

PERDIDA NA SOCIEDADE DAS MARAVILHAS

Kivya Marin

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Bacharelado em Design Gráfico

PERDIDA NA SOCIEDADE DAS MARAVILHAS

Realizado por

Kivya Marin de Oliveira Leite

Orientada por

Prof.º Dr. Dorival Campos Rossi

BAURU 2024

L533p

Leite, Kivya Marin de Oliveira

Perdida na Sociedade das Maravilhas / Kivya Marin de Oliveira

Leite. -- Bauru, 2024

62 p. : il., fotos

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

Orientador: Dorival Campos Rossi

1. Design gráfico. 2. Animação (cinematografia). 3. Arte conceitual.
4. Ilustração. 5. Cartoon characters. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade
Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru.

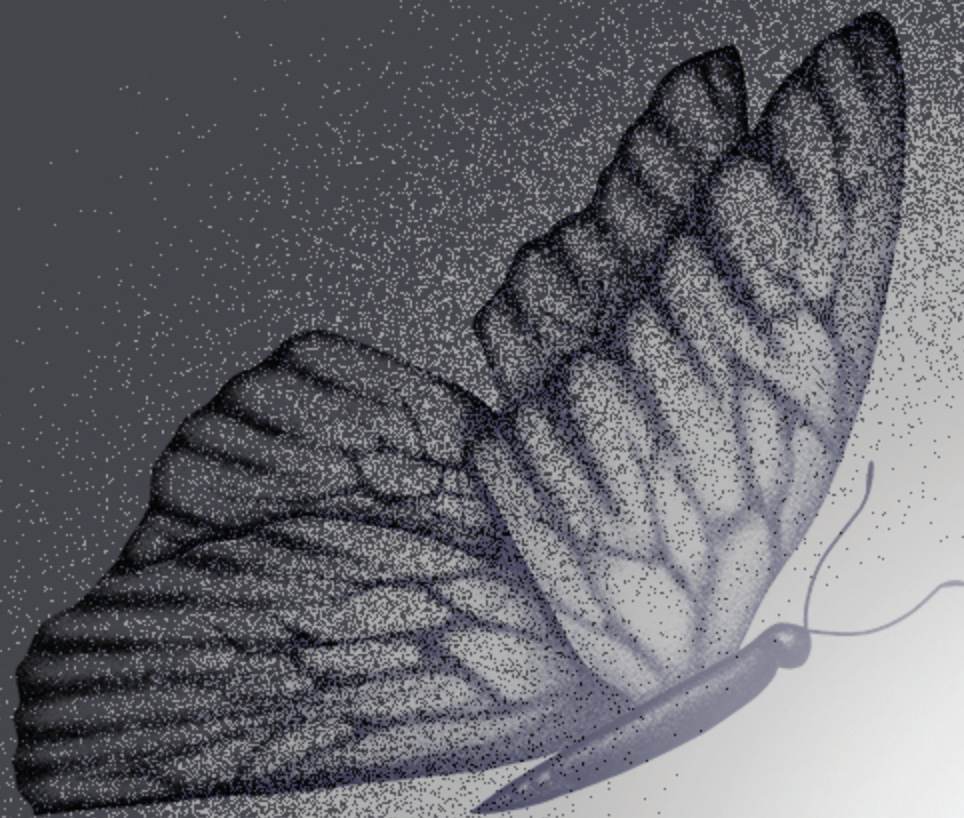
Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Este projeto segue o Regulamento vigente dos Projetos de Conclusão em Design Gráfico ou Design de Produto CURRÍCULO VIGENTE do Projeto Político Pedagógico de 2007 - Curso Design, FAAC, UNESP. Constando que:

§ 3 - Entende-se por Projeto autoral de livre criação, com abordagem poética e experimental podendo ser uma narrativa textual e/ou visual e/ou sonora, em formato impresso ou digital, em diversas dimensões (bidimensional, tridimensional, espacial) caracterizado pela livre composição, relato/ensaio textual e visual, nesse caso sendo obrigatória a apresentação de um texto e produto, artefato, peça, objeto ou protótipo.

Logo, o relatório apresentado é de caráter poético e não segue normas e padrões gramaticais e nem ABNT.



*"Matar o sonho é matarmo-nos. É mutilar a nossa alma.
O sonho é o que temos de realmente nosso, de
impenetravelmente e inexpugnavelmente nosso"*
-Fernando Pessoa



SUMÁRIO

* INTRO		37 STORYBOARD	
Resumo.....	07	42 CONCEPT ART	
Abstract.....	07	* PROTAGONISTA.....	43
08 BRIEFING		Moodboard.....	45
Ideia.....	09	Sketch.....	47
Referências diretas.....	11	Antes/depois.....	48
Moodboard.....	13	Giro de personagem.....	49
Termos.....	15	Expressões.....	50
Características da obra.....	24	* MÁGICO.....	51
Informações técnicas.....	26	Moodboard.....	53
27 ROTEIRO		Sketch.....	54
Etapas.....	28	Antes/depois.....	55
Logline.....	29	Giro de personagem.....	56
Storyline.....	30	Paleta de cores.....	57
Sinopse.....	31	Tipografia.....	58
Argumento.....	33	Intertítulo.....	59
Tratamento.....	35	Reflexões.....	60
		Referências.....	61

RESUMO

O projeto é a construção da pré-produção de um curta metragem animado mudo e se trata de uma obra autoral que aborda a ansiedade do mundo moderno e suas consequências, trazendo elementos que possam transmitir ao espectador sensações para ter uma compreensão além de palavras. As etapas dessa pré-produção incluem o briefing, criação de roteiro, storyboard e concept art dos personagens.

Palavras-chave:

animação, concept art, design, ilustração, pré-produção.

ABSTRACT

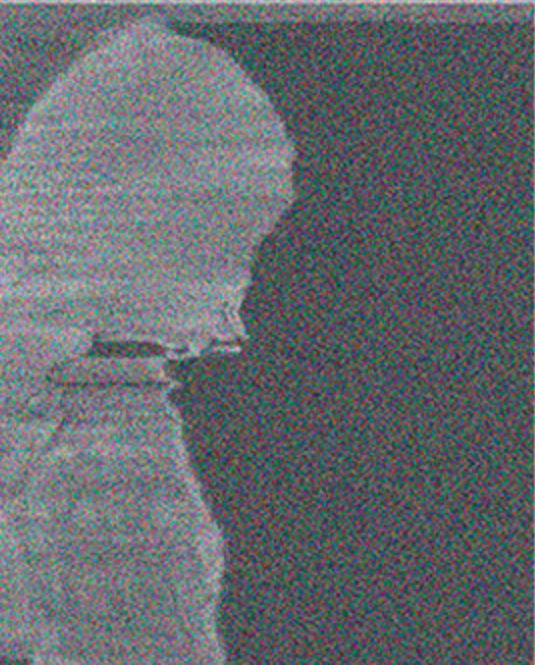
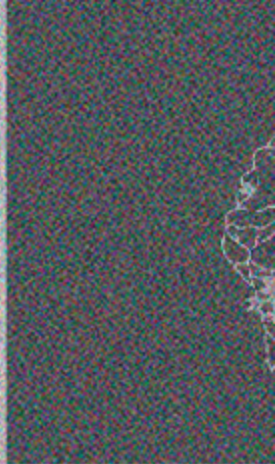
The project consists of building the pre-production of a silent animated short film, which is an original work addressing the anxiety of the modern world and its consequences, incorporating elements that aim to evoke sensations in the viewer for a deeper understanding beyond words. The stages of this pre-production include briefing, script writing, storyboard, and character concept art.

Keywords:

animation, concept art, design, illustration, pre-production.



Une photo sil vous plait !



五送島から、ご家まで
FUJI



BRIEFING

A IDEIA

Cada vez mais a sociedade está convencida de que precisa correr sem parar para alcançar a felicidade projetada pelas mídias com o que se deve comer, vestir, morar, ir ou ser. Mesmo com as facilidades que a tecnologia traz no mundo moderno, para o sistema isso não significa que o trabalho deva diminuir e sim pelo contrário, surge a pressão de que devemos realizar sacrifícios inimagináveis para provar que somos uma boa ferramenta, para finalmente sermos aptos a merecermos algum valor (como se já não tivéssemos).

Essa animação foi pensada nessa crítica, retratando os sintomas causados através da perspectiva de uma personagem com uma vida metropolitana, com o restante de esperanças e sonhos que se esvaem pouco a pouco, junto com suas cores, como se estivesse adoecendo.

A IDEIA

Através de uma intensa jornada surreal ao seu interior, a protagonista inicia uma reflexão sobre sua vida, ajudando ela a ter esperanças novamente e, porventura, o público também. Pensado para aqueles que possam se identificar e/ou estar em busca de entender mais sobre o tema proposto.

Inspirado em obras como *"Alice no país das Maravilhas"* de Lewis Carroll e *"Tempos Modernos"* de Charlie Chaplin, estas que possuem uma estrutura que a história pode se desenvolver e também com suas críticas, se assemelhando à história pretendida.

* PROTAGONISTA:

Jovem trabalhador, cansado da rotina, sem encontrar sentido e ânimo. Tem um sonho adormecido que te motiva, mas que precisa se lembrar novamente para não perder as esperanças.

* CENÁRIO MUNDO REAL:

Sociedade insaciável, indiferente, apática, gananciosa, apressada, padronizado, metropolitano.

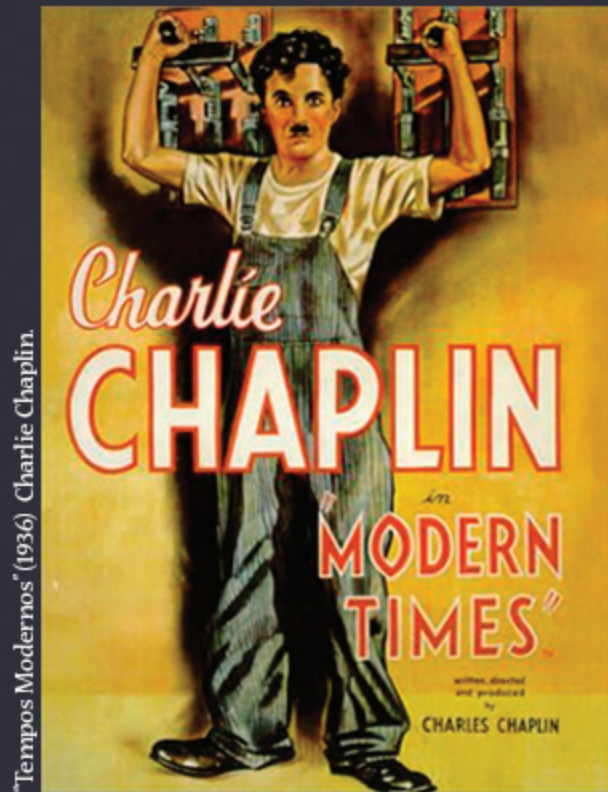
REFERÊNCIA

"Alice no País das Maravilhas." (1865) - Lewis Carroll



Alice, uma menina muito curiosa, não hesita em entrar na toca do coelho quando vê o animal com vestimentas e um relógio na mão. Ao entrar na toca, se depara com um mundo onde passa por inúmeras experiências que a fazem refletir, assim como em nossa história, que utilizamos esse enredo base para complementar com acontecimentos que foram criados com experiências atuais e pessoais, mas que da mesma maneira, engolida para um mundo adverso que conseguiu refletir e alcançar seu objetivo.

