

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

ALICE MARIA D'AFONSECA E SILVA

ERIC TUTIYA PUCCI

LARISSA CRISTINA BUARQUE CALHAU

MURILO D'ASSUMPÇÃO MENETRIE DE SOUZA

**COMO ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS NAS ANIMAÇÕES
CRIARAM MEMÓRIAS AFETIVAS EM JOVENS DA GERAÇÃO Z?**

TRABALHO INTERDISCIPLINAR DE CONCLUSÃO DE CURSO

SÃO PAULO

2023

ALICE MARIA D'AFONSECA E SILVA
ERIC TUTIYA PUCCI
LARISSA CRISTINA BUARQUE CALHAU
MURILO D'ASSUMPÇÃO MENETRIE DE SOUZA

**COMO ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS NAS ANIMAÇÕES
CRIARAM MEMÓRIAS AFETIVAS EM JOVENS DA GERAÇÃO Z?**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Orientador: Prof. Thiago Mittermayer

SÃO PAULO
2023

ALICE MARIA D'AFONSECA E SILVA
ERIC TUTIYA PUCCI
LARISSA CRISTINA BUARQUE CALHAU
MURILO D'ASSUMPÇÃO MENETRIE DE SOUZA

**COMO ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS NAS ANIMAÇÕES
CRIARAM MEMÓRIAS AFETIVAS EM JOVENS DA GERAÇÃO Z?**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Orientador: Prof. Thiago Mittermayer

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

AGRADECIMENTO

A todos aqueles que, de forma direta ou indireta, contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho de pesquisa, enriquecendo o processo de aprendizado.

Aos amigos e familiares, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período em que me dediquei a este trabalho.

Ao professor Thiago Mittermayer, por ser nosso orientador e ter desempenhado tal função com dedicação, paciência e amizade.

Aos professores, Alexandre Vieira, Guilherme Cestari e Lucy Mari Tabuti, pelas correções, pelos conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o nosso aprendizado e nos permitiram apresentar um melhor desempenho ao longo do curso.

“Um brinde àqueles que sonham
Por mais tolos que possam parecer
Um brinde aos corações partidos
Um brinde à bagunça que fazemos”

Trecho da música "Audition
(The Fools Who Dream)", do filme *La
Land*.

RESUMO

O presente trabalho visa compreender como o emprego de diferentes técnicas de animação, som e direção de arte podem influenciar a percepção da narrativa por parte do espectador, focando na formação de memórias afetivas em jovens da geração Z. O estudo revelou uma forte ligação entre experiências com animações e as emoções e comportamentos moldados ao longo da vida. A análise dos resultados nos levou a criação de um curta animado em 2D, explorando o tema da memória ao acompanhar a vida de Violeta e suas recordações. Em uma última observação é importante esclarecer que por questões de escassez de conteúdo e tempo, não foi possível realizar maior aprofundamento na relação entre direção de arte e a memória afetiva especificamente.

Palavras-chave: Animação; Geração Z; Memória; Jovens; Direção de Arte; PUC-SP.

ABSTRACT

The present work aims to understand how the use of different animation techniques as well as art direction can influence the viewer's perception of the narrative, focusing on the formation of affective memories in young people from Generation Z. The study revealed a strong connection between experiences with animations and the emotions and behaviors shaped throughout life. Analysis of the results led us to create a 2D animated short exploring the theme of memory by following Violeta's life and memories of her. In conclusion, it is imperative to clarify that due to a dearth of material and time, it was not feasible to delve into the specific correlation between art direction and affective memory.

Keywords: Animation; Generation Z; Memory; Youth; Art Direction; PUC-SP.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Looney Tunes e a calça de shopping.....	19
Figura 2. O ciclo sem fim.....	19
Figura 3. Voar é cair com estilo.....	20
Figura 4. Viagem ao espaço.....	20
Figura 5. A outra família.....	21
Figura 6. O guerreiro da justiça.....	24
Figura 7. O novo Ben 10.....	25
Figura 8. Asha e Valentino.....	36
Figura 9. Solo de bateria da personagem Gwen Stacy.....	39
Figura 10. Solo de bateria da personagem Gwen Stacy.....	39
Figura 11. Solo de bateria da personagem Gwen Stacy.....	39
Figura 12. Solo de bateria da personagem Gwen Stacy.....	39
Figura 13. Briga entre pai e filha.....	40
Figura 14. Abraço entre pai e filha.....	40
Figura 15. Revelação da Identidade Secreta.....	41
Figura 16. Revelação da Identidade Secreta.....	41
Figura 17. Revelação da Identidade Secreta.....	41
Figura 18. Confusão.....	42
Figura 19. Confusão.....	42
Figura 20. Reconciliação.....	43
Figura 21. Reconciliação.....	43
Figura 22. Ben, Gwen e Vô Max.....	44
Figura 23. Omniverse e a mudança estética.....	45
Figura 24. Comparação entre gerações do Quatro Braços.....	46
Figura 25. Redesign da Gwen.....	47
Figura 26. Poster do Curta “Violeta”.....	48
Figura 27. Primeira página do <i>Storyboard</i>	49
Figura 28. Conceito de personagem.....	50
Figura 29. Conceito de personagem.....	50
Figura 30. Conceito de personagem.....	50
Figura 31. Gráfico de faixa etária.....	51
Figura 32. Gráfico sobre as animações.....	52
Figura 33. Nuvem de palavras sobre novas versões das animações.....	53
Figura 34. Gráficos sobre Ben 10 (2016) e Jovens Titãs em Ação (2013).....	53
Figura 35. Gráficos sobre Ben 10 (2016) e Jovens Titãs em Ação (2013).....	53
Figura 36. Nuvem de palavras sobre Live Actions.....	54
Figura 37. Gráficos de opinião sobre Mulan (2020) e Aladdin (2019).....	55
Figura 38. Gráficos de opinião sobre Mulan (2020) e Aladdin (2019).....	55

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 MOTIVAÇÃO.....	11
1.2 PERGUNTAS DE PESQUISA.....	12
1.3 HIPÓTESES.....	12
1.4 OBJETIVOS.....	13
1.4.1 OBJETIVO GERAL.....	13
1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	13
1.5 METODOLOGIA.....	14
1.6 JUSTIFICATIVA.....	14
1.7 RESULTADOS ESPERADOS.....	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1 O QUE É ANIMAÇÃO?.....	16
2.1.1 A ANIMAÇÃO 2D.....	17
2.1.2 A ANIMAÇÃO 3D.....	18
2.1.3 <i>STOP MOTION</i>	20
2.2 QUAL A RELAÇÃO DOS DESENHOS ANIMADOS E AS CRIANÇAS?.....	20
2.3 TECNOLOGIA E <i>REMAKES</i>	22
2.4 MEMÓRIA.....	26
2.4.1 MEMÓRIA AFETIVA.....	27
2.4.1.1 MEMÓRIA AFETIVA E AS ANIMAÇÕES DA INFÂNCIA.....	29
2.4.2 MEMÓRIAS FALSAS.....	31
3. TRABALHOS RELACIONADOS.....	33
3.1 DESENHOS ANIMADOS E SEUS EFEITOS NO RACIOCÍNIO E COMPORTAMENTO INFANTIL.....	33
3.2 EVOLUÇÃO DOS DESENHOS ANIMADOS: ANTES E AGORA.....	34
3.3 WISH: O PODER DOS DESEJOS.....	35
3.4 ARANHAVERSO.....	37
3.5 BEN 10.....	43

4. PROJETO.....	47
4.1 VIOLETA.....	47
4.2 PESQUISA QUANTITATIVA.....	50
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
APÊNDICE.....	58
REFERÊNCIAS.....	59

1. INTRODUÇÃO

1.1 MOTIVAÇÃO

O ato de contar histórias sempre esteve presente nas relações humanas desde os mais antigos registros de nossos antepassados, que com o passar do tempo, abandonaram as pinturas rupestres para criar meios cada vez mais sofisticados de contarem suas narrativas, sendo um desses meios o cinema de animação.

