam com essas técnicas, como o *Duik Bassel*. Além disso, estar inserido no mercado de trabalho me possibilitou entrar em contato com pessoas mais experientes e que me auxiliaram a encontrar novas técnicas, ferramentas e alternativas para ideias que eu tinha.

Ao mesmo tempo que o mercado de trabalho me abriu muitas possibilidades para a produção deste curta-metragem, também limitou algumas escolhas que precisaram ser feitas, a principal delas sendo a ausência de dublagem. O ideal buscado com a produção deste trabalho, era ter a experiência de passar por todas as fases de produção que um animador profissional passaria. No entanto, acabei realizando mais do que isso, uma vez que, além da animação, também fui responsável por outras áreas da produção como o próprio roteiro. No entanto a dublagem seria um processo complexo, por adicionar diversas novas funções a serem realizadas, como *casting* de elenco e direção de atores. Apesar de ser possível a utilização do equipamento da própria universidade, eu não tinha a flexibilidade de horários necessária para alinhar a minha disponibilidade com as do elenco e do estúdio, o que acabaria me forçando arcar com a responsabilidade da gravação das vozes com um equipamento próprio e não profissional. Por fim, como uma escolha visando não prejudicar a qualidade do curta-metragem ou atrapalhar a experiência de quem assiste com uma dublagem que traria estranhamento, optei por utilizar legendas durante os diálogos, mas ainda mantendo toda a sonorização e trilha, que são indispensáveis para a criação de suspense em um produto do gênero terror.

Por fim, com este trabalho pude ter uma experiência única, tendo contato com áreas que eu evitava durante a graduação e agregando novos aprendizados em áreas que eu acreditava já ter muito conhecimento. Com a entrega deste trabalho, busco inspirar novos animadores a produzirem suas ideias e fazê-los perceber que, apesar

de necessitar muito esforço, é também muito gratificante poder dar forma a suas ideias e ver como outras pessoas são tocadas por elas.

REFERÊNCIAS

6 - REFERÊNCIAS

CONTROL. Remedy Entertainment, 2019.

ED Sheeran - Cross Me. Direção: Ryan Staake. Produção: Tom Knight. Intérprete: Ed Sheeran. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S5n9emOr7SQ>. Acesso em: 20 dez. 2022.

FANTASMAGORIAS. Direção: Raúl Hernández Mezerhane, Gabriel Sagel, Juan Sparano. [S. l.]: HBO, 2015. Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/series/urn:hbo:series:GWlvJmgnwIRemQQEAAAAH>. Acesso em: 20 dez. 2022.

FREUD, S. The “Uncanny”. In S. Freud (Ed.), The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII. Londres: Vintage, 1917-1919.

LOVECRAFT, H.P. Supernatural Horror in Literature. The Recluse, United States, 1 ago. 1927.

THE BACKWATER Gospel. Direção: Bo Mathorne, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vVkDrlachJM>. Acesso em: 20 dez. 2022.

WELLS, P. Animation: genre and authorship. Coleção Short Cuts, v. 13. Londres: Wallflower, 2002.

WEST OF DEAD. Upstream Arcade, 2020.

WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Tradução: Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Senac São Paulo, 2016. 384 p. ISBN 9788539610501.

APÊNDICES

Roteiro de "Sã?"

by

João Paulo de Oliveira

17 de janeiro de 2023

INT. CORREDOR DO MANICÔMIO - NOITE

Vemos os pés de um PSICÓLOGO andando apressado por um corredor comprido com várias portas.

INT. QUARTO DO MANICÔMIO - NOITE

LILIAN está sentada em uma cama em um quarto iluminado apenas por uma lâmpada fraca. LILIAN está curvada e se balançando.

Ouvimos um som de alerta e vemos a porta do quarto abrir. O vulto do PSICÓLOGO é visto entrando enquanto a porta se fecha. Ele dá um passo em direção à área iluminada.

PSICÓLOGO

Boa Noite, Lilian.

LILIAN

Boa noite... Boa noite
Doutor...

PSICÓLOGO

Disseram que você começou a se lembrar do incidente.

LILIAN

Sim. Um pouco.

PSICÓLOGO

Então você lembra do que aconteceu com seus pais?

LILIAN

Eles eram severos, mas eu não os machucaria. Não fui eu.

PSICÓLOGO

Lilian, você tem que aceitar o que aconteceu para continuarmos o tratamento. Você era a única na casa aquela noite.

LILIAN

Mas não era eu, era alguma outra coisa. Eu acho que já sonhei com ele...

PSICÓLOGO

Você precisa assumir a culpa pelo assassinato dos seus pais, atribuir isso a alguma

alucinação é apenas uma fuga
da realidade.

LILIAN

Mas ele estava lá, foi ele
quem fez. Eu não consegui
controlar e aquilo
aconteceu.

PSICÓLOGO

Aceitar que perdeu o
controle é um avanço, mas
ainda precisamos trabalhar
(...)

Enquanto o psicólogo fala, a sala começa a ser tomada
pela escuridão enquanto a JOVEM fica parada olhando
diretamente para a sua frente.

EXT. DESERTO

É possível ver LILIAN de pé no meio de um deserto com uma
estranha iluminação do anoitecer. Ela dá alguns passos em
direção de um foco de luz vindo do céu que ilumina uma
chave vermelha no chão. Ao pegar a chave, ouvimos um som
distante que se revela ser uma figura gigantesca e
sombria com chifres, surgindo no horizonte. O fundo é
tomado novamente pela escuridão enquanto a criatura
avança na direção de LILIAN, mas quando a luz volta, ela
já está no quarto.

INT. QUARTO DO MANICÔMIO - NOITE

Novamente se vê o quarto com o PSICÓLOGO e LILIAN nas
mesmas posições. A chave de sua alucinação está em sua
mão e, mesmo LILIAN tentando esconder, o PSICÓLOGO
parece notar, mas disfarça e continua falando:

PSICÓLOGO

Talvez devêssemos aumentar a
dose dos seus
antipsicóticos.

LILIAN

Esses remédios me confundem,
eu esqueço das coisas.

PSICÓLOGO

Isso é parte do tratamento,
você não deveria se lembrar
dessa criatura com quem
tinha alucinações.

LILIAN

Mas eu até voltei a sonhar
com ele...

O PSICÓLOGO, agora com uma expressão de medo, aperta o botão de um dispositivo em seu cinto várias vezes.

PSICÓLOGO

Há quanto tempo você voltou a sonhar com "Ele"?

A sala é novamente tomada pela escuridão enquanto a LILIAN encara a parede.

INT. CORREDOR

É possível ver LILIAN de pé em um corredor longo e cheio de portas terminando em uma única porta vermelha. O corredor se desloca até LILIAN estar perto da porta vermelha. Ela pega a chave que tinha segurado e abre uma fresta da porta. A mesma criatura do deserto surge de dentro da escuridão da porta e novamente avança sobre LILIAN.

INT. QUARTO DO MANICÔMIO - NOITE

LILIAN encara o PSICÓLOGO, com uma escuridão sobre seu rosto. O PSICÓLOGO fica imóvel e visualmente aterrorizado.

PSICÓLOGO

Ele já está aqui, não está?

LILIAN

Ele sempre esteve, mas agora...
ele pode brincar com você.

O PSICÓLOGO está parcialmente dentro na sombra que circula o quarto, enquanto uma mão grande, magra e totalmente preta surge em seu ombro e o puxa rapidamente para dentro da escuridão.

FADE OUT