REFERÊNCIA



Filme retrata o período da revolução industrial nos anos 30, onde os operários eram submetidos a formas desgastantes de trabalho, fisicamente e mentalmente, com movimentos repetitivos e cada vez mais rápidos para que as empresas pudessem lucrar. Em um ponto do filme, Charlie se desgasta em seu trabalho que lhe causa o colapso nervoso e vai pro hospital, não parando de realizar seus movimentos automáticos. Mesmo após curado, ele se depara com uma sociedade caótica que estende além das fábricas, com falta de empregos, a violência nas ruas, o roubo para conseguir algum alimento, greves que são reprimidas pelos policiais, etc. Esse cenário, apesar de ser em outra época e ter tido algumas mudanças, ainda há muitas semelhanças com os dias atuais. O esgotamento profissional, famoso *'burnout'*, consequência de estresse crônico do trabalho, foi incluído em 2022 na Classificação Internacional de Doenças da OMS*, pode causar ansiedade, agressividade, dificuldade de concentração e afetar a memória, além de diversos outros sintomas. Ou seja, os tempos modernos dos anos 30 ainda refletem em 2024, esgotamento do funcionário como se fosse apenas uma ferramenta para visar o lucro ainda acontece, assim como o caos que é estendido na sociedade, nossa personagem se encontra nesse meio, não chega a estar no estado de *burnout*, mas em um caminho que poderia levar a essa consequência se não fosse resgatada antes pelo Mágico para te sua reflexão além de sua realidade.

* (OMS) Organização Mundial da Saúde.

Moodboard



Moodboard

Palavras chave para que possam auxiliar no objetivo visual da obra.



***SURREALISMO / GLITCH ART /
RETROFUTURISMO / RUBBER
HOSE / SOLIDÃO / JAZZ /
CHIAROSCURO / MOTION***

SURREALISMO:

Movimento artístico que surgiu nos anos de 1920, suas obras trazem referências oníricas, fugindo do sentido lógico para experienciar o inesperado da mente, sem controle da racionalidade. Se encaixa no momento da história em que a personagem está no cenário que representa seu subconsciente, sem tempo e espaço definido.



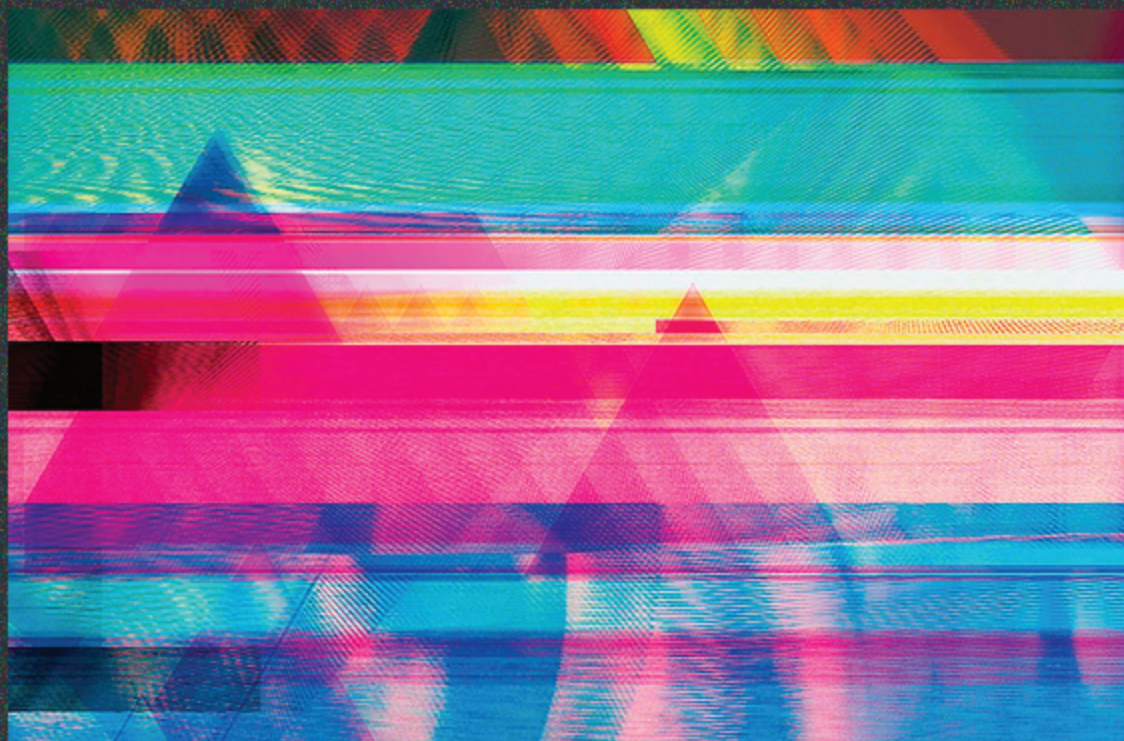
'Um Cão Andaluz' (1929) - Curta surrealista escrito e dirigido por Luis Buñuel com Salvador Dalí.

GLITCH ART:

O glitch seria basicamente um erro gerado em aparelhos tecnológicos, sejam eles análogos ou digitais e disso surgiu um movimento artístico que, apesar de sua estética que remete aos tempos atuais, ela tem uma ascendência desde 1935 com o artista Len-Lye. O glitch art explora os efeitos desses erros criando artes presentes não apenas em mídias digitais mas também em esculturas e móveis, por exemplo. Essa estética foi pensada em ser colocada na pós-produção do curta e manifestar a ideia de um sistema corrompido com pessoas que adoecem nesse meio e que não é de hoje, causando uma deformação na imagem que tem dessa realidade.



'MUTE FIGURE #1' (2015) - Obra realizada em madeira por Paul Kaptein - paulkaptein.com

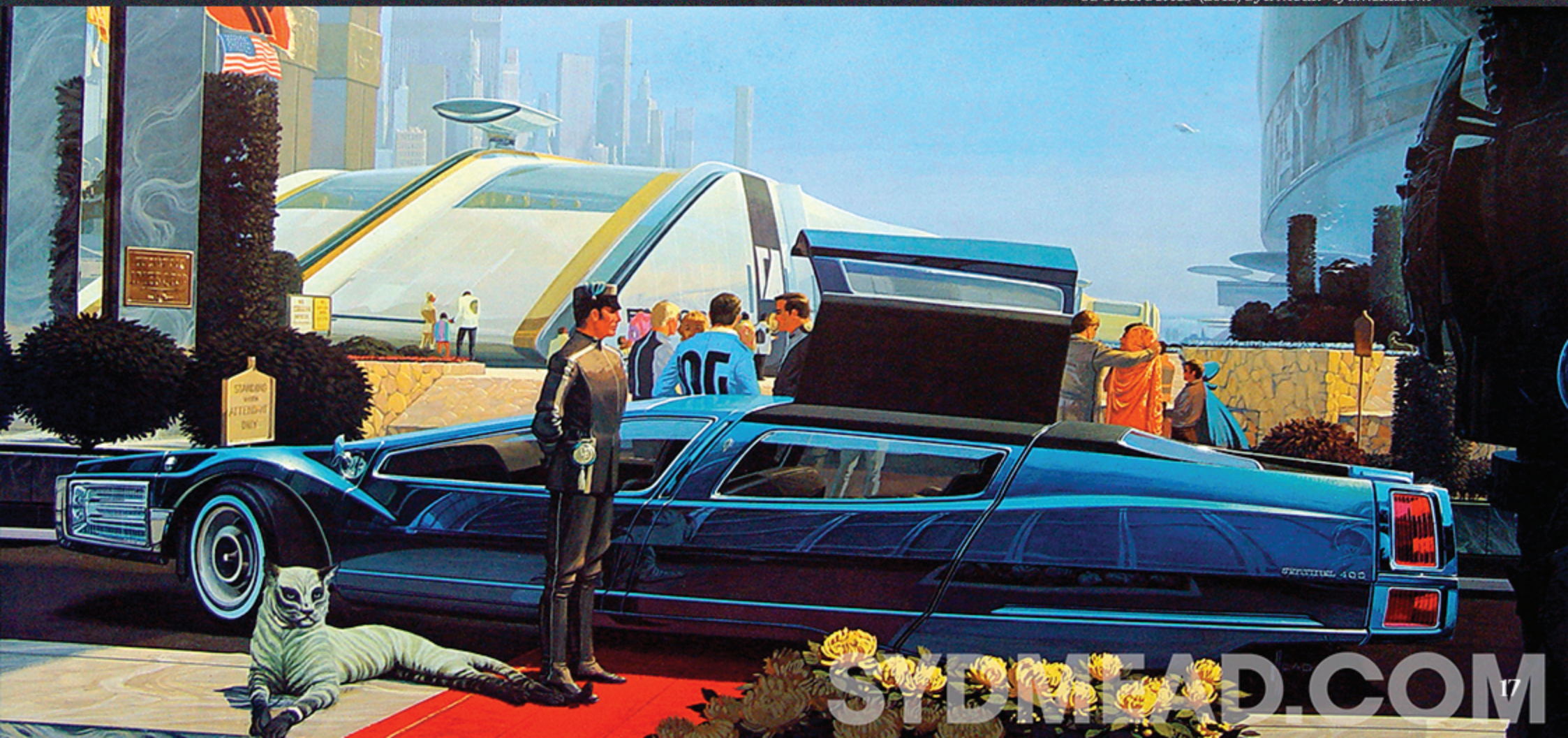


'Glitchometry Triangles #1' (2013) Daniel Temkin - danieltemkin.com

RETROFUTURISMO:

O retrofuturista é uma estética que imagina o futuro através dos olhos do passado e, para o curta, a busca dessa estética se dá pelo motivo de que muitas vezes períodos da história se repetem, de certa forma. São outras pessoas, outro cenário, mas seguindo o mesmo padrão de se pensar, a mesma linha de raciocínio. O futuro então não seria um passado mais aprimorado? Estamos evoluindo de fato para um ideal ou ainda presos em uma roda de ratos?