Desde o lançamento do curta-metragem francês *Fantasmagorie* (1908), considerado o primeiro desenho animado da história, a tecnologia envolvida no processo de animação avançou de maneira astronômica, possibilitando a inclusão de elementos como cores, sons e texturas, que por sua vez elevaram a imersão das histórias a outro patamar.

Junto desse avanço tecnológico, surgiram também as mais variadas técnicas de animação como a rotoscopia, *stop motion* e animação 2D e 3D, que não só aumentaram a diversidade das obras no âmbito visual como também possibilitaram que uma mesma história possa ser contada de diversas maneiras através da animação, podendo evocar diferentes emoções para cada versão.

Em adição às técnicas de animação, os efeitos e trilhas sonoras presentes nas obras apresentam grande importância, tendo em vista o seu papel fundamental na imersão e até mesmo na compreensão da narrativa. É possível usar como exemplo o filme *WALL-E* (2008), onde grande parte das interações, apesar de ocorrerem através de sons robóticos e palavras soltas, conseguem passar de forma clara as informações da cena ao utilizar da entonação somada às expressões corporais dos personagens.

Considerando esses fatores, é possível afirmar que a constante evolução no cenário da animação tem produzido narrativas cada vez mais imersivas, capazes de tocar e construir a memória afetiva de gerações de espectadores.

Portanto, este trabalho tem como objetivo realizar uma análise acerca de como o uso de diferentes técnicas de animação, texturas e efeitos sonoros podem influenciar a percepção do espectador a respeito de uma narrativa.

1.2 PERGUNTAS DE PESQUISA

Algumas das perguntas que buscaremos responder durante nossa pesquisa são:

- O que é memória afetiva?
- Qual a importância da trilha sonora para o cinema de animação?
- Quais as principais diferenças das animações entre as gerações?
- Como o uso de diferentes direções de arte e trilhas sonoras influencia a criação de memórias afetivas nos espectadores da geração Z?

1.3 HIPÓTESES

Através do estudo elaboramos as seguintes hipóteses:

- A direção de arte escolhida para representar uma narrativa muda a percepção da memória afetiva.
- O conjunto de fatores como estilo de animação, texturas e música se mostram capazes de impactar uma geração resistente a mudanças.
- A técnica e direção de arte influenciam em como o espectador interpreta a mensagem da narrativa.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GERAL

Compreender como o emprego de diferentes técnicas de animação e som podem influenciar a percepção da narrativa por parte do espectador.

1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

Tendo em vista o objetivo principal, são necessários alguns objetivos específicos, como:

- Analisar quão apegado às animações de sua infância o público alvo é e os principais motivos que causam apego.
- Investigar como o emprego de direções de arte pode afetar a empatia e a conexão emocional dos espectadores com os personagens e eventos da narrativa, como em *remakes* e *reboots*.
- Examinar de que forma o uso de técnicas de animação específicas pode influenciar a compreensão de temas e mensagens presentes na história pelos espectadores.
- Produzir um curta animado que faça uso de mais de um tipo de direção de arte.

1.5 METODOLOGIA

Nosso projeto divide-se em uma parte teórica e outra parte prática. O segmento teórico consistirá em pesquisas bibliográficas, utilizando de livros e artigos acadêmicos acerca de temas que se relacionem com animação e seu processo, e seu efeito no espectador. Simultaneamente será realizado um estudo sobre animações e efeitos, através de curtas e longas-metragens animados e desenhos animados. No ponto prático, será realizado um curta animado como resultado das pesquisas realizadas na parte teórica. Durante o processo de criação, será realizado o desenvolvimento do roteiro, das personagens, *storyboard*, animação e finalização.

1.6 JUSTIFICATIVA

O tema proposto neste trabalho é de suma importância para o desenvolvimento de animações, sejam elas adaptações ou originais, que atendem à possível criação de uma memória afetiva. A memória afetiva refere-se a uma interpretação sensorial que remete a um momento vivido e armazenado em nossa memória e que tem grande relevância afetiva.

Desse modo, este trabalho busca compreender como os desenhos animados e sua perspectiva (estética e modo de produção) e som (trilha e efeitos sonoros) influenciam a formação dessas recordações, nos indivíduos da geração Z, especificamente nascidos entre 2000 e 2003.

1.7 RESULTADOS ESPERADOS

Com a pesquisa apresentada, esperamos compreender como a relação entre animação e espectador realmente funciona e verificar a veracidade das hipóteses relacionadas à construção da animação e ao lado emocional do espectador.

E por fim, levando em consideração os resultados e os objetos de estudo, visamos elaborar uma animação a fim de colocar à prova nossas teorias. Inicialmente, imaginamos uma animação que envolvesse vários estilos de animação, porém, devido ao tempo e nossa experiência prática optamos por utilizar apenas duas estéticas. Elas são levemente distintas nas formas de pintura e contorno.

Além disso, todo o curta foi produzido com a técnica tradigital que implica na utilização de meio digitais, mas com os princípios de desenho tradicional, ou seja, desenhamos a animação frame a frame utilizando mesas digitalizadoras e mouse.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste estudo, analisamos como os elementos visuais e sonoros das animações possibilitaram a criação da memória afetiva dos jovens do início dos anos 2000, e como isso impactou e influenciou na formação desses jovens. Contudo, nossa análise terá como resultado um piloto de uma animação que usufrui dos estilos e os demonstra através das características de uma geração.

Dessa maneira, temos como base de estudo artigos e livros produzidos por Lucena (2019), que trata sobre a animação e suas técnicas; e Izquierdo (2018), que se aprofunda na memória e suas características.

2.1 O QUE É ANIMAÇÃO?

“Animar, do latim ‘animare’, significa dar alma” (MAGALHÃES, 2015, p. 9). Efetivamente o animador faz um trabalho de dar vida aos personagens, cenários e narrativas, de formas variadas, alcançando resultados particulares. Cada estilo de desenho transmite sensações e conta histórias com particularidades que podem mudar a percepção. Em nosso projeto abordaremos especialmente os desenhos animados que passavam comumente na televisão, especialmente na TV aberta, durante a infância das crianças do início do século 2000.

Ao longo das décadas muitos processos de criação surgiram, foram transformados ou incrementados. Os primeiros projetos que envolviam personagens propriamente ditos e uma narrativa apareceram por volta da década de 10 com a inauguração do curta de Winsor McCay, *How a mosquito operates* (1912). O protagonista, o mosquito, foi o primeiro a ter sinais que demonstram como ele pensava por si só e decidiu agir (LUCENA, 2019). A partir de então, outros artistas passaram a desenvolver curtas semelhantes e a testar novas ferramentas até a consolidação da base de criação através dos 12 princípios da animação desenvolvidos por Frank Thomas e Ollie Johnston, antigos animadores do estúdio Disney, no livro *The Illusion of Life*. Os princípios foram resultados de experimentações para a produção de *Branca de neve* (1937), que formularam

técnicas para a elaboração de movimentos e gestos das personagens da animação. (MELO; NETO, 2005).

