

Ingrid Costa Neves Roveda Guimarães

ANIMUS FLOS

Curta-metragem animado

Memorial de Produto
Curso: Comunicação e Multimeios
FAFICLA PUC/SP
Orientadora: Profa. Dra. Ane Shirley de Araújo

São Paulo, Novembro de 2018

Agradecimentos:

A minha família e amigos

que com muita paciência e carinho me apoiaram durante o processo, sobretudo, a Carolina Costa Neves, Samuel Sena, Rafael Lacerda e Welerson Santos;

Aos professores que instruíram minha jornada pelo curso, especialmente a minha orientadora, Profa. Dra. Ane Shirley de Araújo;

A FUNDASP por financiar a bolsa de estudos que permitiu minha subsistência na PUC;

A Pary Souza, Renato Levi e ao Silvio Mieli pelas orientações durante meu estágio na Rede PUC;

E um agradecimento muito especial à Sofia Colautti pela participação no produto.

Resumo:

Animação é o processo de produção individual de cada frame em um filme. No Brasil, as animações estão ganhando cada vez mais vitalidade, incluindo as produções autorais como no caso dos curtas-metragens. A proposta deste produto foi produzir um curta-metragem animado ficcional chamado “Animus Flos”, que expõe o processo de trazer a vida algo inanimado através de um caráter mágico. O objetivo inicial dessa produção foi de desenvolver as habilidades técnicas de animação, bem como, produzir uma narrativa capaz de dialogar e instigar o público através de um desdobramento imprevisível da história. O trabalho foi executado individualmente e digitalmente com recursos pessoais ou cedidos pela universidade, além da participação especial de Sofia Colautti para voz original.

Palavras-chave: curta-metragem, animação, ficção

Abstract:

Animation is the production process of each frame individually in a movie. In Brazil animations are gaining more and more vitality, including original productions as in the case of short films. The proposal for this product was to produce an animated fictional short film called “Animus Flos”, which exposes the process of bringing life into something inanimate through a magical feature. The initial objective of this production was to develop the technical skills of animation, as well as to produce a narrative capable of dialoguing and instigating the audience through an unpredictable unfolding of the story. The work was performed digitally and individually with personal resources or provided by the university, in addition to the special participation of Sofia Colautti for the original voice.

Keywords: short film, animation, fiction

Lista de figuras

- Figura 1** - Émile Reynaud projetando *Pauvre Pierrot* (1892) através do teatro óptico. Ilustração: Louis Poyet10
- Figura 2** - Capa do DVD do filme “O Menino e o Mundo” (2013) escrito e dirigido por Alê Abreu.....11
- Figura 3**- Fotogramas do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) do Studio Ghibli.....20
- Figura 4**- *Monochromes* (1895). Ilustração: Aubrey Beardsley.....21
- Figura 5**- “How Morgan Le Fay Gave a Shield to Sir Tristram” Como Morgan Le Fay deu um escudo para Sir Tristram (1894). Ilustração: Aubrey Beardsley.....22
- Figura 6**- Alba, a coelha fluorescente. GFP Bunny (2000). Artista: Eduardo Kac. Foto: Chrystelle Fontaine.....23
- Figura 7** - Eduardo Kac, *Natural History of the Enigma*, flor transgênica com DNA próprio do artista expresso nas veias vermelhas, 2003/2008. Coleção Weisman Art Museum. Foto: Rik Sferra.....24
- Figuras 8** - Trechos do quadrinho produzido pela proponente a lápis em 2013.....28
- Figura 9** - Primeiros esboços a lápis da personagem Mellow para o produto.....28
- Figura 10** - Vetor de um dos primeiros designs da personagem com ornamentações que representassem a personagem Flor.....29
- Figura 11** - Testes de cabelo da personagem em cena em um dos primeiros estágios do roteiro.....29
- Figura 12** - Testes de design da personagem Mellow no programa Adobe Animate. A estética foi inspirada nas ilustrações de Aubrey Beardsley.....30

Figura 13 - Esboço em tinta preta e marcadores cinzas da personagem Mellow.	31
Figura 14 - Esboço digital da personagem Mellow.....	32
Figura 15 - Model sheet digital do rosto da personagem Mellow.....	33
Figura 16 - Model sheet digital da personagem Mellow.....	33
Figura 17 - Colagem do design final da personagem Mellow e sua paleta de cores.....	34
Figura 18 - Personagem Flor em trechos do quadrinho a lápis produzido pela proponente em 2013.....	35
Figura 19 - Testes com cor da personagem Flor no programa Adobe Animate.....	35
Figura 20 - Colagem do design final da personagem Flor.....	36
Figura 21 - Thumbnail sketch de Mellow e sua mãe em plano geral. Cena retirada do roteiro final. Esboço Digital.....	37
Figura 22 - Primeiro concept art produzido para o produto. Trata-se de uma cena excluída do roteiro final, cujo Mellow conversava com um sapo. Pintura digital.....	38
Figura 23 - Segunda concept art da cena cujo Mellow conversava com o Sapo. Pintura digital + Aquarela.....	39
Figura 24 - Concept do ambiente em um dos últimos estágios do storyboard.....	40
Figura 25 - Concept final do ambiente e da personagem. Neste também ficaram definidas as cores do cenário e da personagem. Cena que Mellow observa a sua mãe queimada sentada em um gramado. Pintura digital.....	41
Figura 26 - Composição da cena final do produto. Mellow observa com curiosidade a Flor. Pintura digital.....	42
Figura 27 - Primeiro esboço da personagem Mãe de Mellow. Ilustração em nanquim.....	43
Figura 28 - Aparição da Mãe de Mellow em uma das versões anteriores	

do Storyboard. Primeiro plano da personagem conversando com Mellow. Ilustração digital.....43

Figura 29 - Aparição da Mãe de Mellow em uma das versões anteriores do Storyboard. Plano detalhe do brinco e da boca da personagem. Ilustração digital.....43

Figura 30 - Model sheet com apresentação e paleta de cores do personagem Sapo. Pintura digital.....44

Sumário

1. TEMA E INTRODUÇÃO.....	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
3. BRIEFING: CLIENTE.....	17
4. BRIEFING: A REDAÇÃO DA PROPOSTA.....	18
4.1. Contextualização da Proposta.....	18
4.2. Análise da Cultura do Produto.....	18
4.3. Usuários Potenciais.....	19
4.4. Referências e Projetos Análogos.....	19
4.5. Objetivos.....	24
5. DIRETRIZES DO PROJETO.....	25
5.1. Diretriz Conceitual.....	25
5.2. Diretriz Audiovisual.....	26
6. ETAPAS DE REALIZAÇÃO.....	27
6.1. Sinopse.....	27
6.2. Argumento.....	27
6.3. Personagens e Cenários.....	27
6.4. Roteiro com Storyboard.....	45
6.5. Recursos e Materiais Utilizados.....	71
6.6. Estratégias e Ações de Visibilidade do Produto.....	72
7. PÓS-PRODUÇÃO.....	73
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	74
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76

1 – TEMA E INTRODUÇÃO



Animação refere-se ao processo de produção individual de cada *frame* em um filme, através de inúmeras técnicas como a fotografia de imagens desenhadas ou de pequenas mudanças de um modelo real (stop motion), até a produção virtual de imagens através dos recursos da computação gráfica. A animação pode ser encontrada em várias áreas de conteúdo audiovisual como na publicidade, nos aplicativos, filmes, séries, curtas-metragens, webséries entre outros. A primeira animação, caracterizada pela projeção de imagens ilustradas, foi do francês Émile Reynaud inventor do praxinoscópio em 1877 e do teatro óptico em 1888.

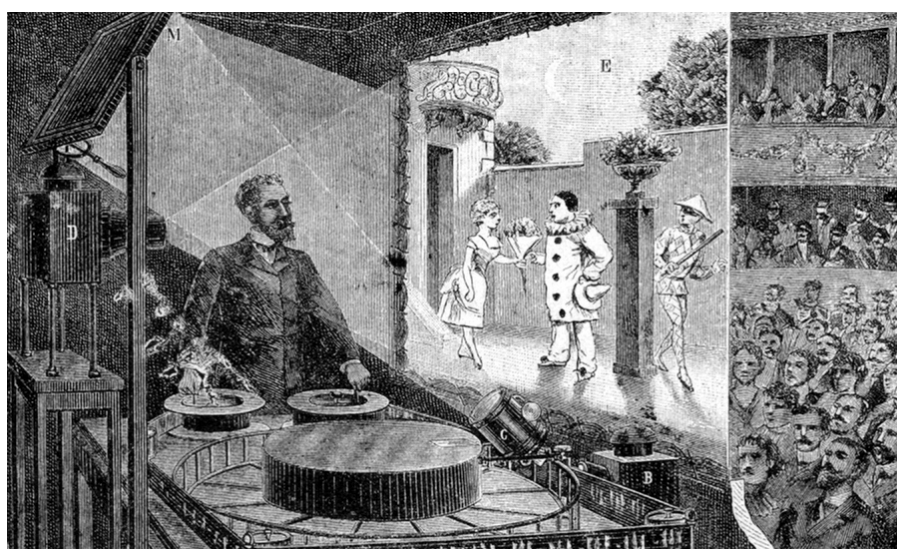


Figura 1 - Émile Reynaud projetando *Pauvre Pierrot* (1892) através do teatro óptico.
Ilustração: Louis Poyet.

A primeira animação brasileira, foi o curta-metragem “O Kaiser de Seth” (1917) de Álvaro Martins, que se extinguiu no tempo. Este curta é um exemplo da relação de esforço e dedicação exigida dos artistas gráficos que sozinhos e sem orçamento buscam concluir suas produções animadas no Brasil. Mesmo que os projetos autorais caracterizem a maior parcela das produções animadas brasileiras, grande parte dos projetos se concentram na publicidade, principalmente, quando não há outras alternativas como editais ou leis de incentivo. Nos últimos anos, o mercado de animação brasileiro expandiu, tal qual os de meios de formação profissional para a área. Porém, a máxima da visibilidade da animação brasileira foi atingida em premiações estrangeiras de longas-metragens, como é o caso do filme “Uma História de Amor e Fúria” (2013), de Luiz Bolognesi, vencedor em 2013 do prêmio Cristal no Annecy, o maior festival internacional de cinema de animação, que no ano seguinte, premiou na mesma categoria o filme “O Menino e o Mundo” (2013) de Alê Abreu, também indicado ao Oscar de melhor animação em 2016.



Figura 2 - Capa do DVD do filme “O Menino e o Mundo” (2013) escrito e dirigido por Alê Abreu

Na televisão, séries como *O peixonauta*, *O irmão do Jorel* e *O show da Luna* são exemplos de sucessos em canais infantis por assinatura, tanto no Brasil quanto em países latino-americanos. Contudo, há um recente incentivo na produção de trabalhos nacionais independentes, por intermédio da Lei da TV Paga de 2011, que demanda dos canais por assinatura no mínimo três horas e meia semanais de conteúdo nacional em horário nobre.

No âmbito digital, a animação brasileira está em ascensão nas grandes plataformas de vídeos, como na Netflix - provedora global de filmes e séries de televisão via streaming com mais de 100 milhões de assinantes - que recentemente financiou a animação “*Cupcake and Dino*” dirigida por Pedro Eboli, uma coprodução brasileira com o Canadá, prestes a estrear no catálogo da Netflix Original em 2019. À medida que, na maior plataforma de compartilhamentos de vídeos on-line, o Youtube, há diversos canais de alta visibilidade como: *5algumacoisa*, *Irmãos Piologo*, *Um Sábado Qualquer* e *Any Malu* (a primeira “youtuber” animada do Brasil).

O curta-metragem animado, cuja duração é igual ou inferior a 15 minutos, segundo definido na Lei 8.401 de 1992, tem uma grande importância no universo da animação. Geralmente, o curta-metragem não permeia o âmbito comercial, porém, no espaço filmico ele se depara com a possibilidade de experimentação e expressão, no qual são exploradas diferentes narrativas, estéticas e métodos. Usualmente, os curtas-metragens brasileiros são produzidos com recursos próprios dos artistas gráficos, individualmente ou em parcerias voluntárias. Com exceção dos financiamentos através de editais ou leis de incentivo; o crowdfunding, é uma possível prática de financiamento que utiliza a internet para reunir pequenas quantias de dinheiro de um grande número de pessoas.