"US Steel Series" (2018) Syd Mead - sydmead.com



RUBBER HOSE:

Estilo artístico utilizado nas animações entre 1928 e 1940, conhecido como a era de ouro da animação com livre tradução "mangueira de borracha" por ter membros que remetessem. Possui um design livre, como se os personagens não tivessem ossos para limitar seus movimentos, então podiam se esticar e se contorcer livremente, facilitando na narrativa para criar momentos lúdicos, acentuar emoções com infinitas possibilidades para se modelar sem medo do exagero.

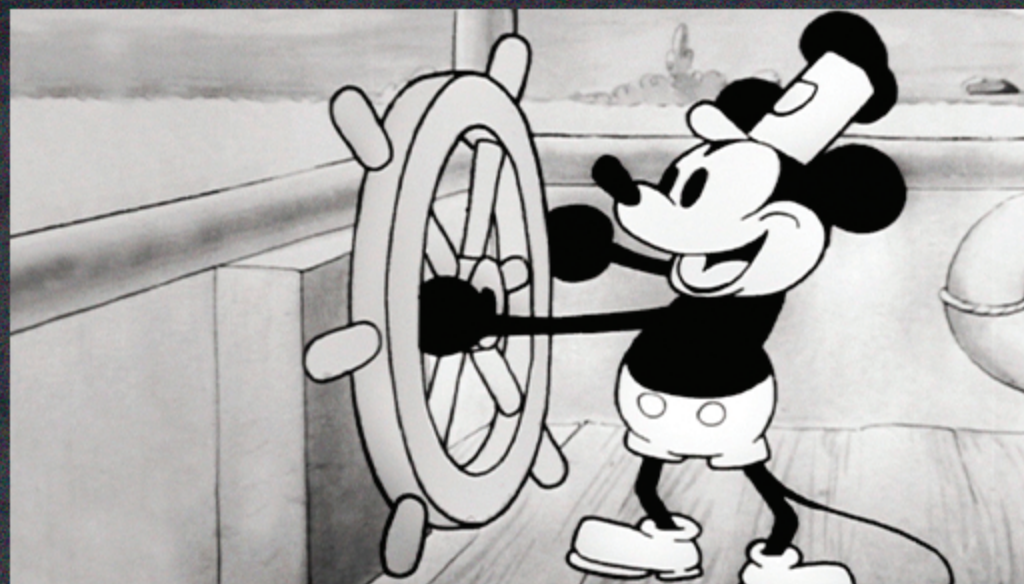
Algumas obras da época foram *"Oswald, the Lucky Rabbit"*, *"Mickey Mouse"*, *"O Gato Félix"* e *"Betty Boop"*.



'Oswald - O Coelho Sortudo' (1927) - Disney



'Betty Boop' (1930) - Feischer Studios



'Mickey - O Vapor Willie' (1928) - Disney

RUBBER HOSE:



"Water Slide" McBaise (feat. kamggarn) (2021) - mcbess.com



Cuphead (2017) - Studio MDHR

É justamente por essas características abordadas, além de sua bagagem histórica, que se encaixa em todo o conceito criado no projeto, mas também traz liberdade de modelar o personagem no mundo onírico criando momentos surreais. Mesmo sendo um estilo da década de 30 e que foi entrando em desuso para se descobrir e experienciar novas descobertas no campo da animação, ele não deixa de ser um estilo que traz muito potencial para a animação e grande apreciação pelos seus traços icônicos.



Tony Babel - behance.net/tonybabel

Ainda nos tempos atuais, podemos ver alguns exemplos do resgate do estilo como no jogo e série animada "Cuphead", o jogo "Bendy and the Ink Machine", temos o designer, ilustrador e animador Tony Babel, e o ilustrador e músico McBess, que além das artes ilustradas no estilo rubber hose, também produz clipes musicais com o nome de "McBaise".

SOLIDÃO:

Segundo a definição de Oxford Languages:
"estado de quem se acha ou se sente desacompanhado ou só; isolamento"

E quando este sentimento se desperta mesmo estando rodeado de pessoas? Estamos realmente criando vínculos ou seriam apenas relacionamentos superficiais, de conveniência, sem a profundidade nas relações para compartilhar algo mais íntimo e inútil, de não ter utilidade em nada na vida do outro, a não ser o crescimento de um vínculo que cresce através de trocas. Em meio a uma rotina atarefada, sem tempo, os pensamentos fogem desses tópicos, mas não desaparecem, permanecem e se mostram em algum momento.



Nossa protagonista segue sua vida, mas já perdida de seus objetivos. Ela anda nessa massa de pessoas, mas sem ninguém para se abrir e depois de tanto tempo imersa nessa rotina, as coisas não aparentam estar bem, ela pouco consegue ver alegria a vida, o tom solitário e melancólico prevalecem.

'Nighthawks' (1942) Edward Hopper - artista ficou conhecido por suas obras que transmitem solidão e isolamento.

JAZZ:

A união entre o jazz e as animações da década de 30 era bem forte, em uma época que a tv ainda estava começando a aparecer nas residências, as telas de cinema passavam as animações e contavam com o show ao vivo de jazz, presente reforçando as cenas ao vivo. O jazz orna perfeitamente pois é conhecido como o estilo que traz improvisos, tornando a animação mais imersiva com o áudio dinâmico, tanto para seguir ações específicas dos personagens, quanto para construir a atmosfera em geral.



Minnie the Moocher (1932) Cab Calloway - Fleisher Studios



Desenho de Betty Boob, tem o músico Cab Calloway com sua orquestra ao fundo tocando. No decorrer da história vemos uma morsa, personagem que Cab dubla e com seus movimentos animados por rotoescopia.

CHIAROSCURO:



"Narciso" (1597-1599) Caravaggio.

Claro-escuro, traduzido do italiano, é uma técnica que acentua o alto contraste que irá destacar os elementos em cena. Surgiu no século XV com pintores renascentistas, foi enriquecida no barroco, principalmente por Caravaggio. E mesmo em tempos de hoje, a importância do contraste na imagem para sua harmonia é fundamental e a sétima arte não ignora isso. Bebendo das demais áreas da arte e de diversas referências, com o chiaroscuro não seria diferente, com exemplos de estilos que pegaram essa referência, temos por o exemplo, o cinema noir e o expressionismo alemão. O intuito de utilizar a técnica em cena é pelo poder de acentuação desse alto contraste, onde pode abusar do escuro como se não houvesse um fundo, deixando sem limitações, sem fundo, sem chão. Enquanto também deixa as cenas transbordarem, trazendo surrealismo e a ideia de estar em um ambiente fora da realidade, como em um universo.

MOTION:

A técnica se preocupa com o comportamento dos elementos em cena através de planos sequência, gerando fluidez enquanto pode brincar com diversas técnicas, mantendo sua sincronização. A importância no motion condiz exatamente com isto no decorrer da animação, considerando estar em meio a um cenário onírico, onde as coisas se modificam rapidamente de uma coisa para outra, a fluidez irá ser um ponto essencial. Também auxilia em algumas cenas com planos que se assemelham a estar no universo, em outras como no fundo do oceano, ou também em queda livre, na intenção de explorar os movimentos e suas reações em meio a diferentes estados de gravidade.



(A4C) Child Care Center - Sebas and Clim. vimeo.com/sebasandclim

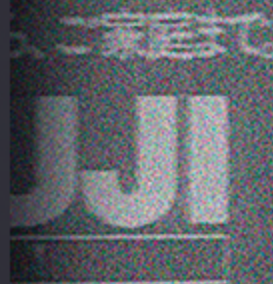
O curta possui traços do *rubber hose*, a estética antiga com elementos mais futuristas, estes utilizados como contrastes. Assim como a questão de cores, outro chiaroscuro dessa obra, onde o preto irá dar profundidade, a falta de controle, de chão, limite e também de solidão. Enquanto as luzes trabalham para mostrar apenas o necessário com elementos mínimos. Também presente o *glitch art*, ilustrando o erro na máquina, no caso, na realidade.

Como trata-se de uma viagem ao subconsciente, a velocidade terá fluidez na transição e que esta, poucas vezes terá um sentido claro, assim como é o sonho, surreal, mas que, para quem está à sonhar, faz sim algum sentido.



Não utiliza de nenhuma voz (a narrar, a falar), somente quando necessário há uma legenda, igual nos cinemas mudos, buscando gerar nessa produção, um sentimento de desconforto, de angústia, do pedido de socorro mas com o desespero silenciando suas cordas vocais. Mas não necessariamente sem nenhum som pois, para o projeto, o ideal seria a produção de uma trilha sonora que seguisse a trajetória da personagem principal no estilo de jazz que traz características que ornamento a animação por ser um som forte e improvisado, sem um rumo linear, assim como a personagem se encontra.

ne photo s'il vous plait !



Informações técnicas

DURAÇÃO: 1 min. MÍN. / 2 min. MÁX.

FORMATO: Aspecto 4:3

A ideia do formato com aspecto 4:3 seria, tanto para conseguir achar um meio termo entre telas horizontais e verticais, quanto também para, transmitir uma sensação claustrofóbica. Além de remeter à nostalgia de um formato clássico utilizado para as telas de cinema.

PERDIDA NA SOCIEDADE DAS MARAVILHAS

por

Kivya Marin

1º tratamento

EXT. RUA - 17:54

Luas cheias de pessoas andando por várias direções.

INT. ESCRITÓRIO/CIADÃO - 17:54

PERSONAGEM 01, uma jovem adulta, está apoiada em sua mesa de trabalho. Ela encara desanimada os ponteiros do relógio logo em sua frente, muda seu foco para a janela ao seu lado, observa o céu iluminado e surgem duas borboletas voando alegremente. O relógio marca 18:00.

INT. METRÔ - 18:11

A personagem está sentada em um assento no metrô. Feição cansada, assim como todos ao redor. Chama sua atenção algo diferente dos demais, sentado logo em sua frente. O MÁGICO, alto, esguio, bem arrumado com luvas e cartola. Ele a cumprimenta. Faz um gesto com as mãos, chamando a personagem. O ambiente vai ficando escuro como um redemoinho. Apenas a mão do mágico fica visível. Ela se transforma em um coelho.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Ambiente todo preto, com exceção do coelho. A sensação do chão desaparece. Personagem começa a cair. Cenas de vários ângulos do coelho correndo piscas. Alterna entre "CORRA", com velocidade crescente, em ritmo do som do palmar do coração.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Coração é expulso pela boca da personagem. Ela se desespera, tenta respirar de volta. O coração vai se fragmentando várias vezes.

Frustração
surgem
mas
personagens.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

ROTEIRO

Criação do roteiro segue etapas fundamentais para a sua construção prática e consistente, estas incluem:

- * Logline
 - * Storyline
 - * Sinopse
 - * Argumento
 - * Tratamento (roteiro final)
-

LOGLINE

Presa em uma rotina ansiosa e sem esperanças, se depara com o guia para uma viagem ao seu subconsciente.

A logline é descrita de maneira objetiva e resumida, expondo a ação dramática essencial da história, deixando o tema claro em uma linha.