Essa lista de recursos é utilizada para criar uma animação fluida e agradável até os dias atuais, por tratar-se de um desenho ou de algum tipo de modelagem 3D, alguns aspectos de ações precisam ser reforçados para o público poder compreender intuitivamente o que acontece. Por exemplo, ações que demonstrem força exigem recursos adicionais na elaboração, como o princípio da antecipação, cuja função é indicar a ação que irá acontecer, seja feito de maneira sutil ou exagerada. Como as animações, de qualquer estilo, são feitas com desenhos ou a partir de objetos em que são animados quadro a quadro, é fácil cair em erros que comprometam a compreensão da ação.

Mesmo que o espectador não perceba ativamente o que lhe incomoda, o cérebro capta as falhas dos movimentos. O avanço da tecnologia disponibiliza novas ferramentas de criação e proporciona experiências mais complexas. Esse movimento acostuma o público a padrões de desenhos e filmes de alta qualidade e os torna exigentes em relação às novas produções, ou seja, não esperam nada menos do que o que já estão acostumados. As exigências são válidas para todos os estilos de animação e os principais da atualidade são:

2.1.1 A ANIMAÇÃO 2D

A animação 2D, que se baseia principalmente em criar personagens, roteiros, *storyboards* e cenários bidimensionais. No princípio da animação 2D, era usado como técnica fotografias de desenhos no papel que depois eram colocadas em folhas transparentes de acetato, que facilitava a visualização dos desenhos em sobreposição. Atualmente, esse processo foi otimizado pela tecnologia e seus *softwares*, assim sendo todo realizado digitalmente, sem a necessidade de uso de fotografias, apenas dos desenhos diretos na tela e menos horas de trabalhos. Esse estilo é um dos mais famosos e foi bastante explorado e difundido, mas principalmente marca presença em filmes e desenhos animados, como Looney Tunes (1933), Rei Leão (1994) e Ben 10 (2005).

Figura 1. Looney Tunes e a calça de shopping.



Fonte: O Show dos Looney Tunes, 2011, Warner Bros. Animation.

Figura 2. O ciclo sem fim.



Fonte: Rei leão, 1994, Disney.

2.1.2 A ANIMAÇÃO 3D

A animação 3D, que se assemelha à animação 2D, com foco em personagens e cenários, mas o diferencial é a tridimensionalidade, que traz novas opções para as animações, tanto na questão estética quanto na complexidade de cenários e personagens, e usualmente projeta a realidade de maneira mais eficaz, embora o realismo não seja a única maneira de se usar a vertente 3D. Um estilo que

já nasceu através da tecnologia, no início dos computadores, e revolucionou a indústria, criando uma tendência que perdura até os dias atuais. A primeira animação de grande porte foi Toy Story (1995), ainda no começo dos estúdios Pixar. Mas esse é um estilo que não se prendeu a um único caminho, desde sua criação foi usada em diversas situações, desde filmes, desenhos, comerciais e propagandas até videogames e ambientes educacionais.

Figura 3. Voar é cair com estilo.



Fonte: Toy Story, 1995, Pixar.

Figura 4. Viagem ao espaço.



Fonte: The last of Us Parte 2, 2020, Naughty Dog.

2.1.3 STOP MOTION

O estilo de animação *Stop Motion* resume-se a uma técnica na qual os animadores manipulam fisicamente os objetos, fazendo parecer com que esses objetos se movem por conta própria. Ou seja, é uma sequência de quadros que são reproduzidos, criando uma ilusão de ação e movimento. Embora este estilo não seja muito utilizado na indústria, de tempos em tempos, surgem produções excelentes que o utilizam, como *A Noiva-Cadáver*, um musical dirigido por Tim Burton, ou *Coraline*, uma adaptação do livro homônimo de Neil Gaiman.

Figura 5. A outra família.



Fonte: *Coraline*, 2009, Laika.

2.2 QUAL A RELAÇÃO DOS DESENHOS ANIMADOS E AS CRIANÇAS?

As animações se popularizam a partir da industrialização das produções, época em que surgem os estúdios de animação que darão origem às franquias de curtas, desenhos animados e longas-metragens. No período que iremos abordar (1997-2010), as direções de arte eram bem diversificadas e a produção possuía forte embasamento, o que proporciona uma variedade grande de estéticas e narrativas.

Após o início do desenvolvimento tecnológico, o relacionamento de pessoas comuns com televisões, computadores e, posteriormente, com celulares cresce

continuamente e isso afeta como percebem e reagem às situações do cotidiano. Em 2010, os desenhos animados faziam parte do cotidiano de muitas crianças no Brasil, especialmente pela possibilidade de acesso mediante canais abertos da televisão que possuíam horários para exibição de conteúdo infantil como a TV Globinho.

A TV Globinho surgiu após o término de “Globinho”, um telejornal infantil que esteve no ar de 1972 a 1982. O programa infantil foi uma criação nacional para exibir obras animadas de variadas origens de produção e de estilos de desenhos, como *cartoons* e *animes* – ambos são, essencialmente, animações, mas se diferem no público-alvo, gênero, progressão da trama, tema e designs de personagens distintos -, e foi ao ar pela primeira vez em 2000. Ele contava com dois apresentadores que não possuíam relação direta de interação com o público e mesmo assim alcançava bons números de audiência, conquistando a melhor marcação no ano de 2002 com os apresentadores Flávia Sampaio e Mariah Rocha que ficou entre 15 e 17 pontos. Para fins de melhor compreensão acerca dos dados de audiência, cada ponto agregado ao programa equivale a 1% do público alvo que está assistindo.

A atração infantil era exibida de segunda a sábado a partir das 9h30 da manhã até o início da tarde, horários que correspondiam com a presença das crianças em casa fossem antes de ir à escola, ao retornarem ou por passarem o dia em casa. O marco do programa foi tão grande na memória das crianças que assistiam que quando foi cancelado houve uma grande comoção e muitas críticas. A mudança do formato de entretenimento causou impactos na televisão, competir com plataformas de vídeos e de *streaming* é cada vez mais difícil e causou a mudança de programação em muitos canais. A queda considerável e constante da audiência do programa provocou sua retirada do ar em agosto de 2015, sua última edição contou com um recorde de audiência nos últimos tempos marcando 11 pontos de Ibope. Houve muita comoção e críticas sobre o fim do programa, especialmente direcionadas à Fátima Bernardes, indicada como culpada pelo término do entretenimento. Durante uma entrevista, em 2022, com o comediante Paulo Vieira, Fátima foi questionada sobre o término da TV Globinho e respondeu:

Menino, eu respondo da TV Globinho até hoje. Eu dei uma aposentadoria para o Bob Esponja, foi ótimo! Está lá descansando muito antes de mim. E eu estou aqui, carregando saco, carregando areia. Até hoje as pessoas falam. Às vezes, uma pessoa de 30 anos chega para mim e diz: “E a TV Globinho?”. Pelo amor de Deus, neh! Tu não via a TV Globinho há mais de 10 anos, via? (TV GLOBINHO, 2022).

A comoção, as críticas, a rejeição e o constante enfrentamento em relação a Fátima Bernardes revela como momentos da infância são marcantes e afetam o emocional, mesmo após adultos. Um programa de televisão ou um desenho animado não são considerados eventos de grande importância na vida de um indivíduo, como andar de bicicleta ou terminar a escola, mas trazem grandes memórias, e alterações em como as coisas eram na infância tendem a gerar estranhamento e até rejeição.

2.3 TECNOLOGIA E REMAKES

O avanço rápido da tecnologia altera, não apenas, a relação pessoa-máquina, mas também, a velocidade a qual se percebe a informação. Os novos meios de comunicação exigem uma compreensão mais rápida, não havendo tempo para parar e refletir. O que é facilmente visto no aplicativo TikTok, grande exemplo dessa mudança, nele há uma série de vídeos curtos e conteúdos variados, que vão de danças, dicas do dia-dia, memes a informações sobre o mundo. Porém, limitados a um reduzido espaço de tempo, em conjunto a uma alta concorrência de outras temáticas. Desse modo, se gera uma ansiedade de esperar, que é definida por Rushkoff (2014) como a cultura do imediatismo e guiado pela ideia de que “o passado não existe e o futuro é sempre incerto”. Diante disso, esse ritmo ditado pela tecnologia recente, também se reflete nas crianças e nos conteúdos para elas preparados.