Há situações, cujos curtas-metragens de grande popularidade se desdobram em projetos maiores e comerciais, como filmes ou séries televisivas. É o caso de “*Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas*” (2005), de Victor-Hugo Borges, que se transformou em uma série televisiva de mesmo nome, exibido no canal Cartoon Network, e “*Minhocas*” (2006), de Paolo Conti, o primeiro longa-metragem brasileiro produzido em stop motion.

Dentre os autores que se destacam no tema, há a dissertação inaugural

“Além da visão - A Modernidade no Início do Século XX e a Teoria Estética de Sergei M. Eisenstein” (Beyond Vision – Sergei M. Eisenstein’s Aesthetic Theory and Modernity in the Early Twentieth Century), redigida em 2016 por Xiaoxian Ye de Xangai (República Popular da China). Essa dissertação foi financiada por uma bolsa de doutorado do Conselho de Bolsas de Estudo da China (CSC) e submetida ao Departamento de Faculdade 05 - Filosofia e Filologia, Johannes Gutenberg University, Mainz. A segunda pesquisadora influente no projeto é Leslie Bishko, cujas ideias estão previstas no artigo “Os Usos e Abusos do Estilo “Cartoon” na Animação” (The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation), redigido em 2007 para o segundo volume do jornal “Animation Studies”. Por fim, a terceira e última referência situa-se nas ideias e reflexões de Jacques Rancière, professor e filósofo francês. A obra de Rancière escolhida para este projeto é o livro “A partilha do sensível: estética e política”, publicado em 2005 pela Editora 34 e traduzido por Mônica Costa Netto.

O produto realizado é de um curta-metragem de animação ficcional, intitulado de “Animus Flos”. Produzido individualmente pela proponente e com a voz original de Sofia Colautti.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



Escrita por Xiaoxian Ye de Xangai (República Popular da China), a dissertação inaugural “Beyond Vision – Sergei M. Eisenstein’s Aesthetic Theory and Modernity in the Early Twentieth Century” (Além da visão - A Modernidade no Início do Século XX e a Teoria Estética de Sergei M. Eisenstein), foi financiada por uma bolsa de doutorado do Conselho de Bolsas de Estudo da China (CSC) e submetida ao Departamento de Faculdade de Filosofia e Filologia, em Johannes Gutenberg University, Mainz. Através desta dissertação, Xiaoxian Ye explora a ideia de “além da visão”, como um conceito visual e uma experiência multissensorial, refletida nas teorias estéticas e exercícios filmicos de Sergei M. Eisenstein, a fim de, correlacionar essas reflexões com as tendências artísticas, científicas e sociais do início do séc. XX. Através dela, é possível compreender resumidamente como Eisenstein desenvolveu uma genealogia das formas representacionais, meios e técnicas a partir dos quais o cinema, herdou a noção de movimento, cor e som. Conforme são teorizadas as implicações do audiovisual, a animação é exclusivamente referenciada em dois capítulos: ‘Metamorfose como um Movimento Conceitual’ e “Animismo, Mimese e Cinema como a Magia Moderna”. Sendo que, o primeiro analisa a noção de metamorfose nos escritos de Eisenstein, aludindo sua exaltação às linhas plasma-plásticas na animação de Walt Disney e sua montagem atrativa como um movimento conceitual, tanto na técnica cinematográfica quanto no significado contextual. O interesse temático de Eisenstein na animação de Disney parte tanto do conceito de metamorfose quanto de sua associação com o animismo, um processo de transformação da vida, morte

e alma através do movimento. Conseqüentemente, o capítulo seguinte, trabalha o conceito de animismo através das discussões filosóficas atuais, em conjunto com a faculdade mimética de Benjamin. Para o produto proposto, foi de suma importância buscar compreender e teorizar a linguagem escolhida, tanto o audiovisual quanto a animação. O texto ofereceu uma condensação de algumas teorias de Eisenstein que foram referências práticas e conceituais do produto.

A segunda referência teórica utilizada, contemplou as questões que envolveram a técnica de animação dos personagens no produto. No artigo “The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation” (Os Usos e Abusos do Estilo “Cartoon” na Animação), foi escrito por Leslie Bishko em 2007 para o segundo volume do jornal *Animation Studies*. Este artigo oferece novas teorias e conceitos a respeito de como pensar o movimento durante o processo de animação. “Estilo cartoon” em animação refere-se amplamente ao design de animação e movimento que adere aos 12 Princípios da Animação, definidos e desenvolvidos nos estúdios Disney. Ainda hoje, esses princípios são disseminados entre os animadores e utilizados como referência para uma boa animação.

No entanto, estes princípios não são conceitos integrais de movimento. Eles influenciam padrões específicos de movimento que são muitas vezes aplicados sem a devida consideração de seus efeitos, resultando na caracterização que carece autenticidade.
(BISHKO, 2007, p.24)

Como alternativa, a autora descreve a metodologia LMA (Laban Movement Analysis) para que possa ser referenciada e aplicada a criação, bem como, discutida na animação entre artistas e teóricos. Essa metodologia surgiu na dança expressionista europeia, através de Rudolf Laban, que desenvolveu Labanotation, um sistema de notação para o movimento humano.

Através do vocabulário de movimento de Laban Movement Analysis, temos o potencial de expandir nossa compreensão do movimento de animação.

A LMA é diretamente aplicável ao processo criativo de animação, onde nos ensina sobre a riqueza e a complexidade da comunicação através do movimento.
(BISHKO, 2007, p.34)

A terceira referência teórica utilizada foi do professor e filósofo francês Jacques Rancière, cujo trabalho se concentra sobretudo nas áreas de estética e política. Muitas de suas reflexões podem embasar e conceituar o alcance da arte, no sentido de repensar seus desdobramentos e aplicações práticas. Em seu quinto livro “A partilha do sensível: estética e política” de 2005 - especificamente no quarto capítulo “Se é preciso concluir que a história é ficção” - ele questiona a diferença entre a história dos historiadores e a história contada nas artes narrativas, de modo a refletir o conceito de ficção. Ficção para o dicionário é definido como “ato ou efeito de fingir”, contudo, para Rancière, fingir não é propor um artifício utilizado para atrair alguém; é elaborar estruturas que só podem ser apreendidas pelo intelecto, não pelos sentidos. Mediante isso, ele debate a noção de autonomia e verdade construída sobre aquilo que é testemunhado através da experiência e observação.

“O real precisa ser ficcionado para ser pensado. [...] Não se trata dizer que tudo é ficção. Trata-se de constatar que a ficção da era estética definiu modelos de conexão entre apresentação dos fatos e formas de inteligibilidade que tornam indefinida a fronteira entre razão dos fatos e razão da ficção, e que esses modos de conexão foram retomados pelos historiadores e analistas da realidade social. Escrever a história e escrever histórias pertencem a um mesmo regime de verdade.”
(RANCIÈRE, 2005, p.58)

Logo, no processo de roteirização do produto, esse capítulo do livro de Rancière foi influente para contextualizar e compreender o papel da ficção como narrativa no processo comunicativo.

3 - BRIEFING: CLIENTE



Esse projeto se origina da demanda do próprio contexto acadêmico, como trabalho de conclusão de curso da graduação em Comunicação e Multimeios. Financiado pelo proponente do projeto com auxílio da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo nos materiais de captação de som.

4 - BRIEFING: A REDAÇÃO DA PROPOSTA



4.1. Contextualização da Proposta

O produto não atendeu a uma demanda de algum segmento de usuários, foi uma escolha de projeto para conclusão do curso de graduação em Comunicação e Multimeios.

A produção do curta demandou muitas etapas de desenvolvimento de detalhes; conseqüentemente foi um lento e intenso processo, em caráter experimental e autoral, uma vez que foi produzido individualmente. Entretanto, as competências em ministrar os softwares de edição e animação facilitaram o processo de produção.

4.2. Análise da Cultura do Produto

Majoritariamente, os curtas animados brasileiros são produzidos com recursos restritos, individualmente ou em grupos autônomos. Entretanto, muitos curtas-metragens nacionais são autorais, bem-sucedidos em festivais ou com uma boa visibilidade na internet. Há situações onde estes acabam se desdobrando em projetos maiores e comerciais, como filmes ou séries televisivas. É o caso de “Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas” (2005), de Victor-Hugo Borges, que se desdobrou em uma série televisiva de mesmo nome, exibido no canal Cartoon

Network, e “Minhocas” (2006), de Paolo Conti, o primeiro longa-metragem brasileiro produzido em stop motion.

Em 2015, uma pesquisa feita pela INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação) buscou identificar o perfil do brasileiro que assiste desenhos animados, a fim de, refletir o senso comum, gostos e preferências nacionais do público. A pesquisa foi realizada com jovens consumidores, de 10 a 30 anos, já familiarizados com narrativas animadas. Os resultados obtidos indicam uma demanda de obras com narrativas inéditas, ambientadas no presente, em um universo fantástico e pautadas em temas como “comédia” e “amizade”. Referente ao gênero comédia, identificou-se um receio recorrente às obras que representem “clichês nacionais”.

4.3. Usuários Potenciais

Os usuários potenciais para este projeto englobam o público utilizador das plataformas escolhidas para a divulgação do mesmo. Visto que o curta aborda temas como animação e fantasia, pessoas com interesse nestas áreas específicas também podem tornar-se um público potencial.

4.4. Referências e Projetos Análogos

A principal referência à proposta é o longa-metragem de animação japonês “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Como o quarto longa-metragem lançado pelo Studio Ghibli, esse filme foi escrito, produzido e dirigido por Hayao Miyazaki. Nele é desenvolvida a história de Kiki, uma jovem bruxa de treze anos, que parte de casa para aprimorar seus poderes por um ano. A protagonista chega à cidade portuária de Koriko e depois de um início conturbado e cheio de inseguranças, faz amigos e encontra um lugar para morar. Nesta cidade, ela usa sua única habilidade de bruxa, para começar um serviço de entregas voando em sua vassoura.

Kiki é a protagonista do produto, Mellow, compartilham muitas características análogas tanto na personalidade quanto na ocupação, sendo ambas duas jovens aprendizes de magia. De acordo com o próprio Miyazaki, seu filme abraça tanto a independência e a confiança entre as jovens adolescentes japonesas, quanto à natureza da criatividade e talento, considerando a dificuldade central que cada pessoa encontra em si mesma ao crescer e se tornar um indivíduo único, seja através da sorte, trabalho árduo ou confiança. Por conseguinte, há vários elementos do filme de Miyazaki que auxiliaram como referência estética e conceitual ao produto, desde a maneira que o universo e personagens são construídos, à resolução narrativas.



Figura 3- Fotogramas do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) do Studio Ghibli

A composição dos créditos finais do produto foi motivada pelo movimento Art Nouveau, um estilo artístico internacional desenvolvido entre, aproximadamente, 1890 e 1910, na Europa e nos Estados Unidos. Este movimento é característico pela inspiração em formas e estruturas naturais, essencialmente pelas linhas curvas de plantas e flores. Sua influência englobou diversos setores da arte, como a pintura e a ilustração, mas especialmente as artes aplicadas (arquitetura, artes decorativas, design, artes gráficas, mobiliário e outras).

Dos diversos artistas incluídos no movimento, Aubrey Beardsley foi o singularmente referenciado para este projeto. Este autor e ilustrador inglês, produzia seus desenhos em tinta preta, influenciado pelo estilo das xilogravuras japonesas. Suas obras enfatizavam o grotesco, o decadente e o erótico. A contribuição de Beardsley para o desenvolvimento dos estilos Art Nouveau e pôster foi significativa, apesar da brevidade de sua carreira antes de sua morte prematura por tuberculose.



Figura 4- Monochuromes (1895). Ilustração: Aubrey Beardsley.



Figura 5- “How Morgan Le Fay Gave a Shield to Sir Tristram” Como Morgan Le Fay deu um escudo para Sir Tristram (1894). Ilustração: Aubrey Beardsley.