STORYLINE

Uma jovem trabalhadora exausta da rotina em que se encontra presa, perdendo suas esperanças de conquistar seus sonhos, se depara com o mágico em seu caminho de trabalho, ele a guia para seu subconsciente em busca de uma profunda reflexão sobre si, para que consiga ter esperanças novamente para seu futuro.

Em apenas um parágrafo para resumir a história completa, desde o início com apresentação do personagem e seu mundo inicial, traçando pontos importantes como conflito e clímax, por exemplo, até a sua resolução.

SINOPSE

Em uma rotina comum metropolitana onde ocorre um grande tráfego de pessoas correndo para seus determinados objetivos, encontramos a personagem principal ansiosa para encerrar mais um dia de trabalho, onde se vê exausta, presa e sem esperanças para que esse ciclo acabe logo, visualizando pela janela, uma cena que a alivia um pouco de duas borboletas brincando com toda a liberdade de viver.

Ao pegar seu caminho de volta para casa, se encontra com o mágico no metrô que se destaca dos demais. Ele a chama e logo em seguida ela é transportada para um outro mundo, para de sentir o chão e passa a ter a sensação de cair longamente sem saber um fim. Tudo o que vê em sua frente é um coelho branco correndo sem parar e enquanto sente seu coração batendo muito forte, até ser expelido. Ela tenta sem resultados agarrá-lo, enquanto ele se distancia cada vez mais até não ser visto.

Frustrada, ela paira naquele silêncio e vazio absoluto, encolhida pelos sentimentos negativos. Sem ver, ela está sendo vigiada por um único grande olho, que a devora, tirando ela dali para ela cair, sendo segurada por linhas como uma fantoche, onde ela acaba sendo modelada de diversas formas até ficar presa nas linhas que a controlam. Transformada em um casulo, uma viúva negra aparece e através de sua ampulheta, o mundo se transforma todo vermelho e logo as engrenagens aparecem. Cada uma possui um ser humano preso em seu interior, como uma bolha que possui uma roda para que corram infinitamente. Vemos nossa personagem nessa correria, até que sua engrenagem se rompe das demais.

SINOPSE

Acaba rachando com a queda, suas rachaduras cada vez aumentando mais até quebrar de vez. Ela se vê caindo novamente, dessa vez em um palco de teatro, cegada pelas luzes e sem entender o que o público tanto grita, fica atordoada. Finalmente as cortinas se fecham, virando uma porta, ela corre através do corredor infinito para conseguir abri-la, até finalmente conseguir, ela se encontra em um pequeno cômodo que só cabem ela e um espelho. Seu reflexo mostra ela, porém com mais cor, mais feliz, com mais vida, ela percebe o contraste entre elas e fica perplexa, fazendo se questionar sobre quem ela é.

Ela mergulha então em uma mais profunda reflexão, pensando sobre si e sobre sua vida, ao atingir mais clareza, um brilho surge de si mesmo, aumentando cada vez mais, até que diminui, revelando uma borboleta voando alegremente, assim como queria ser.

Trama principal com mais detalhes, descrita em seu tempo e espaço narrativo, sem diálogos, histórias paralelas ou personagens secundários não fundamentais. Serve de base do argumento e/ou do tratamento.

ARGUMENTO

Pessoas andando sem parar para seus determinados objetivos em ruas de uma cidade movimentada, vemos a personagem principal em sua mesa no escritório de trabalho, olhando desanimada para o relógio acima, contando os segundos de sua saída, assim como também olha para a janela ao seu lado, admirada pelo infinito céu brilhante, até que surgem duas borboletas. Ela fica presa naquela cena vendo as borboletas brincando pelo ar livremente enquanto esboça um leve sorriso. O relógio marca sua hora final.

Pega o metrô de volta para sua casa, cansada e desanimada como aparenta todos ao seu redor, mas ao observar a sua volta acaba percebendo alguém diferente dos demais. Ele é alto, bem esguio, possui roupas refinadas com direito a luvas brancas e cartola, parece um mágico. Ele a cumprimenta e acena, chamando-a. O cenário passa a escurecer, deixando visível apenas sua mão que se desmembra em um coelho.

Ao ficar tudo escuro, sente que o ambiente mudou totalmente para outro, e o chão desaparece, caindo por esse breu enquanto a única coisa que vê é o coelho correndo incansavelmente, além de sentir seu coração pulsar alto.

O coração de repente é expelido pela sua boca, ela com um olhar de desespero, tenta pegá-lo de volta, mesmo após tentar muito, ele continua se afastando até desaparecer na escuridão.

Sentimentos de frustração aparecem enquanto ela se reprime em posição fetal. O ambiente vazio e silencioso, revela um olho gigante por de trás da personagem que após piscar, vemos então uma boca que a engole.

Ela então cai, sendo segurada por cordas de fantoche que estão prendendo-a. Ela passa a ser modelada de diversas formas por mãos que estão no controle. As linhas se enroscam até transformá-la em um casulo. Uma aranha viúva negra surge por trás e caminha sobre o casulo até revelar sua ampulheta gravada.

ARGUMENTO

O ambiente fica totalmente avermelhado e de baixo para cima surgem engrenagens. Elas rodam com outras pessoas presas em seu interior correndo sem parar. A personagem se encontra em uma dessas engrenagens, após um comando de uma mão segurando uma varinha, ela se rompe das demais, voando para longe. Com a queda, ela se racha e vai se rachando mais até quebrar de vez e cair novamente.

Ela cai em um palco de teatro, as luzes para o palco são fortes que a cegam e ela não consegue ver o público que também gritam coisas sem nexos. Ela se sente confusa e as cortinas se fecham sendo transformadas em uma porta.

A porta está logo à sua frente, por mais que a personagem caminhe no corredor até lá, ele se alonga, nunca chegando perto da porta. Quando finalmente alcança, ela entra em um cômodo minúsculo, cabendo apenas ela e um espelho.

O reflexo mostra ela, em uma versão mais vivida, feliz e com cores. O contraste entre as duas versões a deixa perplexa, encarando o seu reflexo até se questionar sobre quem ela seja.

Ela encosta sua cabeça no espelho, fundindo suas imagens em uma. Ao finalizar, ela paira em uma posição fetal, enquanto são mostradas diversas imagens aleatórias que a fazem refletir sobre si mesmo.

Um brilho surge de seu interior, aumentando gradativamente até preencher todo o ambiente. Ele vai se dissolvendo até revelar uma mão, com uma borboleta que sai voando livremente, assim como desejava.

Passa a dar forma à história, contada na íntegra nesta etapa, com personagens e ambientes descritos com detalhes, inserindo personagens secundários. Todas as sequências já descritas, escrito em prosa e no tempo presente, sem diálogos (exceção quando necessário).

TRATAMENTO

Etapa final, iniciada quando todas as etapas estão decididas e com uma estrutura bem desenvolvida. Informações completas com descrição dos ambientes, dos personagens e ações.

PERDIDA NA SOCIEDADE DAS MARAVILHAS

por

Kivya Marin

2º tratamento

marinkivya@gmail.com

TRATAMENTO

EXT. RUA - 17:56

Ruas cheias de pessoas andando por várias direções.

INT. ESCRITÓRIO PADRÃO - 17:56

PERSONAGEM 01, uma jovem adulta, está apoiada em sua mesa de trabalho. Ela encara desanimada os ponteiros do relógio logo em sua frente, muda seu foco para a janela ao seu lado, observa o céu iluminado e surgem duas borboletas voando alegremente. O relógio marca 18:00.

INT. METRÔ - 18:12

A personagem está sentada em um assento no metrô. Feição cansada, assim como todos ao redor. Chama sua atenção alguém diferente dos demais, sentado logo em sua frente. O MÁGICO, é alto, esguio, bem arrumado com luvas e cartola. Ele a cumprimenta. Faz um gesto com as mãos, chamando a personagem. O ambiente vai ficando escuro como um redemoinho. Apenas a mão do mágico fica visível. Ela se transforma em um coelho.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Ambiente todo preto, com exceção do coelho. A sensação de chão desaparece. Personagem começa a cair. Cenas de vários ângulos do coelho correndo piscam. Alterna entre "CORRA", com velocidade crescente, em ritmo do som do pulsar do coração.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Coração é expelido pela boca da personagem. Ela se desespera, tenta segurar de volta. O coração vai se distanciando cada vez mais até desaparecer.

Frustrada, a personagem fica em posição fetal. Um grande olho surge de trás dela, olha arredores até parar nela, desaparece numa piscada. Surge uma boca abrindo e engolindo a personagem.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Personagem cai, parando no ar que nem fantoche com linhas nas articulações. Ela é modelada de diversas formas. As linhas vão se enrolando nela até formar um casulo. Uma aranha viúva-negra surge por trás do casulo, caminhando para frente, até mostrar desenho de ampulheta, Zoom para o desenho.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Ambiente avermelhado. Engrenagens surgem de baixo para cima.

2.

Rodam com bolhas dentro de seu formato. É revelado várias pessoas rodando nesse interior. Foco na personagem. Mãos enluvadas aparecem em cena segurando uma varinha que lança uma mágica.

A engrenagem da personagem rompe das demais e voa para longe até cair e rachar. Rachaduras crescem mais até quebrar de vez. Personagem cai novamente ao breu.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Termina sua queda em um palco de teatro. Luzes em sua direção cegam ela. Murmurinhos indefinidos vindo da plateia. A personagem fica atormentada. Cortinas são fechadas e se transformam em uma porta.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

A porta está logo na sua frente e se distancia depente, tornando o corredor comprido, fica alongando e encurtando diversas vezes. Personagem corre para abri-la. Quando alcança, adentra um cômodo minúsculo, cabendo somente ela e um espelho.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

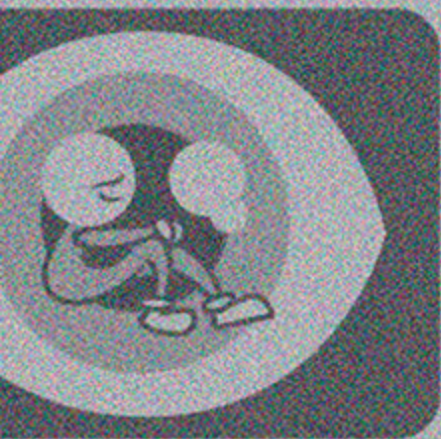
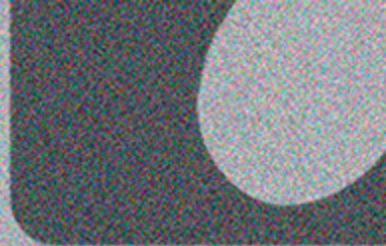
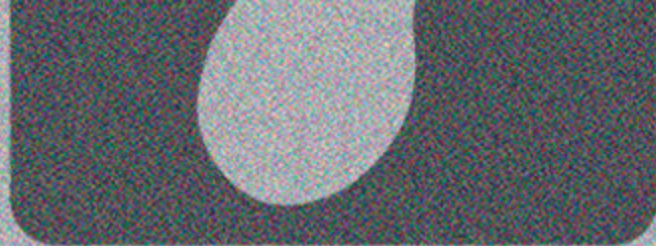
O reflexo surge, sendo uma versão diferente da personagem, com mais cores e expressão feliz. Fica perplexa olhando fixamente a imagem. Imagens dela feliz e ela exausta se trocam em tela, junto com a pergunta "Quem é você?" e "Quem sou eu?". Encosta a cabeça no espelho. As duas imagens se fundem em uma só.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

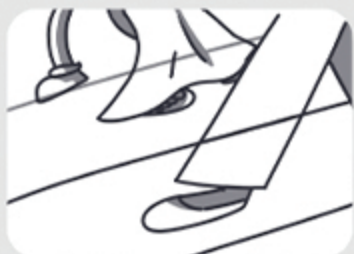
Ela cai como se estivesse mergulhando no oceano. Se move lentamente como debaixo d'água e como se estivesse flutuando, até parar em posição fetal. Imagens ficam alternando por de trás dela.