Ao analisar animações de anos anteriores a 2000 é perceptível que a dinâmica da animação difere das animações posteriores em complexidade relacionada a efeitos gráficos, cores e movimentos.

Figura 6. O guerreiro da justiça.



Fonte: Fantomas, 1967.

Fantomas é um desenho que a faixa mais próxima aos anos 2000 já considerava devagar e pouco atrativo, as ações levam mais tempo para acontecer, os diálogos têm grau maior de formalidade e os movimentos de personagens e cenários são limitados. Isso se repete para desenhos de 2000 a 2010, na época faziam muito sucesso, mas para as novas gerações não possuem tantos atrativos que prendem a atenção, como Ben 10 que passou por um *reboot* .

O *reboot* é, em tradução literal, “reiniciar”, no campo das animações, o *reboot* acontece quando uma série recebe uma nova versão que pode não ser diretamente relacionada à anterior. Muitas vezes é utilizado para reiniciar um universo já explorado e mostrar a história já conhecida de uma outra perspectiva. No caso de Ben 10 a alteração foi feita para alcançar uma nova geração de crianças e envolveu mudanças de direção de arte e no ritmo da animação.

Figura 7. O novo Ben 10.



Fonte: Ben 10, 2016.

Já na abertura é possível perceber a mudança dinâmica dos desenhos, a primeira abertura¹ da animação original durava pouco mais de um minuto, mostrava detalhes de como o protagonista consegue os poderes e mostrava cada um dos alienígenas que compunham o catálogo de poderes do relógio. Além disso, a letra da música era feita de modo que fosse possível de ser cantada pelas crianças. Sempre que o desenho começava nos canais de televisão a abertura era transmitida, não havia a possibilidade de avançar o vídeo, a música fazia parte da experiência de assistir ao desenho, fosse para cantar ou para as crianças perceberem os alienígenas com mais detalhes.

No novo desenho, *Ben 10 reboot*, a abertura² dura apenas 20 segundos e praticamente não possui letra a ser cantada. A velocidade com que ocorrem os trechos é bem acelerada, os alienígenas passam muito mais rápido pela tela e quase não há detalhes sobre a história, reflexo das novas mídias.

¹ Abertura de Ben 10 disponível em: [YouTube: Ben 10 - Intro \(Letra\)](#) . Acesso em: 30 out. 2023.

² Abertura de Ben 10 *reboot* disponível em: [YouTube: Abertura: Ben 10 \(Reboot\)](#) . Acesso em: 30 out 2023.

Essas diferenças podem ser explicadas pela mudança no formato de exibição dos desenhos. Atualmente, a transmissão de programações infantis é quase nula na televisão aberta, há indícios de que a falta de investimentos na área se dê devido às leis de propaganda infantil que proíbem a divulgação de propagandas para o público infantil e os custos de se manter um canal infantil na televisão aberta sob essas condições. A redução se explica em maior parte, devido ao modelo de negócio das emissoras, com o avanço da tecnologia e a concorrência com outras plataformas de entretenimento, a programação infantil vem deixando de ser um setor que forneça os lucros esperados, por isso é cada vez menos interessante investir e manter esse estilo de exibição segmentada de conteúdo, segundo matéria³ do Criança e Consumo.

As plataformas de entretenimento, normalmente *streamings*, exibem a opção de pular a abertura dos conteúdos que estão disponíveis no catálogos, incluindo as programações infantis. Mas a música faz parte importante da relação da criança com o desenho, é simples achar conteúdos em plataformas de vídeo que reúnem trechos de aberturas para despertar a nostalgia dos contemporâneos aos desenhos. As *trends* (desafios das redes sociais) cujos títulos são “Tente não cantar essas músicas”, “Tente não sorrir ou reagir (versão infância) — YouTube” ou “Se você conhece todas sua infância foi boa”. Todas viralizam rapidamente e desencadeiam uma série de reações, inclusive das grandes empresas, que buscam aumentar o público alvo.

Por exemplo, a Disney recentemente iniciou um novo rumo para o cenário cinematográfico de filmes infantis, retomando o sucesso de seus filmes clássicos por meio de uma reformulação do estilo de animação. Este novo estilo é conhecido como “Live Actions”, que consiste em fazer um remake (uma “refilmagem”, criação de uma nova versão de uma trama já contada) das histórias que eram anteriormente animadas, agora com atores reais e animais e/ou personagem em CGI (Computer Graphic Imagery), ou apenas Computação Gráfica, um estilo de animação que pode tentar ser o mais fiel possível à realidade.

³ Disponível em: O que explica a redução dos programas infantis na TV aberta?. Acesso em: 30 out. 2023.

De acordo com o programa Criança e Consumo, o relançamento desses clássicos não foi apenas coincidência, trata-se de uma estratégia de recaptação de público. A Disney investe em manter seu público ligado aos seus filmes e personagens para lidar com todos os diferentes tipos de audiência, que estão em contato com a empresa. Existem segmentos para crianças, jovens e adultos, mas o principal público-alvo relacionado aos longas-metragens ainda são as crianças. Com os remakes dos filmes da infância do público nascido por volta de 2000, a empresa retomou e conseguiu inseri-los como público-alvo e levar muitos adultos ao cinema. Foi uma estratégia para reaproveitar os sentimentos de nostalgia gerados pelos filmes e trilhas sonoras que marcaram a infância de muitos.

2.4 MEMÓRIA

A memória é parte importante de nossa vida e formação. Está presente em situações básicas como lembrar o caminho de casa e em atividades complexas como resolver equações. Fato é que a memória nos compõe e é uma parte fundamental do ser humano, tanto que quando este recurso lhe é tirado, como pela doença de Alzheimer, o indivíduo torna-se frágil.

A memória, em termos técnicos, significa aquisição, formação, conservação e evocação de informações, possuindo como maior regulador as emoções e estados de ânimo. De acordo com Izquierdo (2018), neurocientista, ela pode ser classificada e denominada de acordo com sua função, durabilidade e conteúdo.

Conforme sua função possuímos a memória de trabalho, também nomeada de operacional, que nos ajuda a saber onde estamos ou o que estamos fazendo.

E segundo o tempo que a memória pode durar, dispomos das de longa e curta duração. As de curta duração são aquelas que duram entre 1 e 6 horas, tempo correspondente ao período necessário para que as de longa duração se consolidem. Ademais, memórias de longa duração, além de demorarem mais para se estabelecerem, também permanecem mais tempo em nosso cérebro e podem ficar meses ou anos guardadas. Quando isso ocorre passam a ser chamadas de memórias remotas.

As memórias de longa duração ainda se subdividem em dois grandes grupos, as declarativas e as procedurais.

As declarativas são aquelas que registram fatos, conhecimentos e eventos, são informações que armazenamos propositalmente e podem ser lembradas ativamente. Existem ainda dois subtipos, as episódicas, que referem-se a momentos específicos da vivência, como o nome de um pet, e as semânticas, que são as recordações de conhecimentos comuns, como saber diferenciar o que é uma flor e uma árvore.

Já as procedurais são aquelas adquiridas inconscientemente que surgem normalmente através da repetição e podem ser entendidas como memórias musculares ou sensoriais.