Outro artista que apresentou obras referenciais para o produto em questão foi o carioca Eduardo Kac. Formado em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Kac é um performer e artista visual internacionalmente

reconhecido por seus trabalhos com telepresença e bioarte. Duas de suas obras em específico foram referências visuais e conceituais da personagem Flor. A primeira delas foi “GFP Bunny” (2000), que consiste em uma obra de arte transgênica baseada na criação de um coelho verde fluorescente (“Alba”). Através da biologia molecular, Kac combinou o DNA de uma água-viva com o DNA de um coelho, assim ele foi capaz de produzir este mamífero que brilha verde sob a luz azul. A arte de Kac foi baseada na criação literal de nova vida biológica, concebendo uma criatura que antes habitava apenas o imaginário. Porém é importante ressaltar que Kac explicita que a arte transgênica deve ser criada “com muito cuidado e com o compromisso de respeitar, nutrir e amar a vida assim criada”.



Figura 6- Alba, a coelha fluorescente. GFP Bunny (2000). Artista: Eduardo Kac.
Foto: Chrystelle Fontaine.

A segunda obra utilizada como referência foi “Natural History of the Enigma” (2003/08), cujo uma flor geneticamente modificada foi uma hibridização de Kac e Petúnia, assim apelidada de “Edunia”. Essa nova forma de vida criada expressa o DNA do artista especialmente nas veias vermelhas da flor. Foi desenvolvida entre 2003 e

2008, e exibida pela primeira vez de 17 de abril a 21 de junho de 2009 no Museu de Arte Weisman, em Minneapolis.



Figura 7 - Eduardo Kac, *Natural History of the Enigma*, flor transgênica com DNA próprio do artista expresso nas veias vermelhas, 2003/2008. Coleção Weisman Art Museum. Foto: Rik Sferra.

4.5. Objetivos

As metas a serem alcançadas são indicadas em atividades conexas entre si, tais como:

- assumir o desafio de realizar o projeto;
- experimentar uma estratégia de promover uma maior visibilidade ao produto.
- surpreender o público com um desdobramento inesperado de uma narrativa mais próxima à fabulação, retirando o público de uma posição de conforto e conformidade.
- promover subjetivamente uma relação entre o público e a personagem principal, a fim de instigar um vínculo e reflexão sobre o problema criado.

5 - DIRETRIZES DO PROJETO



5.1. Diretriz Conceitual

O processo de trazer a vida algo inanimado através de um caráter mágico foi a principal diretriz conceitual do produto. Tanto as resoluções narrativas quanto audiovisuais tentaram se basear nesse processo de gênese. Este conceito parte da relação entre animismo e animação, apreendido através dos estudos de Sergei Eisenstein. O animismo além da animalização, como explicitado na personagem Flor, também está representado por elementos amorfos e disformes na natureza, como fogo e o vento.

O produto se caracteriza por uma produção audiovisual, ficcional de animação. O caráter ficcional do curta foi conceituado a partir da leitura de Jacques Rancière (2005), cuja ficção é desassociada daquilo que é considerado natural e real, como forma de explorar outras perspectivas. A ficção não tem dever com aquilo que é considerado real, e exatamente por isso, ela é capaz de reorganizar os signos e símbolos abstraídos, para então ressignificá-los.

O título “Animus Flos” é traduzido do latim como “minha flôr”, entretanto a palavra “animus” por si só carrega no dicionário a definição de espírito, alma como sede da coragem, do desejo, das inclinações e das paixões.

O que caracteriza este produto dentre seus análogos é a resolução final e inusitada, enquanto uma estrutura narrativa mais autônoma e imprevisível,

que conduz o espectador a descobrir um possível caminho e desdobramento da fabulação.

5.2. Diretriz Audiovisual

A ilusão de movimento, característica da linguagem audiovisual, foi moldada conforme o conceito de movimento na animação e na montagem como formas de instigar os sentidos. Segundo assimilado dos estudos e exercícios de Eisenstein, a arbitrariedade das cores e sons foram determinadas pelas relações criadas entre si, num conjunto construído com o intuito de comunicar uma emoção ou significado. Estes elementos foram associados com a montagem, para determinar a organização da narrativa, a fim de construir o objeto do filme.

Com a premissa de representar visualmente a fabulação do curta nos créditos finais, as ilustrações do artista Aubrey Beardsley foram referências de composição e estilo. Apesar de ser um artista do movimento Art Nouveau, Beardsley dominava de maneira mais simplificada as formas complexas inspiradas pelas plantas e flores.

O aspecto metalinguístico do curta-metragem foi explicitado visualmente como um processo que começa desde traços simples que mimetizam o analógico, até chegar em um ápice de composição, com ilustrações preenchidas e iluminadas mais sofisticadamente.

A animação, no sentido prático do desenho das personagens, buscou as bases na metodologia LMA (Laban Movement Analysis) para construir o movimento através de uma teatralidade própria dos personagens, uma gestualidade afinada à personalidade.

6 – ETAPAS DE REALIZAÇÃO



6.1. Sinopse

Diante da tarefa de criar uma flor, uma jovem aprendiz de magia floresceu uma resolução inesperada.

6.2. Argumento

Mellow é uma jovem aprendiz de magia que tenta dar vida a uma flor através de um feitiço, entretanto acaba se queimando durante o processo. Enquanto ela lamenta pelo acidente ela descobre que a planta gerada foi na realidade uma planta carnívora.

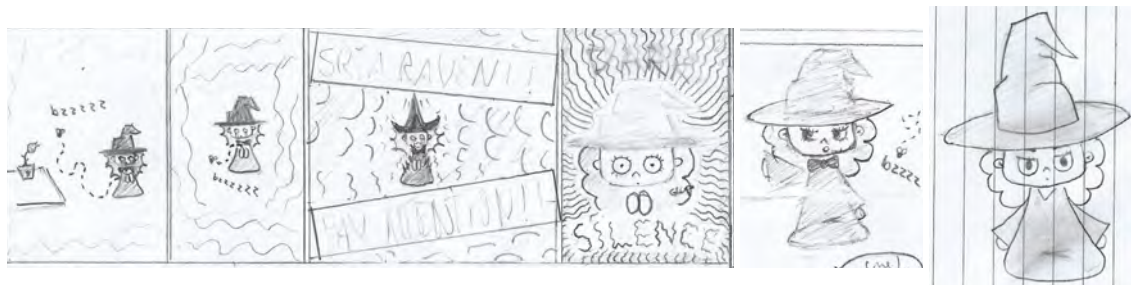
6.3. Personagens e Cenários

Mellow:

A personagem Mellow surgiu em 2013 em alguns quadrinhos e esboços da proponente. Sua primeira versão consistia em uma clássica bruxinha de chapéu pontudo que tinha uma planta carnívora como animal de estimação. O design da personagem passou por muitas experiências e transformações até chegar no

resultado presente no produto.

A versão final de Mellow consiste em uma jovem aprendiz de magia que tem sua personalidade expressa através da voz original de Sofia Colautti.



Figuras 8 - Trechos do quadrinho produzido pela proponente a lápis em 2013. A personagem foi apelidada de “Mellow” na época, por ser um adjetivo da língua inglesa que poderia representar sua personalidade. (Mellow traduzido do inglês como: suave, madura, adocicado, aveludado, despreocupado ou agradável)

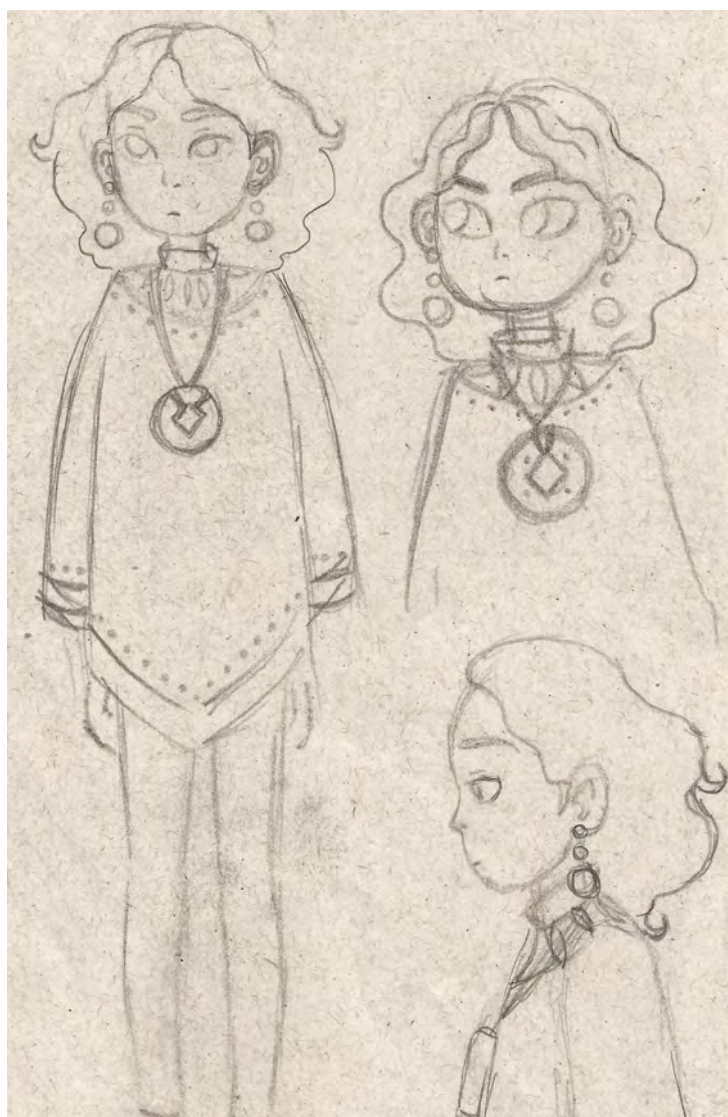


Figura 9 - Primeiros esboços a lápis da personagem Mellow para o produto.

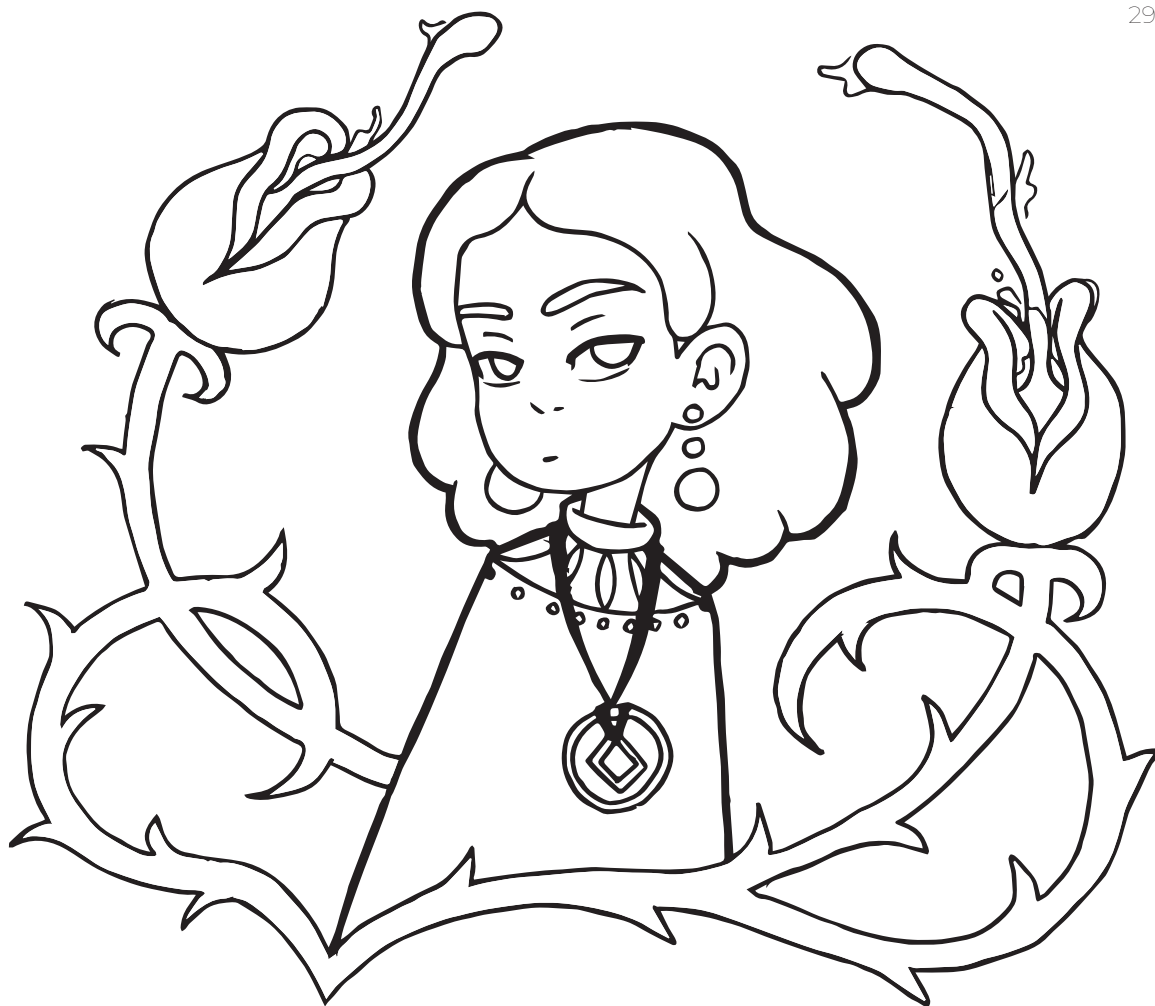


Figura 10 - Vetor de um dos primeiros designs da personagem com ornamentações que representassem a personagem Flor.