SUBCONSCIENTE - SEM TEMPO DEFINIDO

Um brilho aparece no meio da personagem, aumentando gradativamente até iluminar todo cenário e ficar todo branco. Ele vai diminuindo, revela uma mão, borboleta pousada na palma até começar seu voo. A borboleta se encontra com outra borboleta para voarem juntas.



STORYBOARD



Ruas cheias de pessoas andando por várias direções.



Relógio logo à sua frente.



PROTAGONISTA, uma jovem adulta, entediada em sua mesa de trabalho.



Janela ao seu lado de sua mesa de trabalho.



Muda seu foco para a janela ao seu lado.



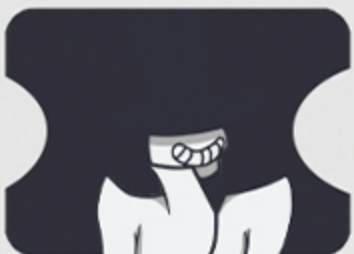
Surgem duas borboletas voando alegremente na paisagem da janela.



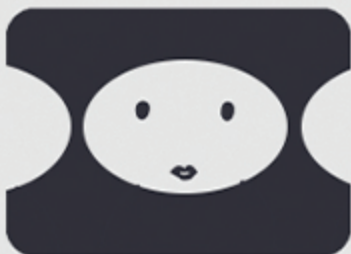
O relógio marca 18:00, horário de saída.



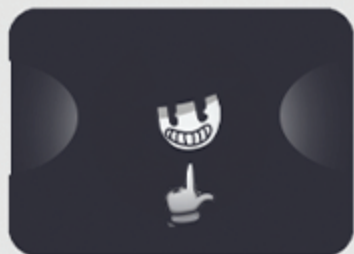
Protagonista está sentada em um assento no metrô. Feição cansada.



MÁGICO, sentado logo à sua frente.



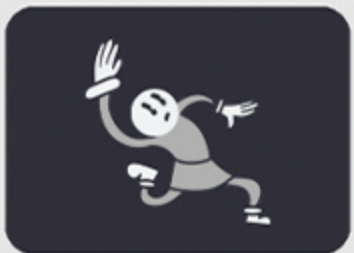
A protagonista fica surpresa ao vê-lo.



MÁGICO chama a personagem. O ambiente vai escurecendo ao redor.



A mão dele se transforma em um coelho, correndo de lado.



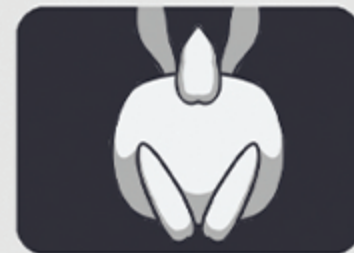
Protagonista começa a cair.



Coelho. De frente, correndo.



INTERTÍTULO: CORRA!



Coelho. De costas, correndo.

CORRA!

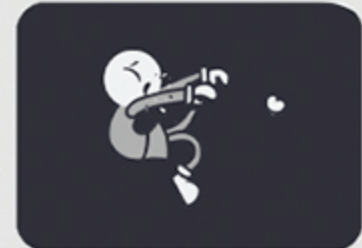
INTERTÍTULO: CORRA!



Coelho correndo para o lado oposto.

CORRA!

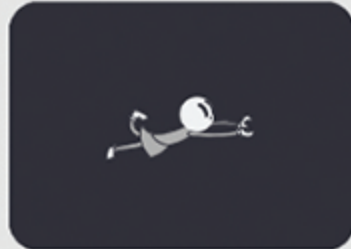
INTERTÍTULO: CORRA!



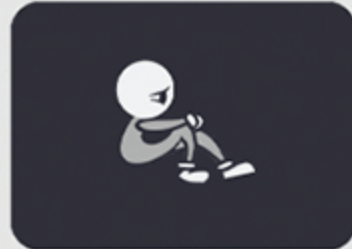
Protagonista expele seu coração



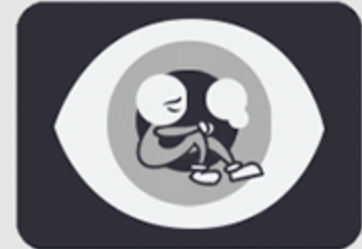
Feição de desespero.



Tenta pegar o coração de volta enquanto ele se distancia.



Protagonista em posição fetal, sem sucesso na recuperação do coração.



Grande olho surge atrás da protagonista.



Grande olho desaparece numa piscada.



Grande boca surge atrás da personagem.



Grande boca engole personagem.



Protagonista surge caindo.



Para bruscamente com fios segurando suas articulações.



Protagonista passa a ser controlado como um boneco.



Se enrola em suas linhas.



Fica enrolada ao ponto de ficar em um casulo.



De trás do casulo aparecem pernas de aranha.



Aranha, da espécie viúva negra, anda para frente do casulo.



Zoom no desenho em formato de ampulheta no inseto.



Tela toda vermelha. Engrenagens vão subindo.



Zoom nas engrenagens, pessoas correndo ao centro fazendo-as girar.



Protagonista em uma delas. Mágico faz que a engrenagem dela se solte.



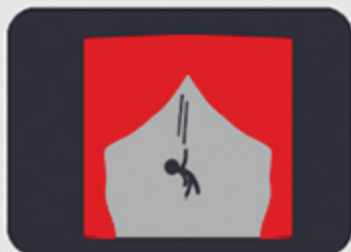
Engrenagem dela voa longe.



Engrenagem cai e cria uma rachadura.



Rachadura aumenta, até quebrar de vez. Protagonista cai.



Protagonista cai em um palco de teatro.



Fica atordoada pelas luzes e pelas vaias do público.



Cortinas são fechadas.



Cortinas se transformam em uma porta.



Protagonista vai em direção à porta na sua frente para abrir.



Distância entre a protagonista e porta aumentam.



Distância diminui novamente.



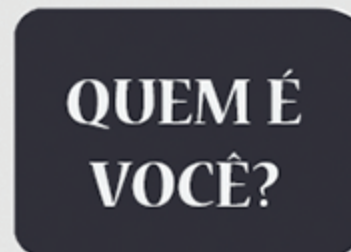
Protagonista consegue finalmente abrir porta.



Adentra minúsculo cômodo escuro com um espelho em sua frente.



Reflexo mostra ela mesma com expressão mais feliz.



INTERTÍTULO: QUEM É VOCÊ?



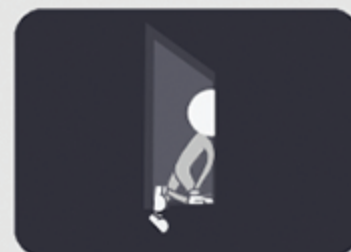
Protagonista com feição cançada, se assusta com o que vê.



INTERTÍTULO: QUEM SOU EU?



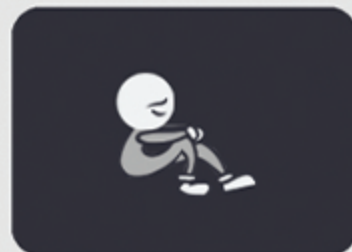
Imagem entre ela cançada e sua versão feliz postas lado a lado.



Protagonista se aproxima do espelho até passar por ele.



Protagonista cai como se estivesse em um oceano.



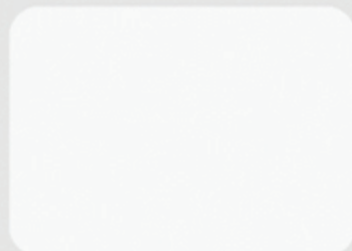
Personagem fica em posição fetal ao meio ao nada.



Imagens vão surgindo atrás da protagonista.



Em meio a reflexões, brilho surge do seu interior, aumentando cada vez mais.



Tela totalmente branca com brilho.



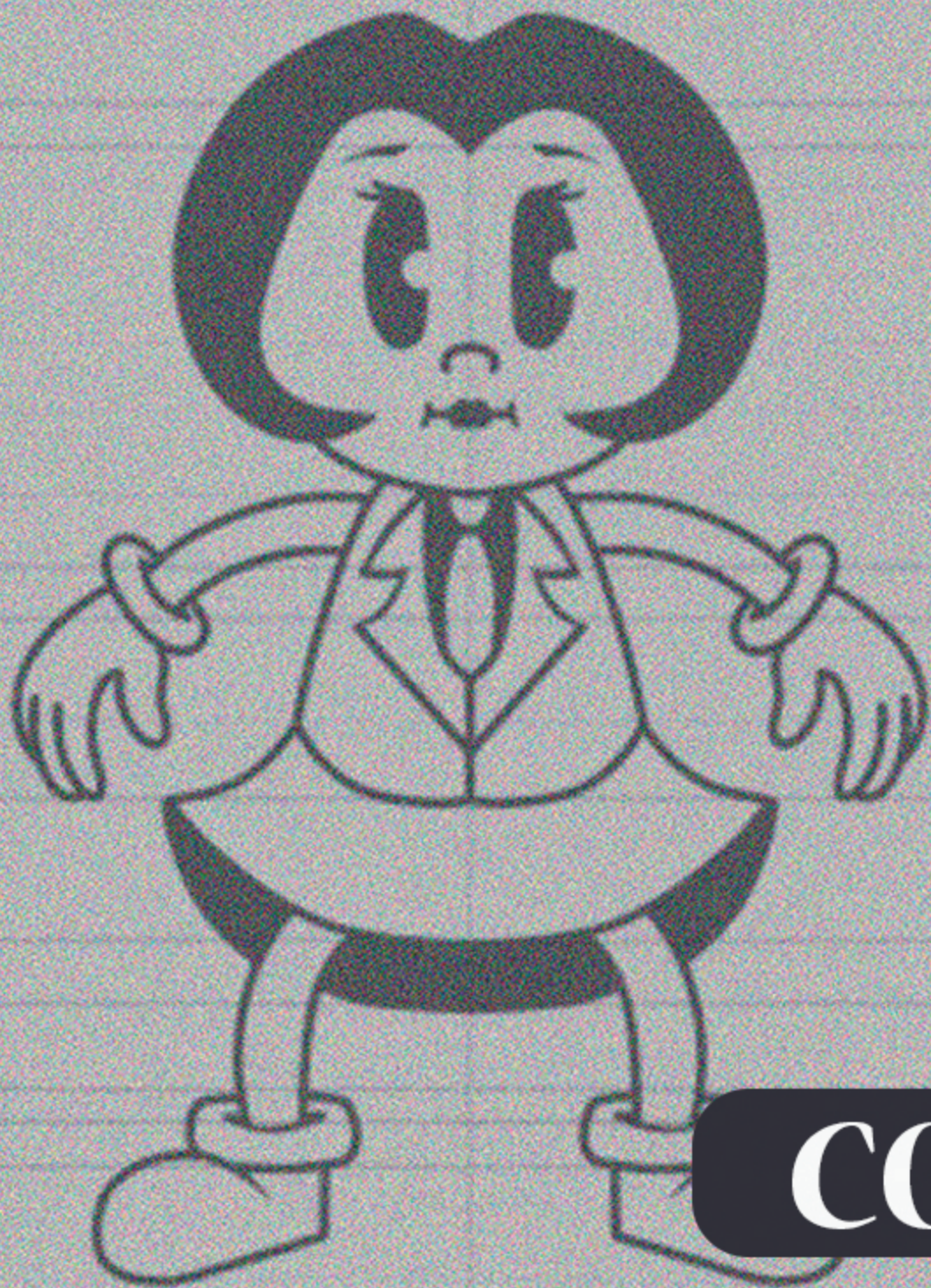
Brilho diminui, mão do mágico é revelada com uma borboleta.