Para nosso estudo de caso, a parte da memória a ser analisada é a de memórias de longo prazo relacionadas a momentos do cotidiano e a estímulos sensoriais, de forma mais objetiva, abordaremos a memória afetiva como principal fonte de análise.

2.4.1 MEMÓRIA AFETIVA

A memória afetiva, diferente das memórias acima descritas, não refere-se principalmente ao que se lembra, mas a como se lembra. É uma lembrança cercada de sentimentos positivos e que causam alívio.

Em termos técnicos, segundo Mahoney e Almeida (2005, p. 1), a afetividade relaciona-se na forma com que o ser humano é afetado pelo mundo (externo ou suas próprias emoções) e está sempre ligada a sensações de agrado ou desagrado. O que indica a capacidade que os indivíduos têm de serem afetados, de maneira positiva ou negativa, com variações de intensidade em uma situação. A forma como somos impactados por ações, situações ou objetos afeta diretamente em como a recordação daquilo irá se formar. Se a experiência foi boa, os próximos contatos com situações semelhantes será provavelmente bom, assim como a má experiência irá causar receio futuramente.

Mas nem só de relações de impacto a memória afetiva é composta, ela é caracterizada como uma lembrança agradável de algo. Ao despertá-la a sensação é de alívio, em crianças funciona até como ponto de segurança, quando se sente ameaçada abraçar o ursinho favorito é uma forma de lembrar o alívio dos momentos passados com a pelúcia.

Desta forma, é válido também destacar o que é sentimento, segundo Damásio (2004, p. 92): “sentimento é uma percepção de um certo estado do corpo, acompanhado pela percepção de pensamentos com certos temas e pela percepção de um certo modo de pensar.” São os sentimentos relacionados a objetos, sons e cheiros que despertam essas recordações.

Assim, a memória afetiva é o nome dado àquelas recordações ativadas por meio de contato sensorial com algo que desperte uma lembrança, por exemplo, o sentimento ao rever o brinquedo favorito de sua infância. Sua formação não se baseia nos acontecimentos em si, e sim em quando são despertadas as lembranças agradáveis. A ligação entre objeto e a recordação é feita de forma inconsciente e depende do grau de importância da formação da memória, se algo que lhe foi dado pertencia a alguém que era amado por você, o grau de relevância do objeto é maior por lembrar de um indivíduo querido.

As recordações afetam o presente e o indivíduo em sua essência, elas podem ditar um comportamento individual ou de um grupo que partilhe memórias. O caso dos desenhos e da rejeição em relação aos *remakes* e *live actions* é uma tentativa de preservar as coisas como eram e manter a agradável lembrança. Contudo, memórias não exatamente lembradas, são momentos reconstituídos a partir de fragmentos que ficaram registrados no cérebro, então, nem tudo o que lembramos é real.

Quando se rememora, o passado não aparece mais tal como aconteceu, mas é reconstruído no consciente do indivíduo. Na verdade, o que se dá é uma presentificação do passado; aquilo que está sendo recordado surge na percepção de quem ouve – e de quem conta – como fatos que provocam sensações no momento presente. (OLIVEIRA, 2005, p. 88)

Assim compreendemos que mesmo a mínima experiência com uma memória afetiva em um momento da vida consegue gerar determinada influência sobre a vida mesmo após a idade adulta. Apesar de parecerem insignificantes para a idade madura, as animações são fontes de informações que estão sempre marcando a criança, com experiências boas ou ruins. As animações fizeram parte da infância das crianças da geração Z e, ainda hoje, quando adultos, elas fazem parte.

2.4.1.1 MEMÓRIA AFETIVA E AS ANIMAÇÕES DA INFÂNCIA

As brincadeiras e a imaginação fazem parte da infância da maioria das crianças. Uma das formas de estimular esses comportamentos naturais são os desenhos animados, eles estimulam a criatividade e possibilitam a assimilação da criança com os personagens. Existem vários estilos diferentes de séries animadas que são feitas para diferentes gostos, então nem todos os espectadores guardam as mesmas lembranças de um desenho. O que para alguns era uma obra de arte a ser preservada, para outros não passava de um intervalo.

Cada animação vai gerar uma lembrança diferente, alguns desenhos serão esquecidos porque não foram relevantes para o indivíduo durante a infância, outros trarão alguns sentimentos ruins como medos e inseguranças, conforme o período em que foi assistido ou se o conteúdo podia ser assustador. Mas quando se trata de animações da infância, normalmente as memórias são boas e trazem alento.

Os *remakes* são uma forma de trazer desenhos antigos, e que não são mais populares, para as novas gerações. Essas adaptações têm gerado algumas discussões entre o público da antiga geração. O ser humano tem a tendência de acreditar que o que viveu era melhor; nesse sentido, é comum ouvirmos de pessoas mais velhas “no meu tempo isso era melhor, isso que era infância”. As recordações que temos são traiçoeiras pois muitas vezes são enviesadas, a memória não é uma cópia de um momento, é uma reconstrução feita pelo cérebro que tem como influência as emoções.

Ao observar as novas animações, com estilos e uma dinâmica muito diferente do que foi apresentado na infância do público anterior, a tendência ao desprezo é

elevada. É, em algum nível, decepcionante ver o que os desenhos queridos de uma época tornaram-se justamente por afetar as recordações que foram criadas antes. Além disso, o sentimento de rejeição é impulsionado pelas redes sociais através de compartilhamentos de opiniões contrárias, que normalmente viralizam muito mais rápido do que os elogios.

Uma série que, de acordo com nosso levantamento disponível no tópico 4.2, divide opiniões dos mais antigos é *Jovens Titãs em Ação* (2013). Ao pesquisar sobre a série é bem simples encontrar muitos comentários negativos e até alguns cancelamentos dos espectadores sobre a série. Mas ao analisar o desenho de forma aprofundada pode-se perceber que a ideia por trás da criação não foi fazer um *reboot* dos *Jovens Titãs* (2003). Apesar de serem os mesmos personagens (Ciborgue, Estelar, Mutano, Ravena e Robin) as características das personalidades das personagens é completamente diferente nas duas animações.

A animação de 2003 também tinha episódios de teor cômico e que eram mais leves, mas também tinha aqueles que tratavam de reflexões profundas. No *Jovens Titãs em Ação*, os episódios sérios foram deixados de lado e o maior foco é em ser cômico e brincar com o universo de heróis da DC. O que pode ser muito incômodo para os espectadores e fãs da série de 2003. Ver os personagens tão amados na infância com as personalidades transformadas em um contexto de episódios puramente cômicos e sem grande profundidade, especialmente nas primeiras temporadas, explica o grande número de indivíduos que repudiam a nova versão.

É assim que a memória afetiva surge e influencia a opinião do espectador. A bagagem que ele carrega de recordações é muito diferente da proposta que o novo desenho apresenta e, ao assistir os episódios, o sentimento de frustração sobrepõe os demais e até mesmo a razão. Normalmente a primeira reação após uma expectativa frustrada é a rejeição. As emoções muitas vezes atrapalham na tomada de uma decisão precisa, tudo o que o ser humano carrega influencia a percepção sobre fatos e envia a opinião.

Outro detalhe importante de ser destacado é que muitas vezes o público, hoje adulto, esquece que os novos desenhos e *reboots* de séries antigas, na maioria das vezes, não os tem como público alvo. O público-alvo são as novas gerações de crianças em que os desenhos fazem muito sucesso.

2.4.2 MEMÓRIAS FALSAS

Em meio a tantas lembranças que tornam-se cada vez mais incertas ao longo dos anos, os fatos passam a ser distorcidos pelo sujeito. Não é algo feito de forma proposital, mas que é comum e natural, a memória também se desgasta. O desgaste contínuo cria recordações falsas, especialmente em conjunto às massas. Ou seja, um assunto que está em alta e que faz parte das memórias do indivíduo podem ser alterados pelo comportamento da maioria, e levá-lo a aderir situações que nunca viveu como fatos de sua vida.