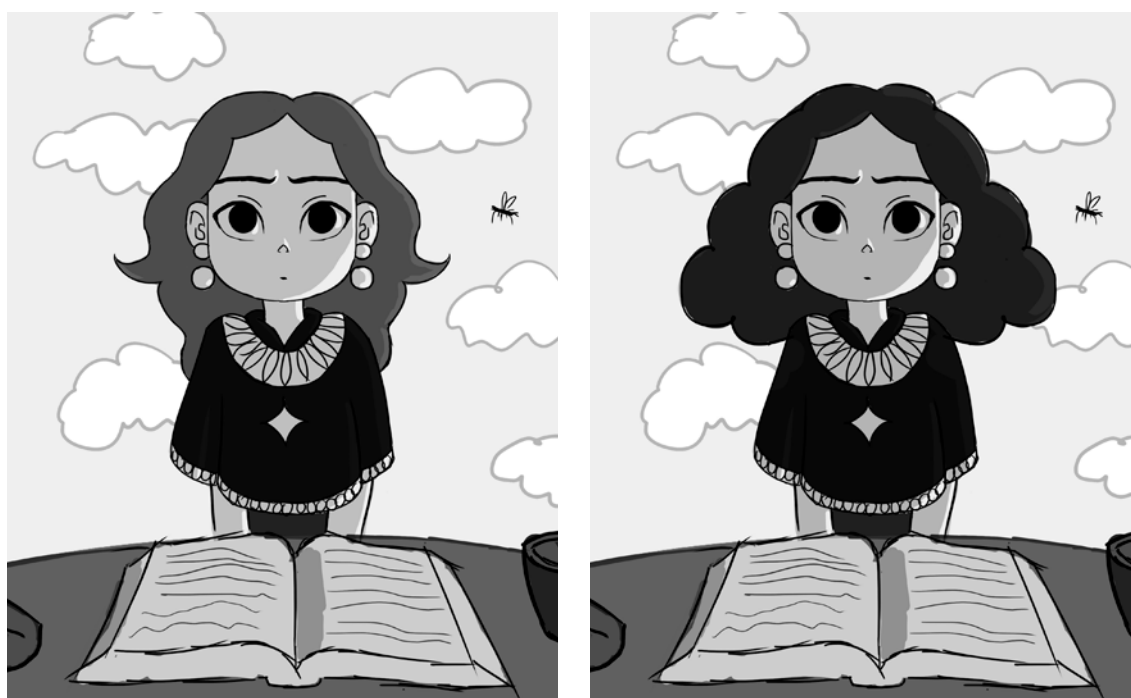


Figura 11 - Testes de cabelo da personagem em cena em um dos primeiros estágios do roteiro.



Figura 12 - Testes de design da personagem Mellow no programa Adobe Animate. A estética foi inspirada nas ilustrações de Aubrey Beardsley. Ficou definido a partir deste teste que por questões de afinidade com a técnica e estilo, a animação seria animada no programa Adobe Photoshop.



Figura 13 - Esboço em tinta preta e marcadores cinzas da personagem Mellow. A partir deste buscou-se um estilo mais contemporâneo para a personagem com novos acessórios e penteados.



Figura 14 - Esboço digital da personagem Mellow. Depois deste teste ficou definido que a personagem seria um pouco mais velha do que havia se explorado até então.



Figura 15 - Model sheet digital do rosto da personagem Mellow. A partir deste ficou definido o penteado da personagem.



Figura 16 - Model sheet digital da personagem Mellow. Neste ficaram definidas as proporções anatômicas da personagem assim como sua roupa.

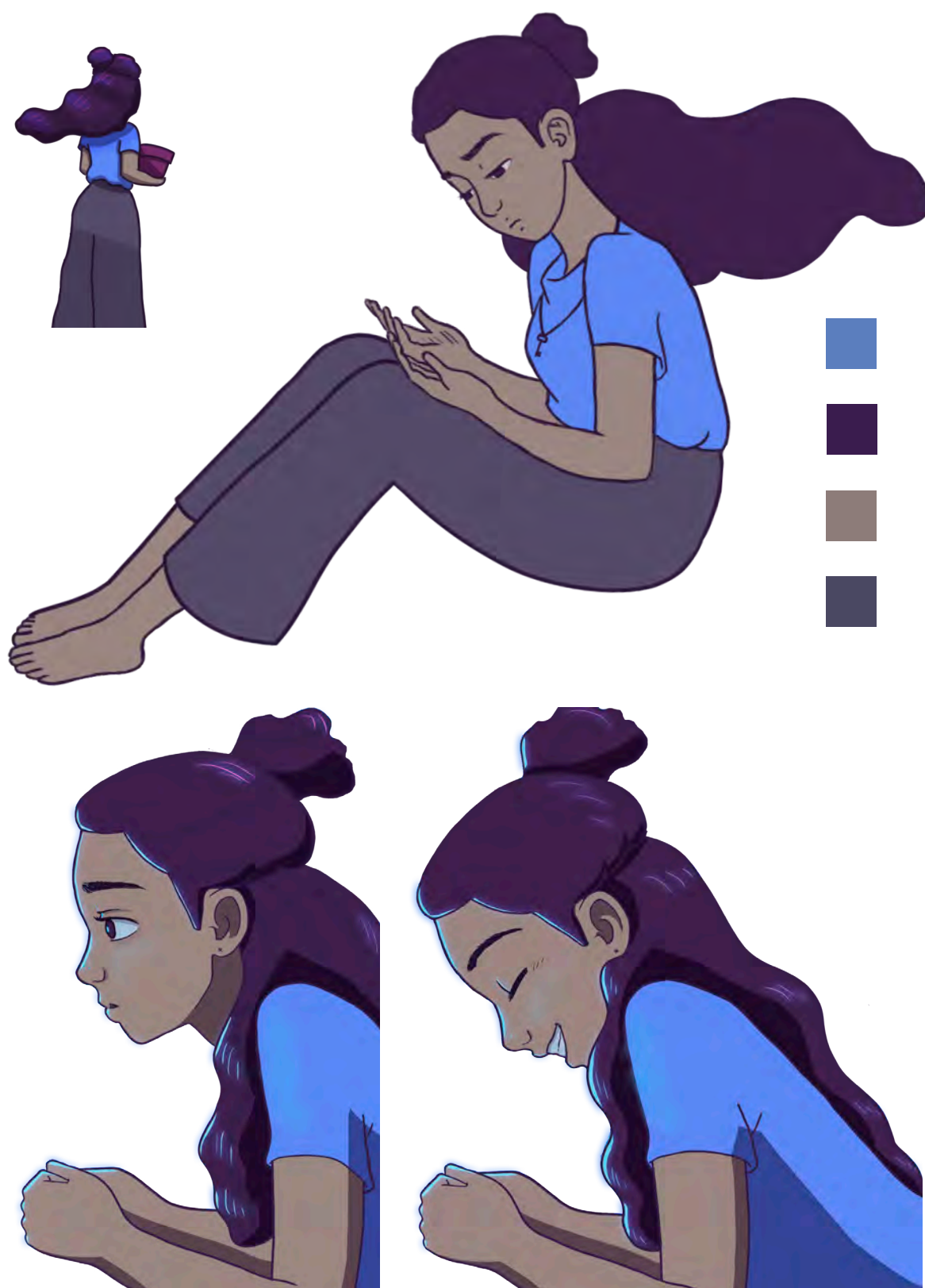


Figura 17 - Colagem do design final da personagem Mellow e sua paleta de cores.

Flor:

A planta carnívora Flor, também criada em 2013, passou por vários designs diferentes até encontrar novas ideias nas obras de Eduardo Kac. Em sua versão final é possível notar sua fluorescência, veias que tecem suas pétalas e um silhueta mais tortuosa e segmentada.

Figura 18 -
Personagem Flor em trechos do quadrinho, produzido a lápis pela proponente em 2013.

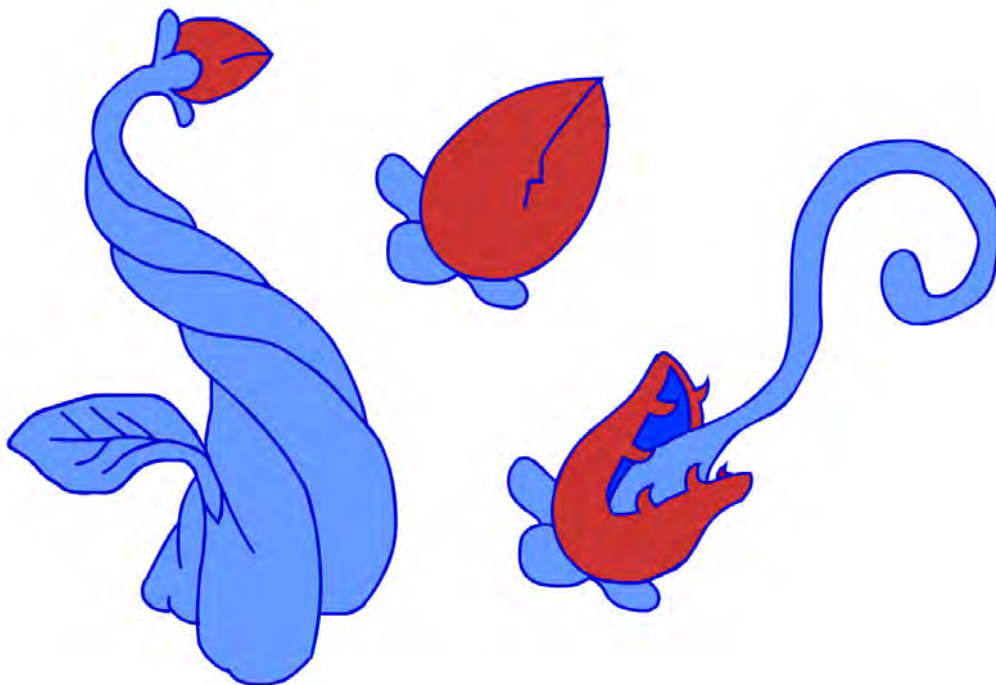
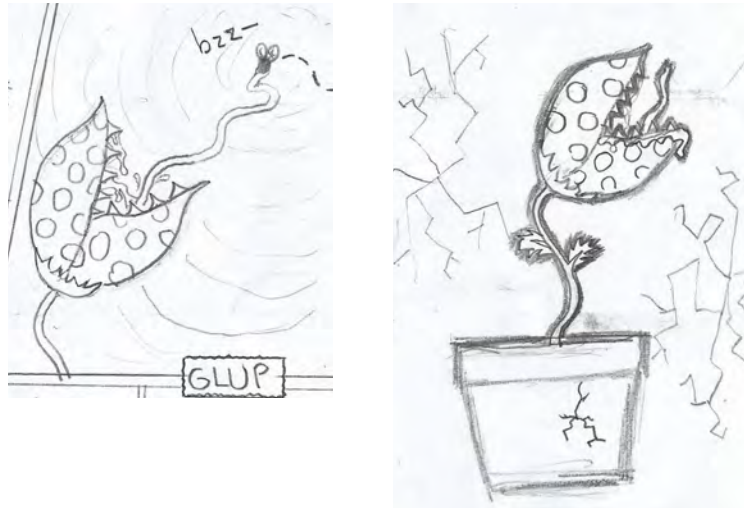


Figura 19 - Testes de cor da personagem Flor no programa Adobe Animate. Buscou-se ilustrar o caule trançado com a base mais grossa, porém essa forma dificultaria a animação da personagem.