Borboleta voa livremente pelo céu.



INTERTÍTULO: FIM.



CONCEPT ART

PROTAGONISTA



PROTAGONISTA

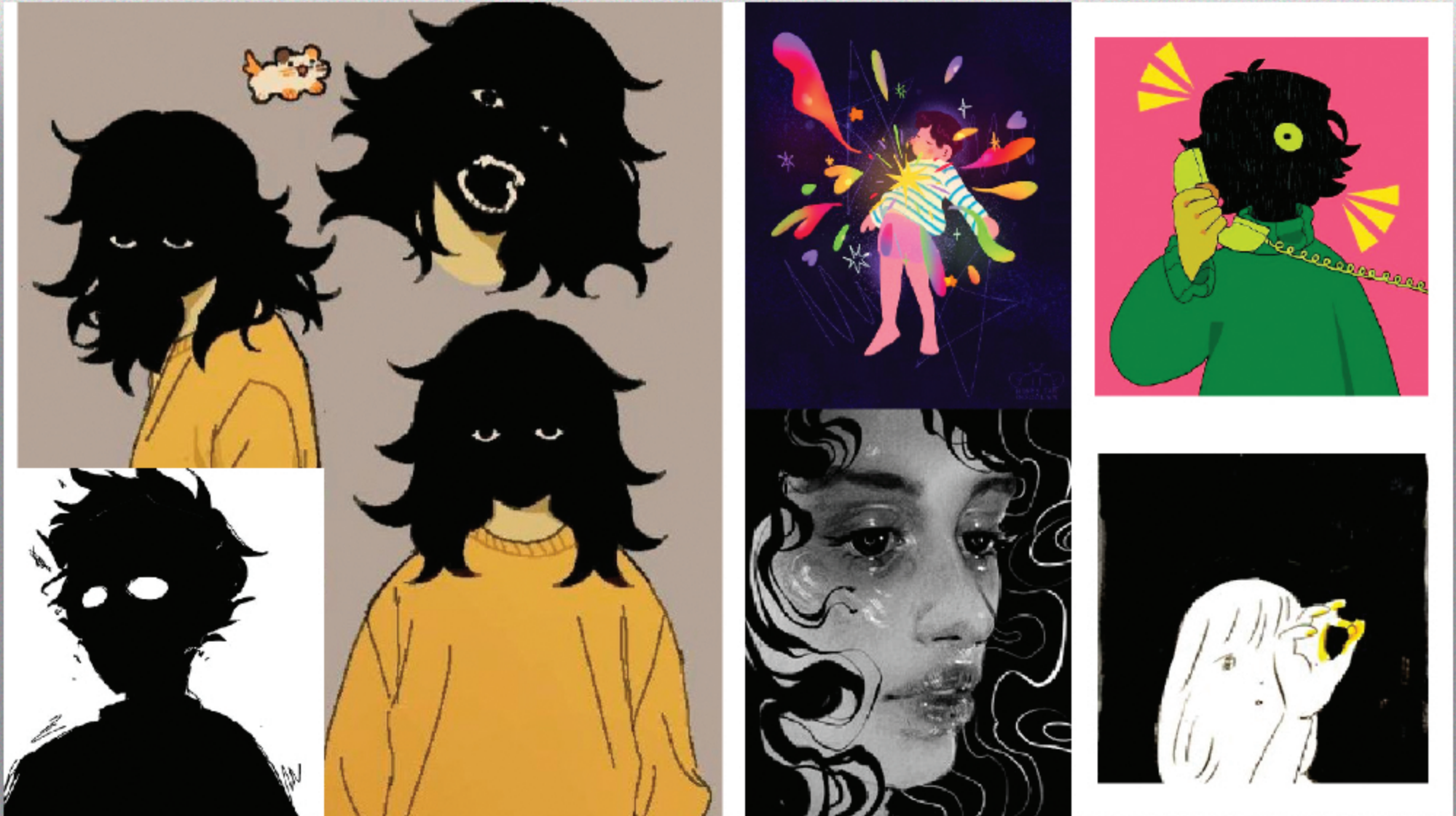
Características do personagem:

FÍSICAS: jovem, traços amigáveis, olheiras profundas, baixa, cabisbaixa.

PERSONALIDADE: doce, desanimada, insegura, reflexiva, curiosa, esperançosa.

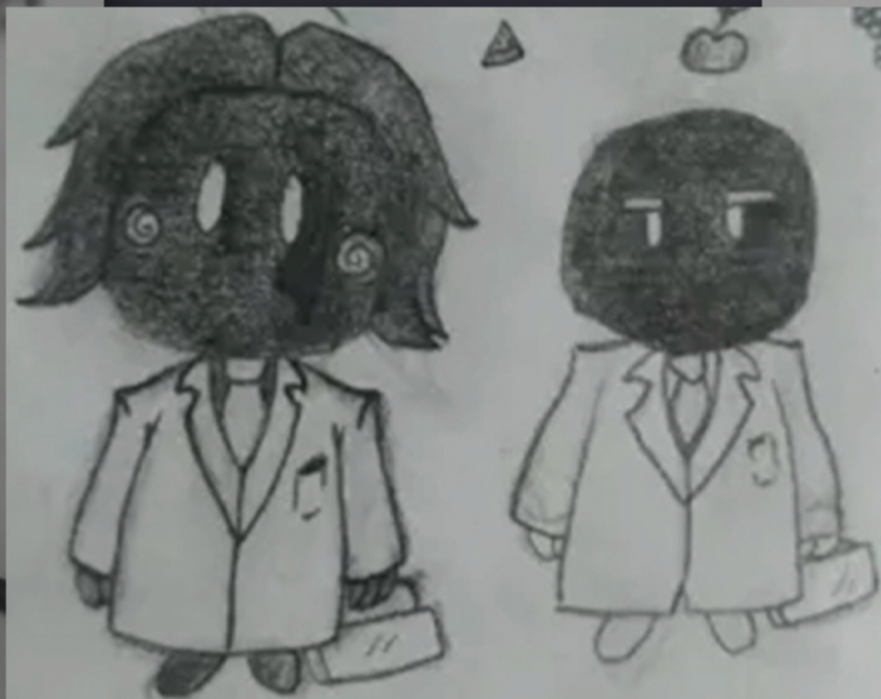
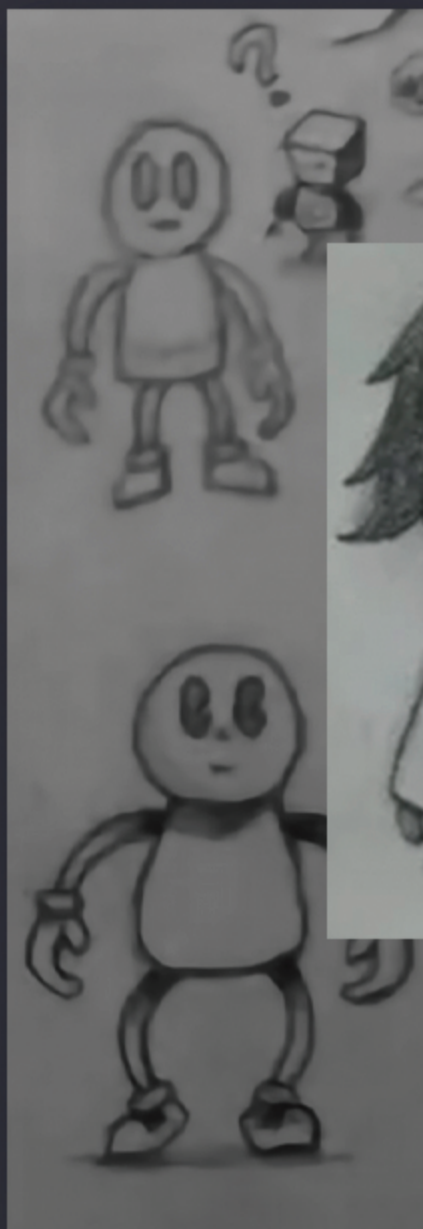
* Protagonista permaneceu como sua identificação, sem um nome específico, pois assim ela pode representar de maneira ampla se tratando de realidades dos quais muitos possam se identificar.