As memórias não são adquiridas apenas por indivíduos que vivem o momento, são também passadas e adquiridas por meio das comunidades. As memórias coletivas são um conjunto de conhecimentos e memórias partilhadas, com grande significado identitário de um grupo. Elas podem ser transformadas ao longo dos anos conforme passam de geração em geração.

O Efeito Mandela é um exemplo de memória falsa em massa, mesmo em relação às pessoas que não estavam próximas, mas que faziam parte de um mesmo grupo (seja por idade, nação ou lugar em que vivem). Ele surgiu em 2010, quando muitas pessoas começaram a acreditar que Nelson Mandela havia morrido na prisão nos anos 80, mas ele só veio a falecer em 2013 em decorrência de uma infecção respiratória. A figura de Nelson Mandela é conhecida mundialmente e tem grande relevância em várias camadas sociais, existem grupos que relatam lembrar claramente de abrir o jornal e ler sobre a morte do ex-presidente da África do Sul. O mesmo efeito foi observado no Brasil depois do atentado às torres gêmeas, muitos brasileiros lembram-se de ter um episódio épico de Dragon Ball Z interrompido pela notícia da tragédia, mas ao analisar a programação do dia vemos que o desenho só passou mais de uma hora após o noticiário.

Com tantos *remakes* nostálgicos sendo lançados nos últimos anos e a comunicação via internet acelerada, muitas memórias falsas têm sido criadas. Desse modo, pessoas que não gostavam ou acompanhavam desenhos entraram na onda de êxtase e passaram a acreditar que tais animações foram partes importantíssimas de sua infância. Não é uma mudança proposital de pensamento, mas ao observar muitos indivíduos que compartilharam experiências parecidas durante um mesmo período de tempo, no caso os desenhos animados durante a infância, o sujeito

passa a crer que possui a mesma relação com os desenhos do que os demais do grupo.

3. TRABALHOS RELACIONADOS

3.1 DESENHOS ANIMADOS E SEUS EFEITOS NO RACIOCÍNIO E COMPORTAMENTO INFANTIL

A pesquisa “*Cartoon’s effect in changing children mental response and behavior*”, dos autores Habib e Soliman (2015), visa analisar até que ponto o consumo de desenhos animados tem influência no processo de desenvolvimento do cérebro humano durante a infância, além de buscar identificar e listar os efeitos positivos e negativos dessa exposição.

Os autores iniciam a tese afirmando que, apesar dos genes assumirem um papel importante no desenvolvimento de uma criança, são suas experiências externas e o ambiente em que está inserida que realmente determinarão o funcionamento de seu cérebro e seus padrões de comportamento. Para complementar essa informação, também é apresentado um trabalho da *Michigan University* dos pesquisadores Kayla Bois e Brad Bushman, que mostra que o consumo de conteúdo animado ocupa grande parte da rotina de crianças de dois a 12 anos, o que leva os autores a concluir que os desenhos de fato possuem influência significativa no desenvolvimento desses indivíduos.

Durante seu desenvolvimento, a pesquisa nos mostra que o cérebro infantil está sempre atrás de novas informações e experiências, formando sinapses que se reforçam conforme a criança repete certas ações, criando hábitos e memórias duradouras, além de moldar sua forma de pensar e interpretar o mundo à sua volta.

Tendo isso em vista, é possível atribuir méritos e deméritos ao consumo de animações por crianças, a depender de seu conteúdo. Através da capacidade dos desenhos em reter a atenção de crianças é possível introduzi-las a normas e relações sociais, habilidades como liderança e resolução de problemas e experiências cotidianas como um todo, de maneira muito mais eficiente do que uma aula ou palestra. Da mesma forma, desenhos que exibem comportamentos violentos e conteúdo sexual podem reforçar tendências destrutivas e criar futuros vícios e distúrbios.

Esta análise é interessante para compreendermos a dimensão que um momento da vida tem de influência mesmo depois de adultos. Por mais insignificante

que pareça aos olhos da maturidade, as animações são fontes de informações que estão a todo momento marcando a criança. Com experiências boas ou ruins, as animações fizeram parte da infância das crianças da geração Z e, mesmo hoje, adultos, muitas ainda fazem.

3.2 EVOLUÇÃO DOS DESENHOS ANIMADOS: ANTES E AGORA

Em seu artigo de opinião intitulado “*Evolution of Cartoons: Then and now*”, o autor Turner (2019) faz uma análise interessante a respeito de desenhos animados de antes e depois dos anos 2000. Apesar de recortar um período diferente do que buscamos abordar em nossa pesquisa, é possível utilizar esse artigo como uma forte evidência que sustenta uma de nossas hipóteses apresentadas: memórias afetivas criadas na infância podem tornar um indivíduo resistente a mudanças e *remakes* de animações consagradas.

Em seu texto, o autor cita brevemente as diferenças técnicas entre desenhos pré e pós anos 2000, descrevendo animações antigas como, em tradução livre, “imprecisos” e “nebulosos”, porém sua argumentação se baseia majoritariamente na diferença entre o conteúdo das narrativas. Cole afirma que desenhos produzidos por volta de 1940 buscavam assumir um papel de tutor, ensinando crianças de maneira divertida a como lidarem com problemas na escola, relações com amigos, família, *bullying* e até mesmo situações cotidianas como pagar impostos e guardar dinheiro, tudo isso de maneira descontraída e otimista.

Contudo, esse cenário mudou a partir de 2007. De acordo com o autor, quando são introduzidos desenhos que “instigam um senso de comportamento estranho, considerado por muitos inaceitável”. O desenho japonês *Doraemon* (1969) é citado como um dos exemplos negativos, onde o protagonista Nobita, por estar sempre sendo alvo de seus amigos em brincadeiras desagradáveis, estaria influenciando crianças a criarem relações improdutivas, além de afirmar que o desenho tende a descreditar a figura paterna.

Ao realizar várias outras comparações ao decorrer do artigo, o autor falha em perceber que, por conta de sua memória afetiva e de sua imagem do que seriam os

bons desenhos de antigamente, ele se contradiz em suas afirmações e faz uma análise enviesada. Essas contradições ficam claras ao ponto que ele evidencia, por exemplo, a violência das animações mais recentes ao mesmo tempo que ignora essa mesma característica (e outras questões problemáticas como estereótipos racistas) em desenhos como *Looney Tunes* (1930) e *Tom & Jerry* (1940), anteriormente citados como exemplos positivos.

Questões que estão diretamente relacionadas ao tema de estudo deste trabalho. Apesar de o autor ser de uma geração diferente da que abordamos, o comportamento crítico em relação às animações que lhe são novas é o mesmo que buscamos compreender.

3.3 WISH: O PODER DOS DESEJOS

“Wish: o poder dos desejos” (2023) será a animação responsável pela comemoração dos 100 anos da Disney e revelará a origem da magia das obras do estúdio.

Figura 8. Asha e Valentino.



Fonte: Wish: O poder dos desejos, 2023, Disney.

No filme musical, o espectador acompanhará Asha, uma jovem que vive no Reino de Rosas. Ela presencia a formação/ascensão do mal no próprio reino, então

faz um pedido aos céus. Mas ela só não contava que uma entidade cósmica fosse atendê-la, a estrela dos desejos, que ficou conhecida pela música *When you Wish Upon a Star*, da animação Pinóquio (1940).

A animação chamou atenção do público, já em seu primeiro trailer⁴, por ser a primeira produção dos estúdios Disney a usar mais de um estilo de animação no mesmo filme. O estilo de animação 3D irá se misturar com a animação 2D, tanto nos cenários quanto nos personagens presentes no musical.