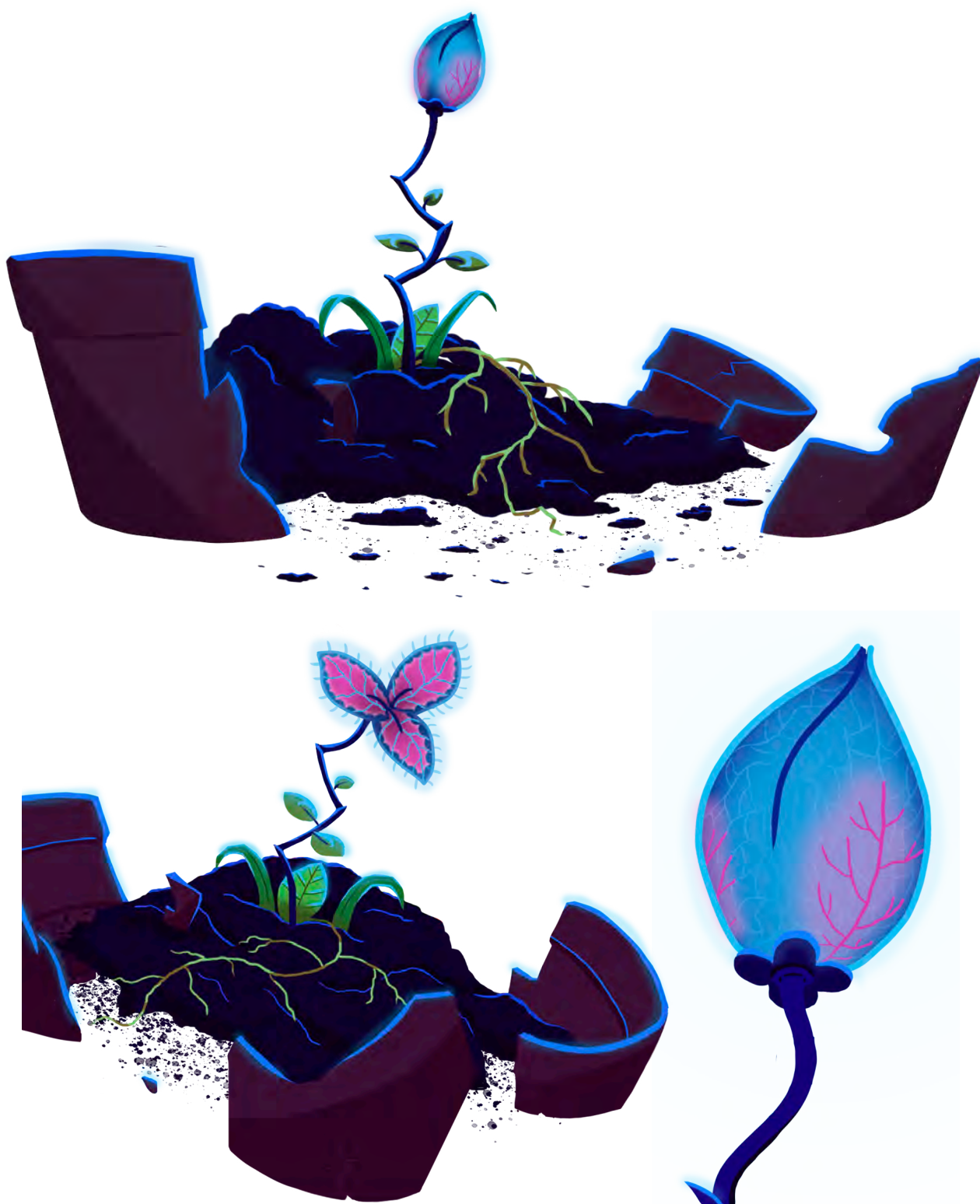


Figura 20- Colagem do design final da personagem Flor.

Cenário:

Inicialmente foram feitos diversos *thumbnail sketches* - desenhos rápidos, pequenos e ásperos que permitem ao ilustrador experimentar ideias diferentes e elaborar detalhes em poucos minutos. Em seguida algumas cenas adquiriram *concept art* - é uma forma de ilustração utilizada para transmitir o conceito de algum elemento, personagem ou ambiente, antes de serem adicionados ao produto final.

No roteiro final, há apenas uma ambientação na narrativa, porém há diversos ângulos e perspectivas diferentes. Através de uma destas perspectivas, por exemplo, é possível ver ao fundo, onde o mar encontra uma cidade cheia de luz e prédios, porém, quando a câmera gira 180 graus, a visão ao fundo é de várias montanhas fantasmagóricas e inabitadas.



Figura 21 - Thumbnail sketch de Mellow e sua mãe em plano geral. Cena retirada do roteiro final. Esboço Digital.



Figura 22 - Primeiro concept art produzido para o produto. Trata-se de uma cena excluída do roteiro final, cujo Mellow conversava com um sapo. Pintura digital.



Figura 23 - Segunda concept art da cena cujo Mellow conversava com o Sapo. Este concept auxiliou no design da personagem Mellow. Pintura digital + Aquarela.



Figura 24 - Concept do ambiente em um dos últimos estágios do storyboard. Aqui explorou-se a ideia do cenário ser um gramado com a cidade em segundo plano. Testou-se também os elementos de cena, como o pano que forra o chão, que se manteve até o produto final.



Figura 25 - Concept final do ambiente e da personagem. Neste também ficaram definidas as cores do cenário e da personagem. Cena que Mellow observa a sua mão queimada sentada em um gramado. Pintura digital.



Figura 26 - Composição da cena final do produto. Mellow observa com curiosidade a Flor. Pintura digital.

Outros personagens:

O sapo e a mãe de Mellow foram personagens descartados do produto final, porém portaram um papel importante no processo de produção do curta.



Figura 27 - Primeiro esboço da personagem Mãe de Mellow. Ilustração em nanquim.

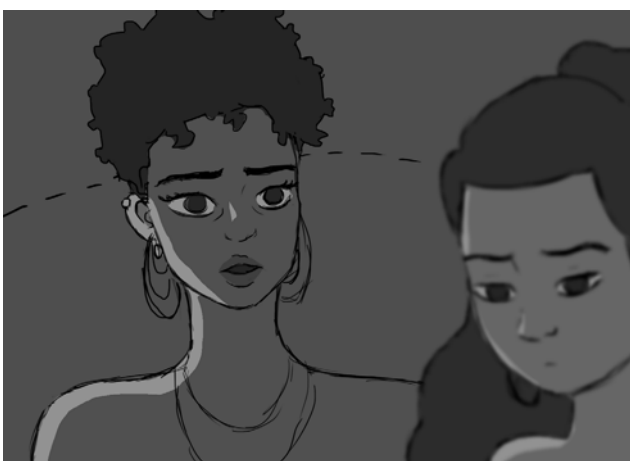
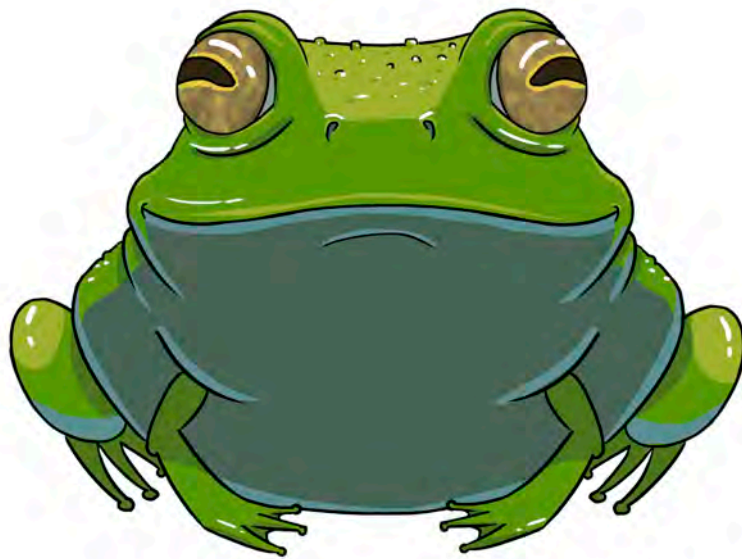


Figura 28 - Aparição da Mãe de Mellow em uma das versões anteriores do Storyboard. Primeiro plano da personagem conversando com Mellow. Ilustração digital.



Figura 29 - Aparição da Mãe de Mellow em uma das versões anteriores do Storyboard. Plano detalhe do brinco e da boca da personagem. Ilustração digital.



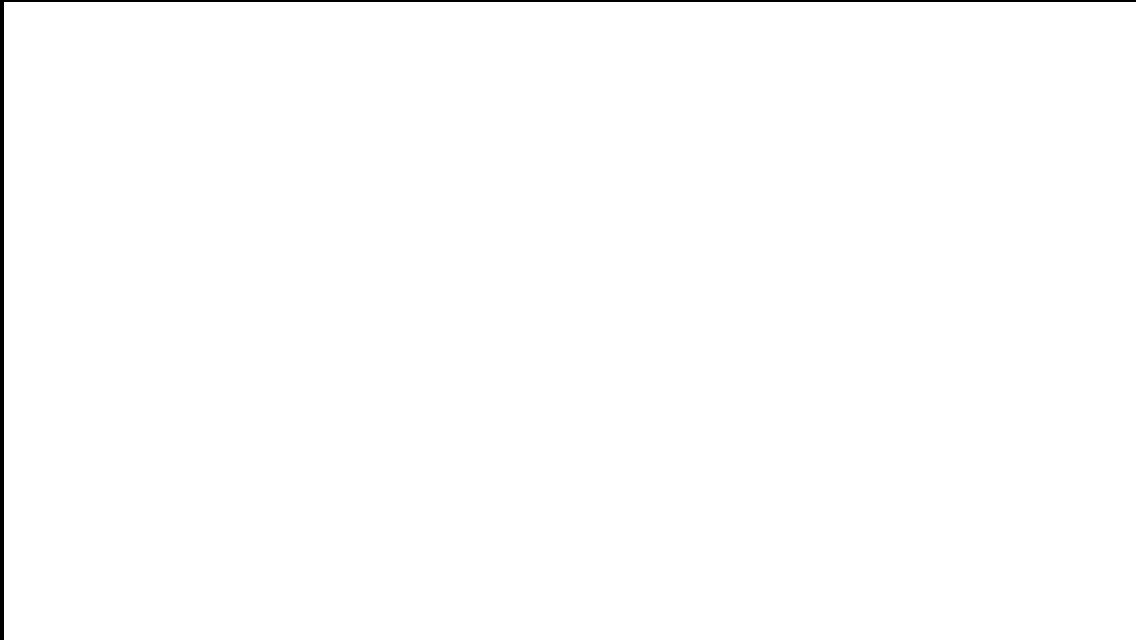
Sapo é um anfíbio simples e pacífico, a procura de ambientes úmidos, insetos e um par para acasalar.