Moodboard do personagem



Moodboard do personagem

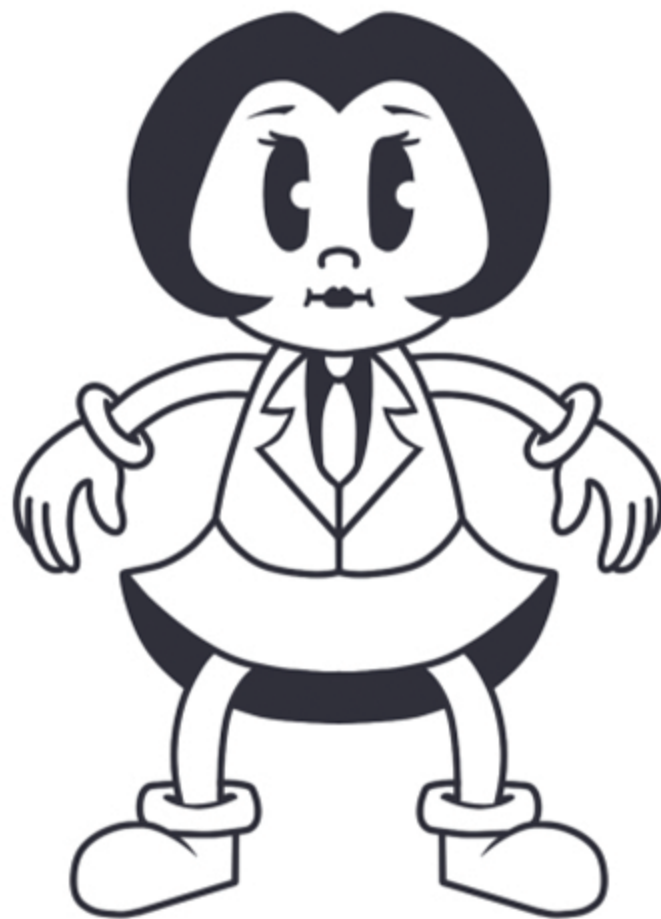
O esperado desse moodboard é mais do que trazer a expectativa visual da personagem, mas também de transmitir seus sentimentos, seu estado de espírito. A protagonista apesar de ter certas características particulares dela, ainda se passa por mais um em meio a massa, sem certo destaque e será através da história que veremos os trejeitos que ela possui e trarão uma personalidade. Considerando isto, o moodboard irá mostrar o seu jeito mais monótono mas também melancólico, curioso e inocente.



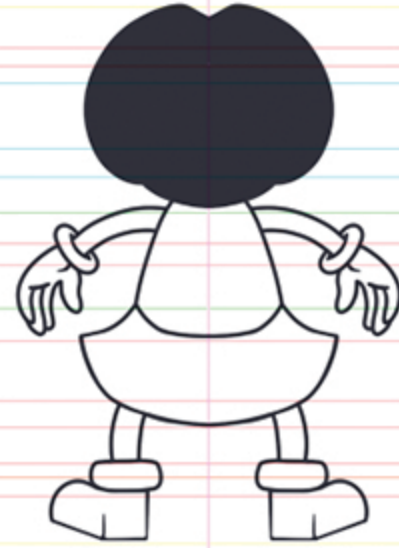
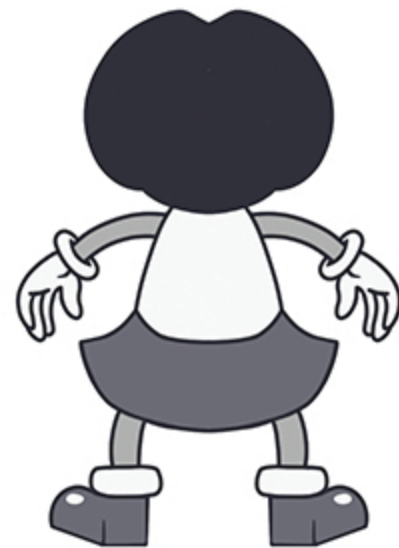
SKETCH/primeiras ideias



ANTES

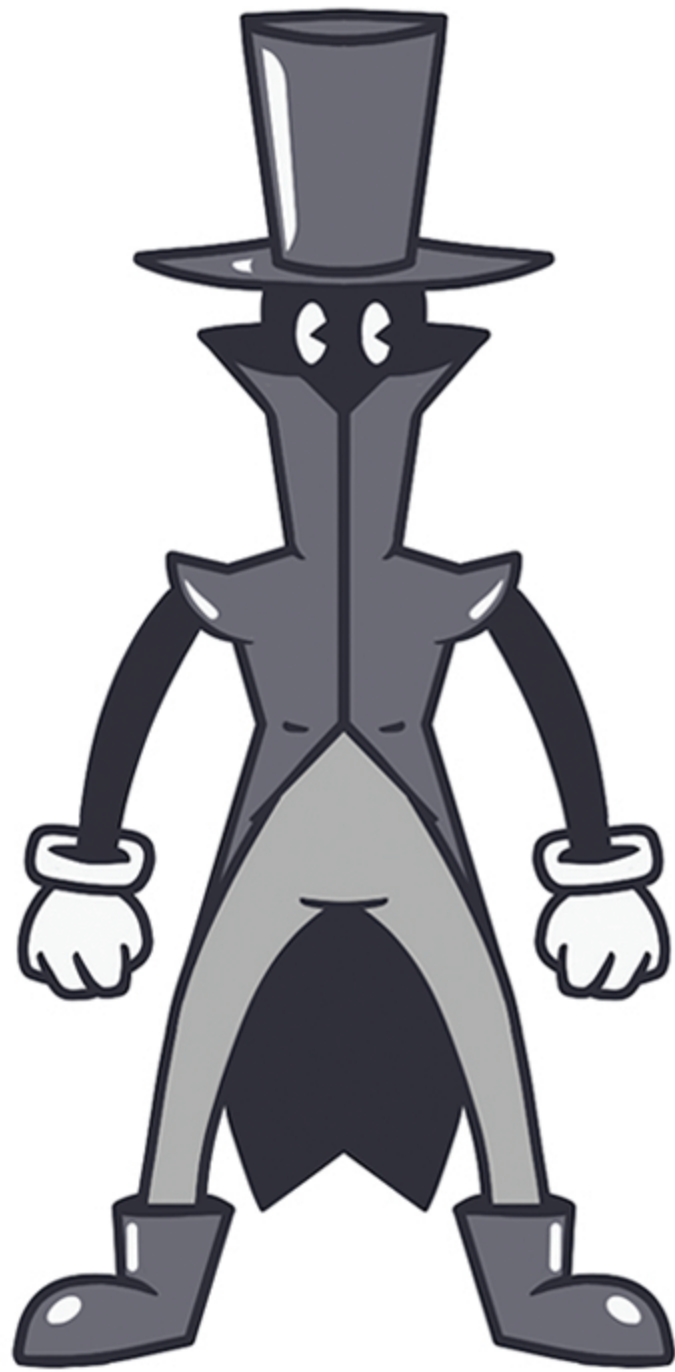


DEPOIS





MÁGICO

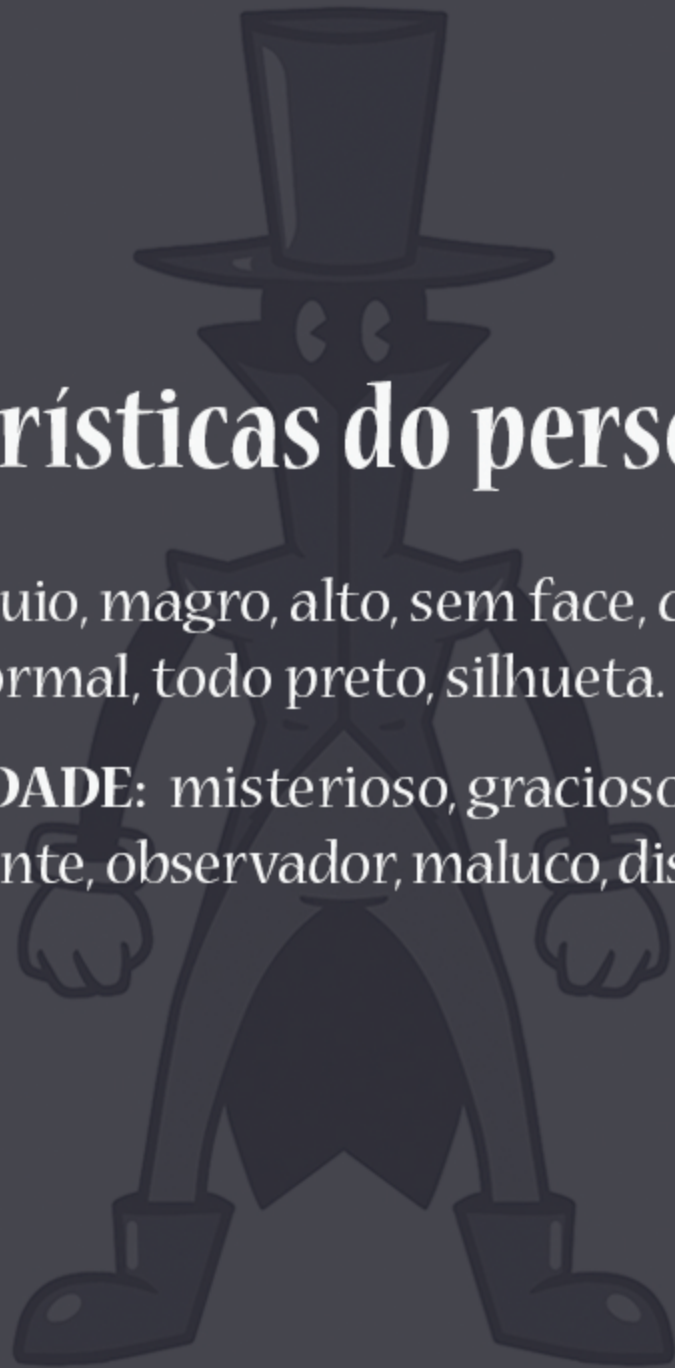


MÁGICO

Características do personagem:

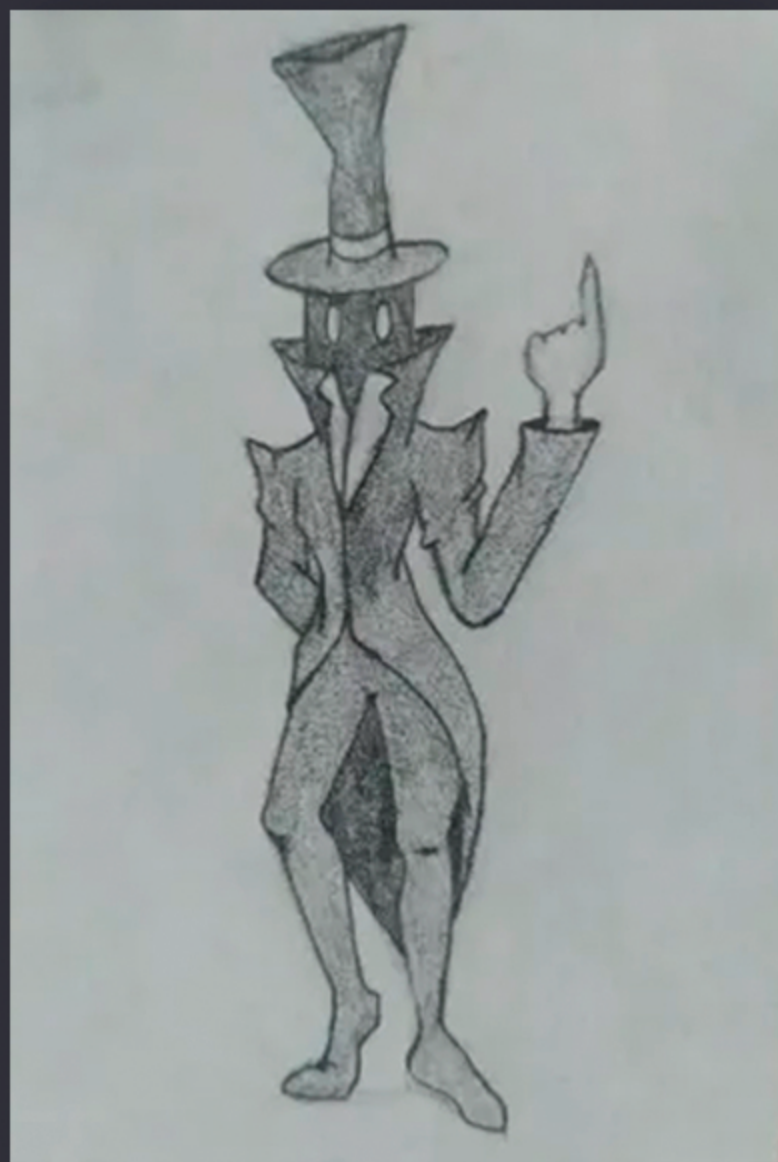
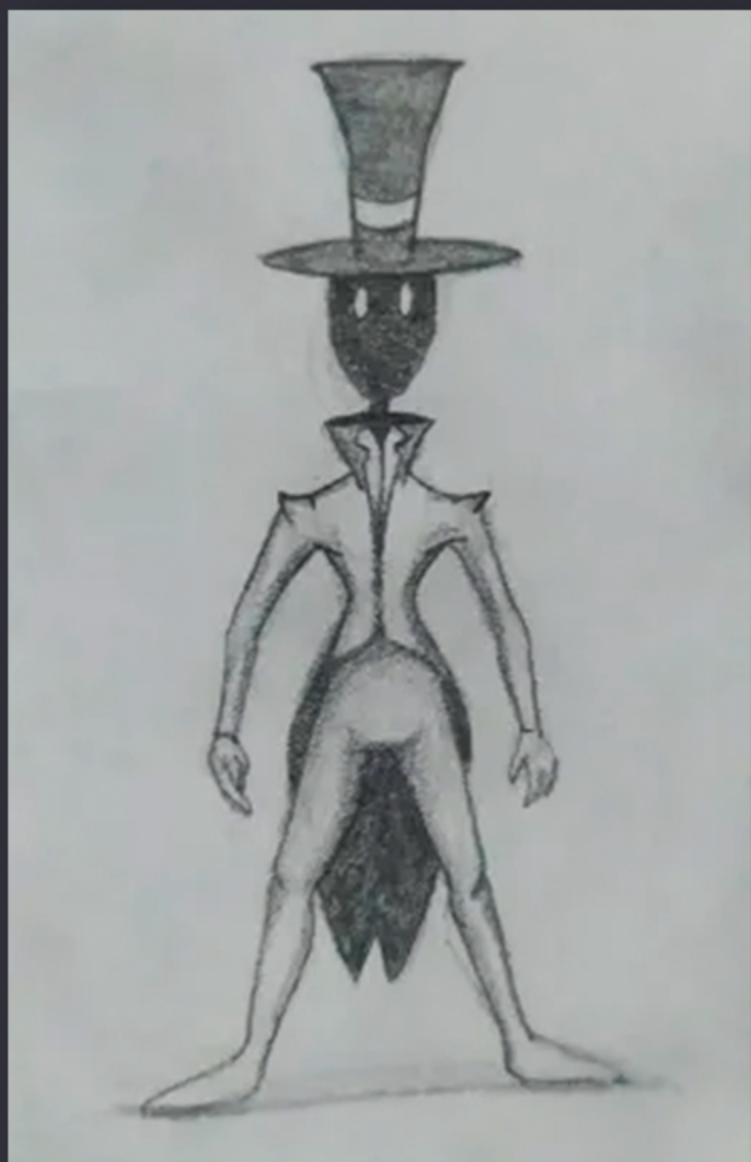
FÍSICAS: esguio, magro, alto, sem face, cartola grande, sobretudo, formal, todo preto, silhueta.

PERSONALIDADE: misterioso, gracioso, amigável, sábio, sorridente, observador, maluco, discreto, sombrio.

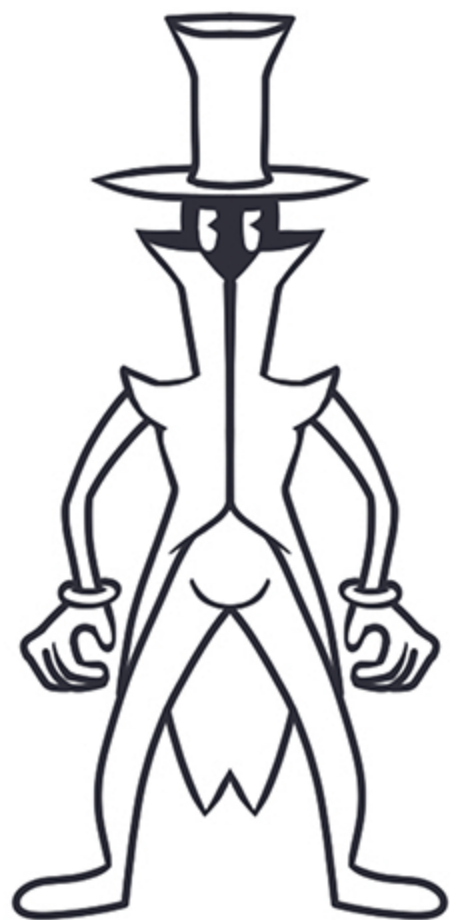


Moodboard do personagem

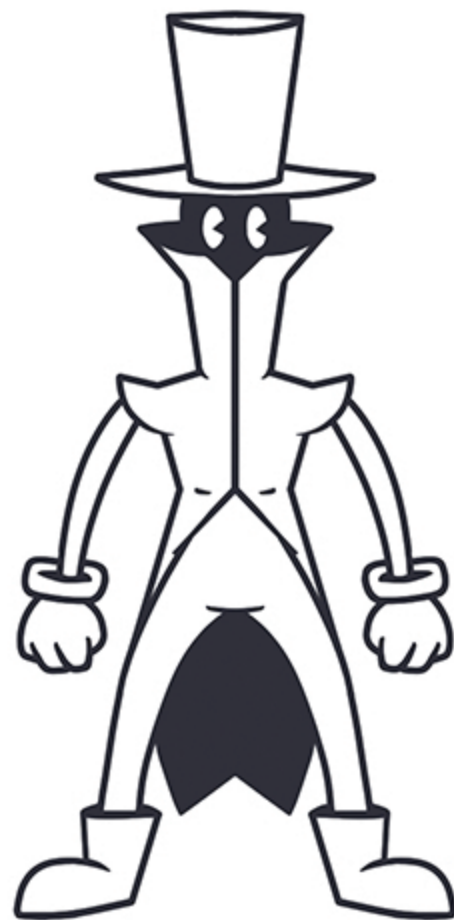




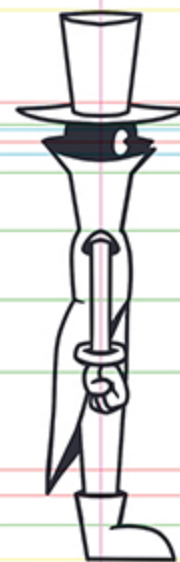
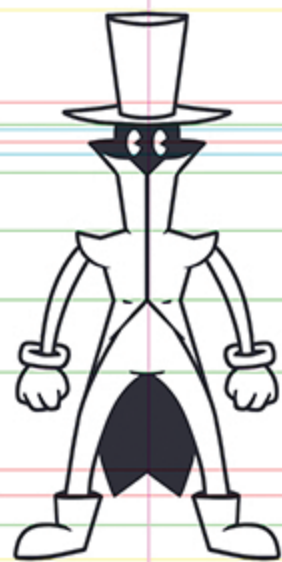
SKETCH/primeiras ideias



ANTES



DEPOIS



PALETA

#f6f6f6

C 4

M 3

Y 4

K 0

#aeaeae

C 34

M 26

Y 27

K 5

#6b6b75

C 58

M 48

Y 38

K 24

#34343c

C 75

M 66

Y 51

K 59

#bc0000

C 17

M 100

Y 100

K 0

TIPOGRAFIA

Nueva Std

0123456789

Regular / Condensed / Condensed italic / Light /

*Light condensed italic / Light condensed / Light italic / **Bold** /*

Bold condensed / Bold condensed italic / Bold Italic / Italic

abcdefghijklmnopqrstvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOSTUVWXYZ



“Quem é
você?”

Eu iniciei a faculdade com meu sonho de entrar no campo da animação, aprendi no processo que o design é bem mais amplo do que eu imaginava e diversos conhecimentos foram sendo somados desde então, me fazendo crescer tanto profissionalmente mas também pessoalmente. O processo, mesmo que trabalhoso, foi muito prazeroso estar ali presente, presa em cada detalhe para dar vida ao projeto, este que me apaixonei, o sonho presente desde o início, mas sem colocar um ponto final e sim procurar me aprimorar cada vez mais. Assim como caminhei muito até aqui, ainda há um longo caminho para trilhar e esse projeto, que tive muito carinho de realizar, é apenas um gostinho do que espero fazer mais.

Reflexões...

REFERÊNCIAS

ARMHEIM, Rudolf. *Intuição e intelecto na arte*. São Paulo: Martins, 1989.

BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality for film, TV, animation, video games, and graphic novels*. New York: Watson-Guptill, 2006.

BLUTH, Don. *Don Bluth's The Art of Storyboard*. Milwaukee: DH Press, 2004.

COOPER, Patricia; DANCYGER, Ken. *Writing the Short Film. Third Edition*. San Diego: Elsevier, 2005.

DAIKUBARA, Mike Yoshiaki. *Sketch Now, Think Later: Jump Into Urban Sketching with Limited Time, Tools, and Techniques*. Beverly: Miked, 2017.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GILBERT, Wayne. *Simplified Drawing for Planning Animation*. San Rafael: Anamie, 1999.

Carroll, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

FILHO, José Augusto da Silva. *OMS define Síndrome de Burnout como Doença Ocupacional*. JS Técnicas & Soluções. Barueri, São Paulo. 2019. Disponível em: https://js.srv.br/reportagens/28_05_2019.pdf

TEMPOS modernos. Direção de Charlie Chaplin. Estados Unidos: Charlie Chaplin Film Corporation, 1936.

VOX. *The trick that made animation realistic*. Youtube, 3 de dez. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ISihCSsmHIE>



KIVYART