SAPO

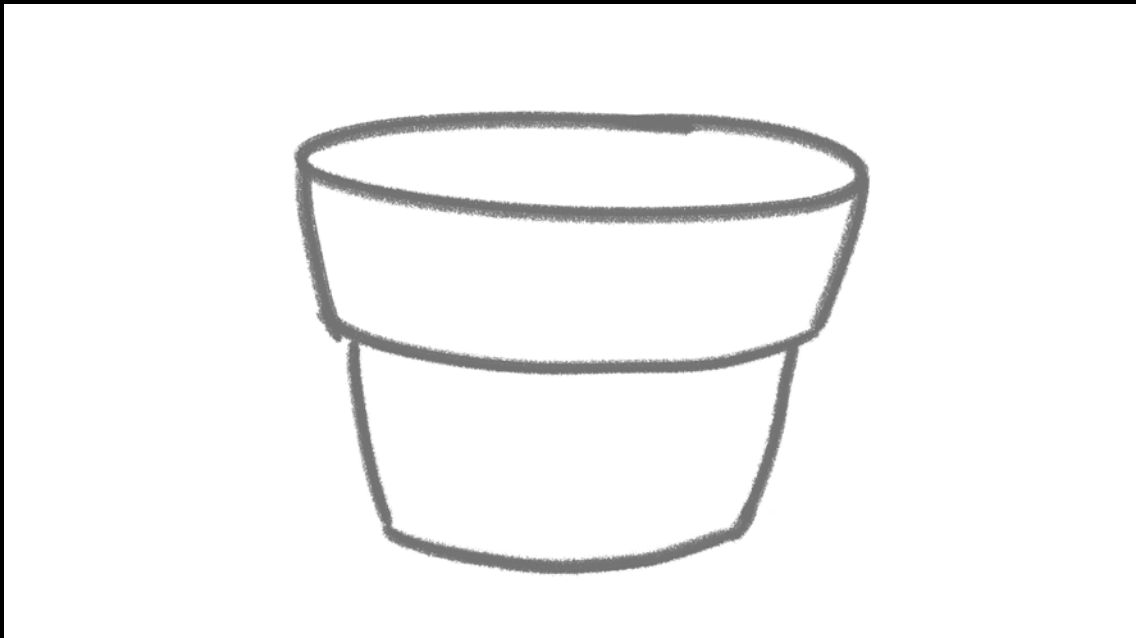


Figura 30 - Model sheet com apresentação e paleta de cores do personagem Sapo. Pintura digital.

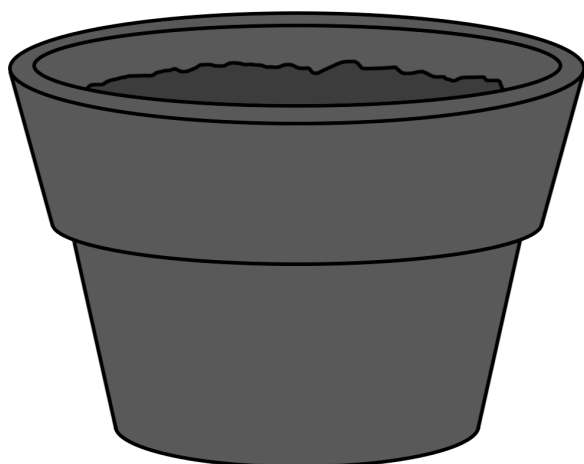
6.4. Roteiro com storyboard



TELA EM BRANCO



Linhas desenharam silhueta de um vaso.
MELLOW (OFF) : *Minha querida flor...*



Vaso é preenchido com tinta cinza.
MELLOW (OFF): *Faço deste vaso seu berço.*



Vaso sai de cena.
MELLOW (OFF) : *Molho sua terra com as minhas ideias.*



Fundo em escalas de cinza com textura de aquarela.
MELLOW (OFF) : *Molho sua terra com as minhas ideias.*



Fundo ganha cor.



PLANO MÉDIO do vaso no centro do quadro. Mãos de mellow envolvem o vaso.



Vaso flutua em cima das mãos de Mellow.
MELLOW: *Inspiro o calor de minha experiências.*



PLANO GERAL de Mellow de costas no gramado. Noite com muitas estrelas.

MELLOW: *Transmuto o ar de sua existência.*



PLANO MÉDIO de Mellow Flutuando o vaso.



ZOOM OUT.

Mellow segura o vaso com as mãos.



ZOOM OUT. PLANO GERAL de Mellow falando para o vaso.

MELLOW: *Acenda minha bela flor.*



PLANO DETALHE do vaso cheio de terra.



Nasce uma pequena chama no centro do vaso.



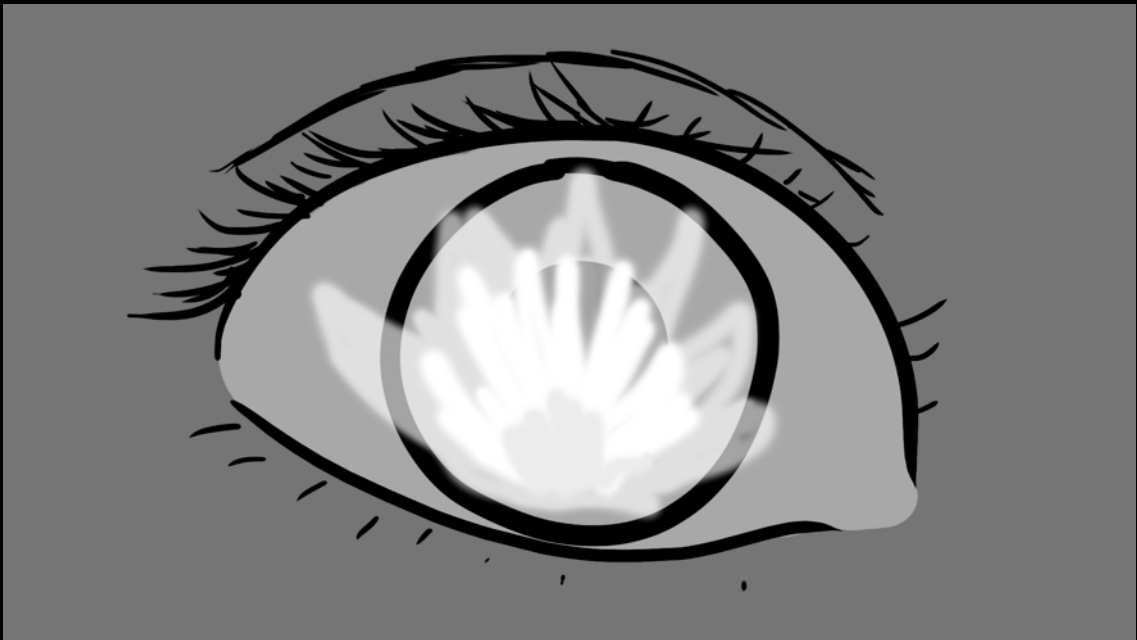
Brota um pequeno caule enquanto a chama começa a aumentar.



O fogo começa a aumentar rapidamente.



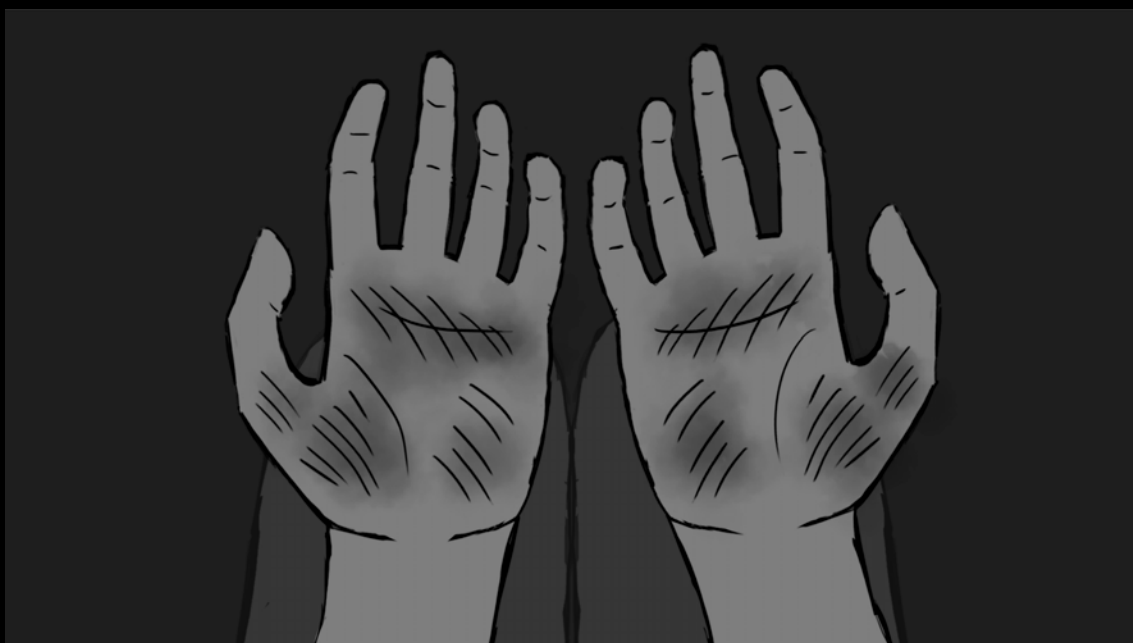
Fogo atinge as bordas do vaso.



PLANO DETALHE no reflexo do fogo no olho de Mellow.
MELLOW: *AH!*



BLACK OUT.
Som de vaso quebrando.



FADE IN
PLANO DETALHE nas mãos queimadas de Mellow.



PLANO GERAL de Mellow olhando para as mãos queimadas sentada no gramado. Noite, vento forte.



MELLOW suspira desanimada.



MELLOW começa a deitar no gramado.



PLANO MÉDIO de MELLOW deitando no gramado. Cacos do vaso e terra espalhados em um pano.



MELLOW de olhos fechados, deita a cabeça na ponta do pano.
Som baixo do zumbido de um mosquito.



ZOOM IN. PRIMEIRO PLANO de MELLOW abrindo os olhos
irritada.
Zumbido alto.



PLANO GERAL do céu estrelado. MOSQUITO voando.



Uma língua captura o MOSQUITO em pleno voo.



Plano do céu estrelado.



PLANO MÉDIO de MELLOW olhando assustada para o céu.



FADE IN + PAN PARA CIMA. PLANO DETALHE da Flor em seu vaso quebrado.



PLANO DETALHE do mosquito se debatendo dentro do botão da FLOR.



FLOR engole o MOSQUITO.



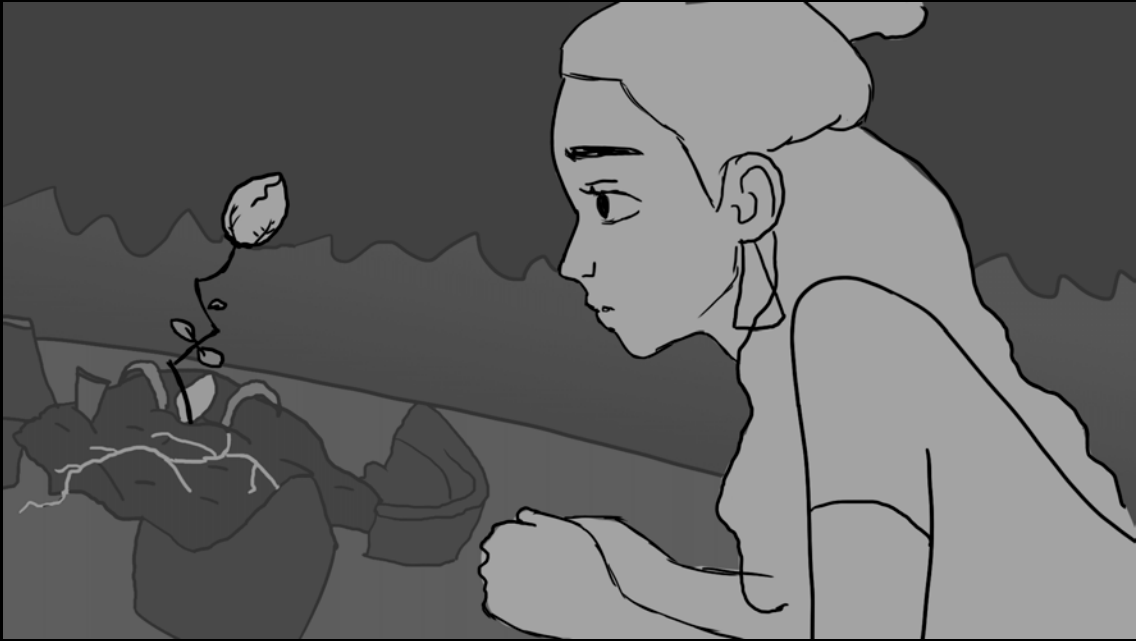
MOSQUITO começa a descer e dissolver no caule de FLOR.



Olhos fechados de MELLOW começam a surgir atrás de FLOR.
Foco na FLOR e desfoque em MELLOW.



MELLOW abre os olhos, olhando para a FLOR.
Foco em MELLOW e desfoque em FLOR.



PLANO MÉDIO de MELLOW olhando para FLOR.
Noite.



FLOR “olha” para MELLOW.



FLOR arrota na direção de MELLOW.



MELLOW encara FLOR.



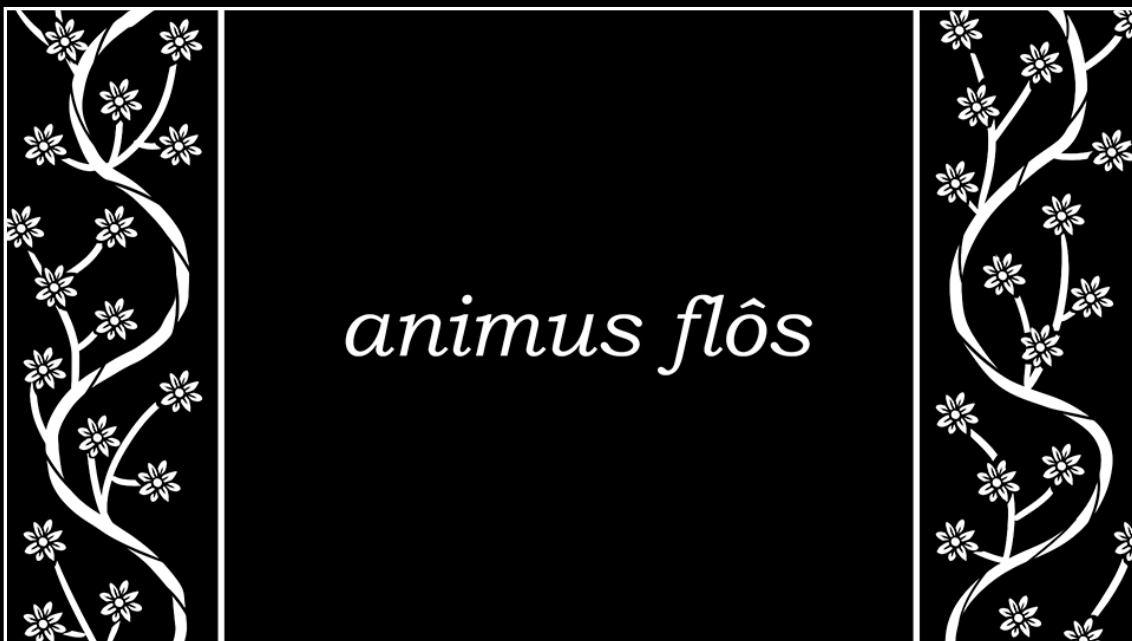
MELLOW começa a rir.



BLACK OUT.



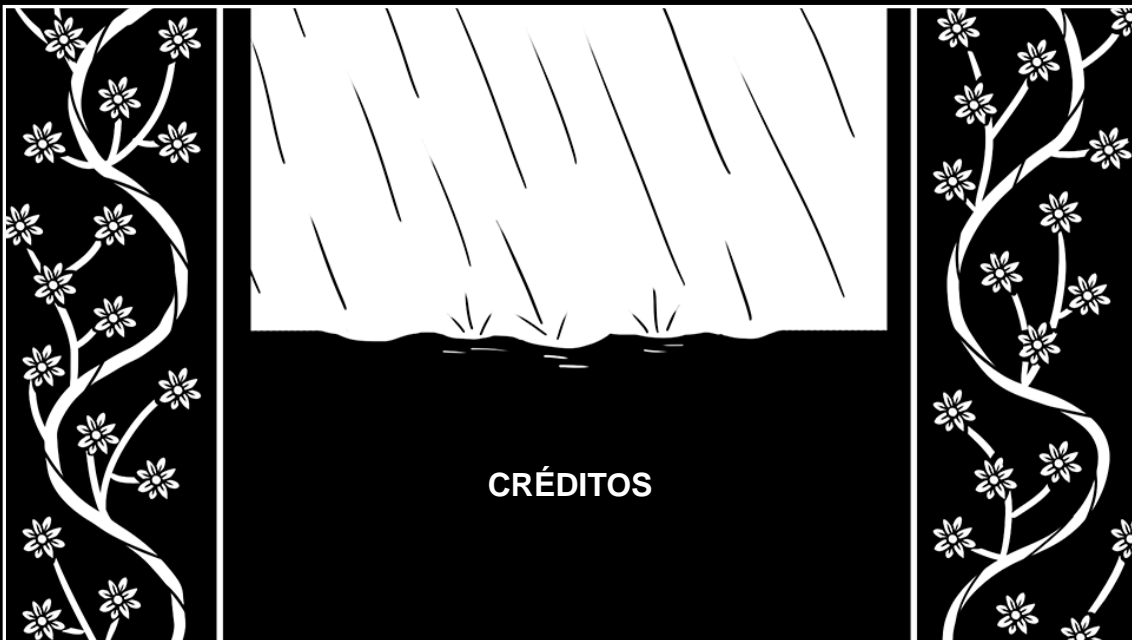
Ornamentação em branco começa a surgir nas laterais. FADE IN do título no centro.



Ornamentação fica mais complexa com galhos e flores.



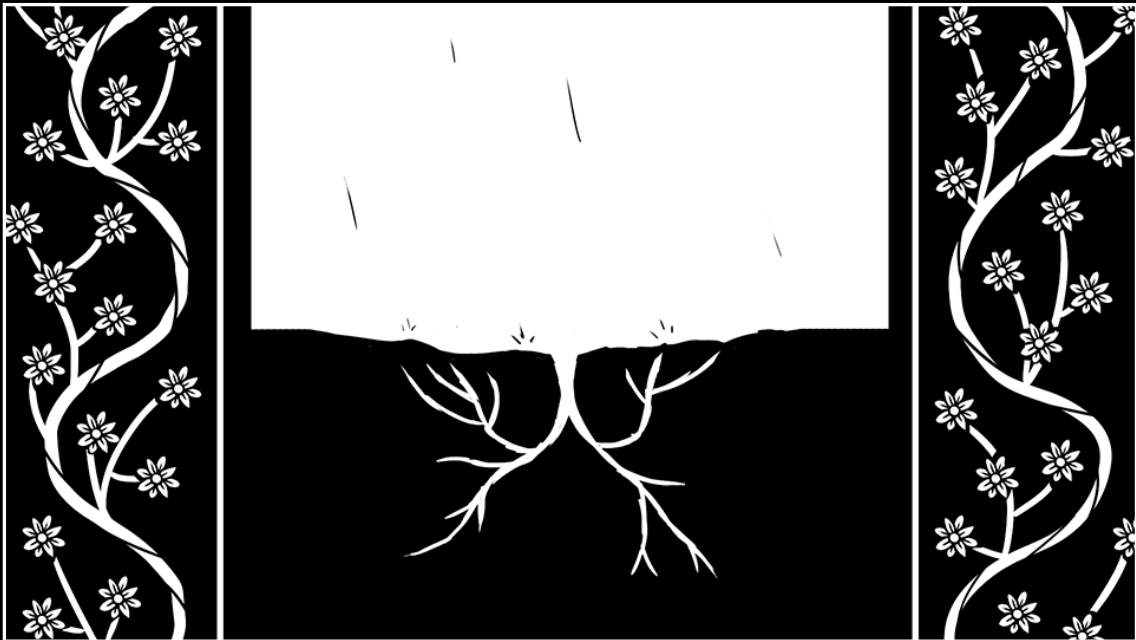
Fundo branco com chuva caindo em riscos. Créditos no centro.



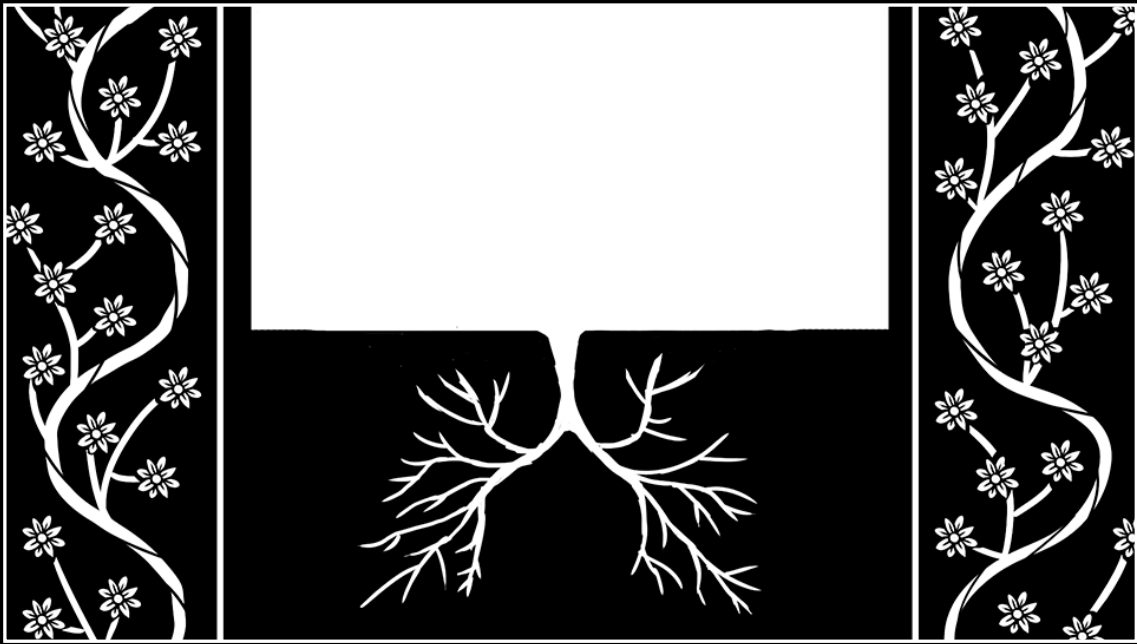
Chuva caindo na terra. Créditos na terra.



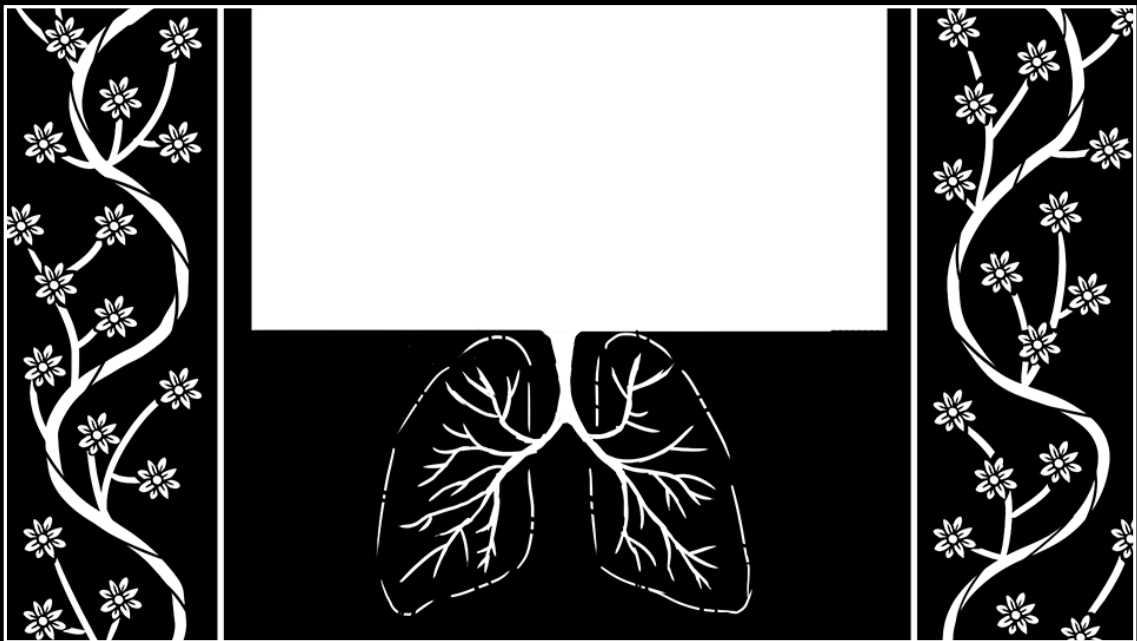
Água começa a infiltrar na terra.



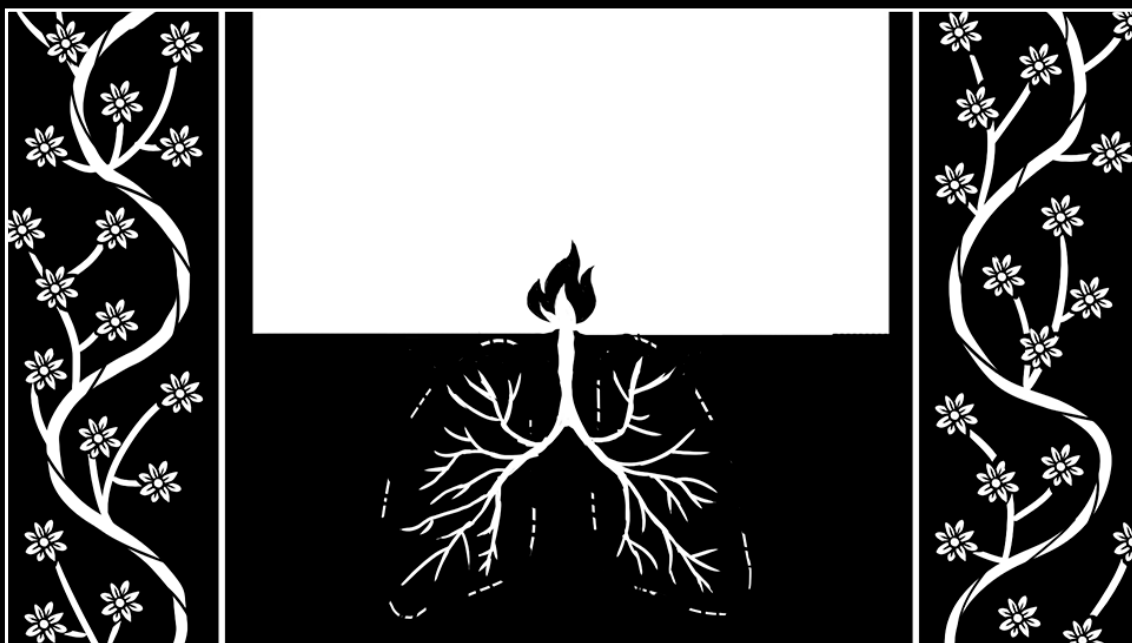
Água infiltrando na terra. Chuva começa a parar.



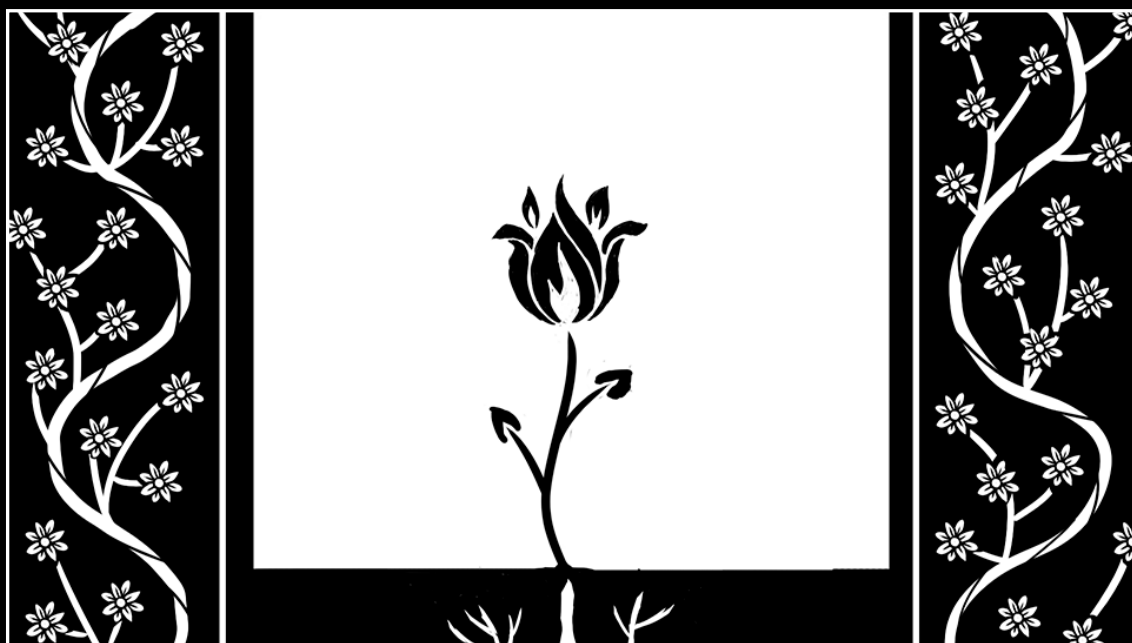
Água infiltrada na forma dos brônquios de um pulmão.



Linhas delimitando a forma de um pulmão.



Fogo começa a surgir da traquéia.



Flor nasce do fogo.



Flor desabrocha.

FIM

6.5. Recursos e Materiais Utilizados

Para gravar a voz original, de Sofia Colautti, foi utilizado o laboratório de áudio da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Todo o restante da produção foi executada digitalmente com máquinas e recursos pessoais da proponente. O software Adobe Photoshop foi utilizado para produzir as ilustrações do storyboard, dos elementos de cena, das personagens e dos cenários.

As animações da personagem Mellow e de alguns outros elementos como o fogo, também foram produzidas dentro do Photoshop, porém com um auxílio da extensão AnimDessin2, desenvolvida por Stephane Baril.

Entretanto, a personagem Flor e outros elementos de cena como a grama, foram animados através do software Adobe After Effects com auxílio da extensão Duik Bassel, desenvolvido pela Rainbox Productions. Neste software também foram feitas as composições dos cenários com as personagens e um tratamento final de luz e cor.

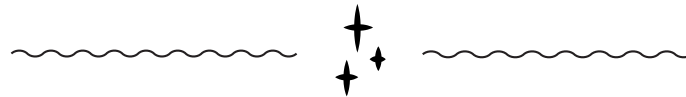
Outro software utilizado foi o Adobe Premiere, onde foram editados o som, o Animate e o produto final.

6.6. Estratégias e Ações de Visibilidade do Produto

Uma das estratégias de visibilidade do produto é se apropriar de plataformas online que suportem imagens e vídeos, como Facebook, Behance e Instagram. Estas possibilitam o compartilhamento do produto entre os usuários, assim como, são uma plataforma para diferentes formatos de arquivos, oferecendo uma gama de diferentes linguagens e informações. Desta maneira, é possível acrescentar mais detalhes sobre o produto e seu processo de produção com imagens e GIFs. Outras plataformas online como Vimeo e Youtube, não oferecem diferentes formatos além do vídeo, mas dialogam com um público predisposto a consumir um produto audiovisual, assim como possuem um método interno de divulgação através de interesses em comum.

Uma estratégia de difícil acesso, mas de grande oportunidade, é inscrever o produto em festivais de curta-metragem como Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil), ANIMACINE (Festival de Animação do Agreste), Lanterna Mágica (Festival Internacional de Animação) e outros. Os festivais, em geral, dialogam com um público interessado pela linguagem audiovisual, propiciando um momento para contemplação, principalmente de produções atuais. Se empreendido este propósito, o produto pode debutar em um meio mais crítico e experiente, propiciando visibilidade e estima.

7 – PÓS-PRODUÇÃO



Depois de finalizada a ilustração e animação nos softwares Adobe Photoshop e Adobe After Effects, a composição final dos planos foi organizada dentro do próprio After Effects, afim de unificar o cenário e as personagens dentro do enquadramento com um tratamento de luz e cor adequado. As composições dos planos foram sincronizadas ao som no software Adobe Premiere Pro, para enfim o produto ser renderizado.

8 – CONSIDERAÇÕES FINAIS



“Minha querida flor, faço deste vaso seu berço”

A premissa de uma jovem aprendiz que floresce uma planta carnívora na tentativa de gerar uma flor, provém de um quadrinho produzido pela própria proponente em 2013. Este desdobramento imprevisível da história estruturou a base narrativa do roteiro, que posteriormente conceituou o projeto através do diálogo entre o processo de dar vida a algo inanimado com a linguagem da animação.

“Molho sua terra com as minha ideias”

Depois de definida a síntese da narrativa, foi utilizada a técnica de Brainstorming (tempestade de ideias) para que o projeto seguisse adiante. Essa técnica propõe que se utilize uma diversidade de pensamentos e experiências para gerar novas soluções, sugerindo qualquer pensamento ou ideia que vier à mente a respeito do tema tratado. Deste processo apenas algumas ideias e possibilidades foram desenvolvidas posteriormente, enquanto a grande maioria das propostas foram excluídas. Os descartes de testes, como de concept art e de design de personagens, foram necessárias para a evolução da produção.

“Inspiro o calor de minhas experiências”

O contraste entre a pré-produção e a produção do produto final se demonstrou um constante desafio de habilidades e resistência. Foi preciso buscar novas técnicas e recursos para resolver problemas encontrados durante o processo. Entrementes,

o valor estético final do produto é um reflexo das habilidades ilustrativas da proponente, evidenciando seus conhecimentos e suas limitações.

É importante ressaltar que o design da personagem Mellow foi um desafio singular, que significou um grande entrave na produção. Diferente de um processo de produção comum na animação, o design da protagonista não foi pré-estabelecido através de um model sheet (estudo de personagem produzido para padronizar a aparência de um personagem animado de modo a enfatizar gestos e atitudes).

“Trasmuto o ar de sua existência”

A produção do produto na prática demonstrou a necessidade de modificar muitas das ideias desconexas existentes apenas no imaginário da proponente, ou seja, cada nova etapa de produção explicitava aquilo que deveria ser modificado nas etapas anteriores. Por exemplo, o roteiro enquanto texto escrito, foi alterado inúmeras vezes durante a produção do storyboard; e o storyboard foi redesenhado diversas vezes durante a edição do Animatic. O produto passou por uma constante mutação até sua conclusão final e definitiva.

Muitas destas mudanças foram necessárias para se adaptar aos recursos e limites de produção. Cenas e personagens que estavam presentes no roteiro original deixaram de existir, como o sapo e a mãe de Mellow. No final, o roteiro mais enxuto demonstrou-se mais pertinente por abrigar apenas o essencial.

“A(s)cenda minha bela flor!”

Por fim, aquilo que escapou na atividade inventiva criou uma autonomia inesperada, ganhou vida e surpreendeu o resultado previsto no projeto.

É importante ressaltar que o design da personagem Mellow foi um desafio singular, que significou um grande entrave na produção. Diferente de um processo de produção comum na animação, o design da protagonista não foi pré-estabelecido através de um model sheet (estudo de personagem produzido para padronizar a aparência de um personagem animado de modo a enfatizar gestos e atitudes).

9 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



APARECIDA GOMES FARIA, Cristiane. **Design de animação no Brasil: Um Censo Demográfico**. 2015. 193 f. Tese (Mestrado em Design)- Universidade do Estado de Minas Gerais UEMG, Belo Horizonte, 2015.

ART Nouveau. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo909/art-nouveau>>. Acesso em: 15 de Nov. 2018. Verbete da Enciclopédia.

BISHKO, Leslie et al. The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. **Animation Studies Online Journal**, [S.l.], 09 dez. 2007. Volume 2, p. 24. Disponível em: <<https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2007/12/ASVol2Art4LBishko.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2018.

BEARDSLEY, Aubrey. In: WIKIART: Visual Art Encyclopedia. Disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/aubrey-beardsley>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXVIII., 2015, Rio de Janeiro. **O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros...** [S.l.: s.n.], 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2018.

KAC, Eduardo. “**Site oficial de Eduardo Kac**”. 2017. Disponível em: <<http://www.ekac.org/index.html>>. Acesso em: 10/11/2018.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 2ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2009. 71 p.

YE, Xiaoxian. **Beyond Vision: Sergei M. Eisenstein’s Aesthetic Theory and Modernity in the Early Twentieth Century**. 2016. 206 f. Dissertação inaugural (Doutorado em Filosofia) - Departamento de Faculdade 05: Filosofia e Filologia, Johannes Gutenberg University, Mainz, 2016.