É provável que a inovação na direção de arte feita pela Disney ao misturar dois campos diferentes (estilo 2D de pintura e 3D nos modelos) em um único filme seja resultado do massivo sucesso de filmes como *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e *Gato de Botas 2* (2022), que não se guiam pelos padrões das últimas grandes produções animadas da última década. Os dois filmes abriram alas para uma nova tendência na produção de animações, com um visual fora do comum e um uso pouco explorado das técnicas de animação, como as cores vibrantes e as várias informações visuais fluidas e em mudança constante em *Aranhaverso* e o framerate alterado nas cenas de luta em *Gato de Botas 2*, além dos estilos 2D e 3D usados em conjunto nas duas produções. Com esse novo filme, a Disney, passa a se afastar do fotorrealismo, já tão utilizado em suas obras e começa a explorar diferentes estéticas e técnicas dentro de uma animação.

Desse modo, a partir dessa obra cinematográfica animada, pudemos analisar como o sucesso de uma animação pode influenciar a criação e adaptação de outra. Visto que, além da influência de outras obras de diferentes estúdios, que utilizaram de mesma técnica, esse filme também nos leva ao passado quando retorna com a magia inigualável, que está presente em tantas obras da Disney. Ademais, possibilitou uma maior visibilidade de como poderíamos nos aventurar na direção de arte e narrativa em uma animação.

⁴ Disponível em: [📺 Wish | Teaser Trailer Oficial Dublado | Disney](#) . Acesso em: 30 out. 2023.

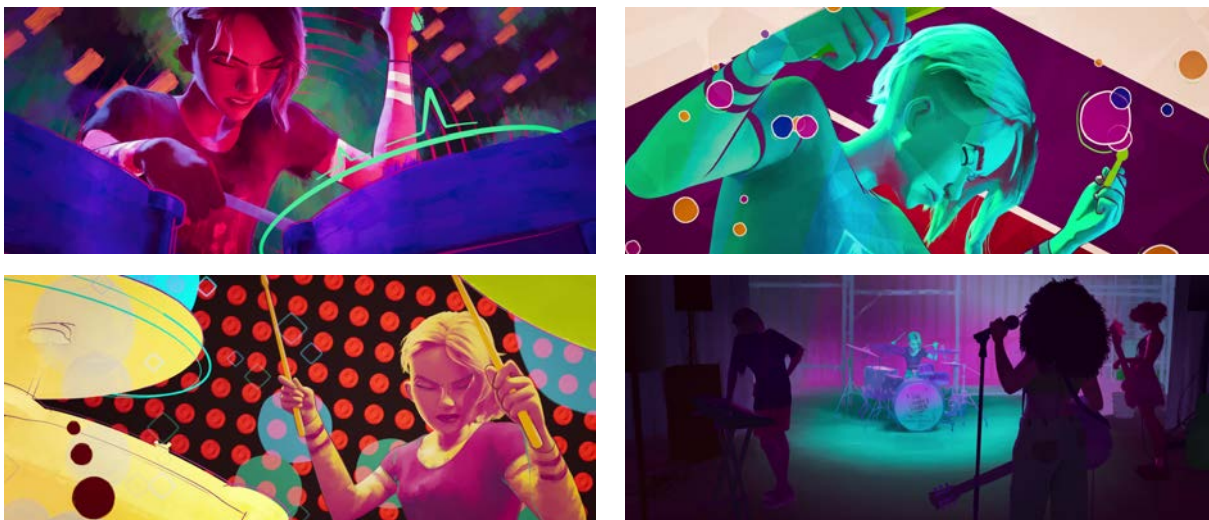
3.4 ARANHAVERSO

A saga de filmes animados do Homem Aranha é composta pelos seguintes filmes: Homem-Aranha no Aranhaverso (2018), Homem-Aranha: Através do Aranhaverso (2023) e Homem-Aranha: Além do Aranhaverso (2024). Juntos eles contam a história de Miles Morales, um rapaz negro, lidando com os poderes e as responsabilidades que um homem-aranha carrega, tudo isso, enquanto se reúne a homens aranhas de outros universos, para impedir um colapso eminente entre os seus universos e proteger as suas próprias existências.

A notoriedade e o sucesso das animações se deu por conta da principal características dos longas, a estética transportada diretamente dos quadrinhos, por meio de particularidades como colorização, traços, *framerate* e até na forma de contar a própria narrativa. A experiência de assistir aos filmes e ter a sensação de se estar lendo um quadrinho, se dá pelo jeito no qual a estética tem uma participação crítica na história e impacta em como ela é conduzida.

Em Homem-Aranha: Através do Aranhaverso (2023), a personagem Gwen Stacy, também conhecida como Mulher-Aranha, retorna em grande estilo, logo no começo do longa, para assim contar sua história de origem, como “Homem-Aranha” de seu universo. Gwen começa tocando bateria com sua banda, e o que era um ensaio acaba se tornando um solo, pois ela se perde em meio a confusão de sentimentos, na qual está imersa após a perda de seu melhor amigo e a solidão causada pelas responsabilidades de ser um “aranha”.

Figura 9, 10, 11 e 12. Solo de bateria da personagem Gwen Stacy.



Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

Ela sai irritada e incompreendida, e volta para sua casa. No caminho, continua a contar sua triste história, de como seu melhor amigo e maior fã, Peter Parker, se transformou em um lagarto gigante, com a intenção de ser um herói, mas acabou se tornando uma ameaça. Peter acaba sendo derrotado e morto por sua melhor amiga, que até o momento de sua morte não sabia sua verdadeira identidade. Agora, ela estava só, com a culpa da morte de seu amigo e incriminada pela polícia de toda a cidade, incluindo seu pai.

Ao chegar em casa, encontra seu pai que lhe conta notícias sobre o caso da mulher-aranha, mas ela não se importa e justifica que isso não fará com que seu amigo volte. Quase inicia uma discussão, mas o pai cede, e ela questiona se está brava demais para um abraço, e assim, ela corre para seus braços antes mesmo que ele possa terminar a frase.

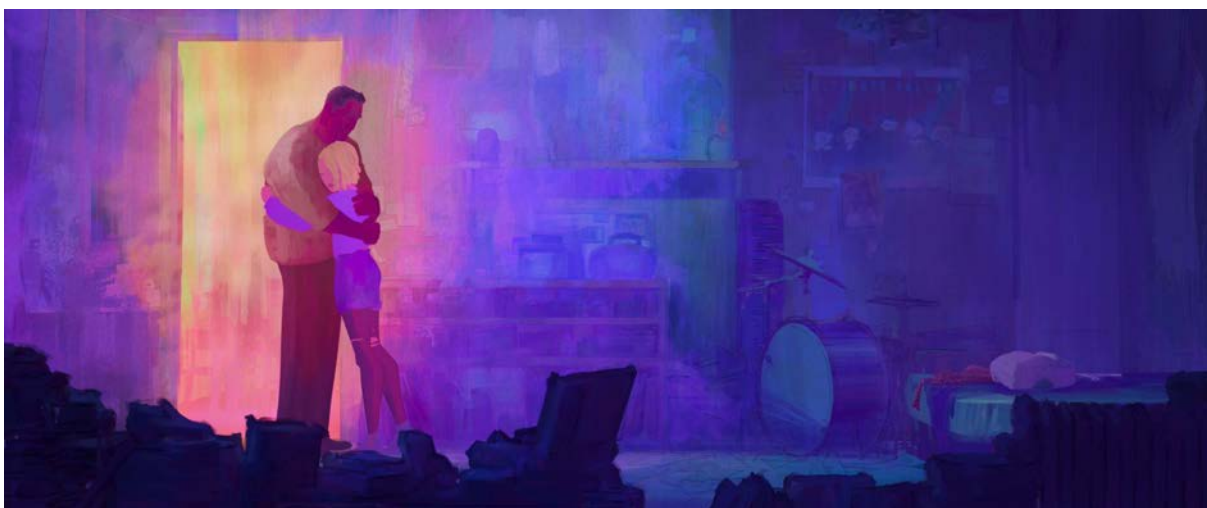
Figura 13. Briga entre pai e filha.



Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

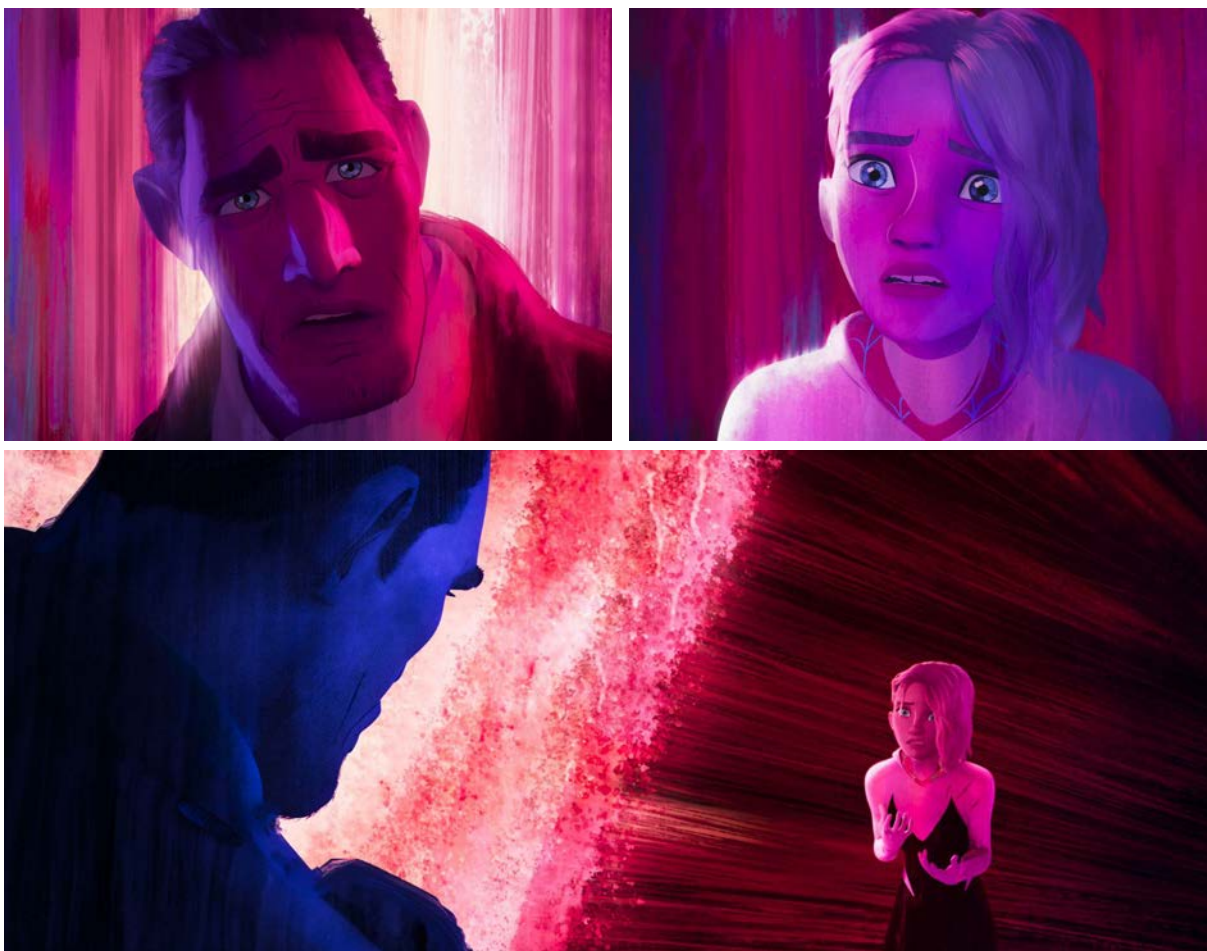
Nesse momento, o mundo que era antes representado por cores frias e melancólicas é agora tomado por cores quentes e radiantes. O que torna nítida a relação que o estilo seguido pela animação tem com os personagens e a sua história, ao refletir o sentimento de solidão e melancolia sendo consumido pelo calor e aconchego do amor de seu pai, que também é a sua última ligação de afeto com aquele universo.

Figura 14. Abraço entre pai e filha.



Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

Figura 15, 16 e 17. Revelação da Identidade Secreta.



Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

E quando esse sentimento de conforto e pertencimento é rompido pela raiva cega que o lado policial de seu pai sente pela mulher aranha, podemos ver essa dor e tristeza, nas cores que voltam a transmitir a melancolia e solidão, junto da presença do vermelho raivoso.

Além de, trazer o destaque nos rostos e feições dos personagens em cena, trabalhando um *background* simples, composto apenas por riscos e pinceladas de aquarela, logo após umas das cenas de ação mais complexa do filme. O espectador consegue sentir com Gwen, a quebra da confiança do porto seguro que ela tinha no seu pai, e a crença dele de que sua filha era perfeita e não poderia causar mal a alguém.

Figura 18 e 19. Confusão.

Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

Mais tarde no longa, em um momento de confusão e falta de confiança em si, Gwen reencontra seu pai. Em um momento crucial, ele declara todo seu amor por ela e vai contra todos seus ensinamentos como um policial e confia cegamente nela. Dessa forma, ele renuncia ao cargo de capitão da polícia de New York, tendo em vista o erro cometido contra a pessoa mais importante para ele.

Através desse ato de amor, ambos conquistam a confiança um do outro, e Gwen restabelece seu porto seguro, que lhe dá forças para continuar sua missão como Mulher Aranha. Todo esse sentimento, é contado ao espectador pelo cenário confuso e desconexo, que se torna simples e uníssono em cores e formas, criando o foco apenas nos personagens, e transmitindo que naquele momento tudo que importava para ela era seu pai.

Figura 20 e 21. Reconciliação.

Fonte: Homem-Aranha: Através do Aranhaverso, 2023, Sony Pictures Animation.

Todas as produções do Aranhaverso são algo a ser considerados além da referência, mas uma criação de tendência e mudança de paradigmas. A forma que transmite o sentimento ao espectador é tão bem feita e sutil, sendo quase imperceptível aos olhos desatentos, mas a teoria de cinema ali se forma, cores, cenários, perspectiva e até técnicas com *framerates* nos passam cada emoção de cada momento. Sendo assim, pelo uso correto da empatia e profundidade, nos conectamos mais facilmente com os personagens, e por consequente, a narrativa.

Dessa forma, podemos relacionar a trilogia aranhaverso à nossa pesquisa por meio de fatores como a estética revolucionária, a trilha sonora original marcante e os personagens carismáticos e únicos, possibilitando a criação de memórias positivas tanto na nova geração quanto nas gerações anteriores.

Em relação ao produto da parte prática, o longa-metragem animado do homem aranha se conecta como referência e inspiração, para trazer uma narrativa autêntica que gere conexão e reflexão nos espectadores, causando um impacto positivo que marque e se torne uma boa memória em relação a curtas animados.

3.5 BEN 10

Ben 10 é um conjunto de animações norte-americanas criado pelo Man of Action, grupo de roteiristas de histórias em quadrinhos, séries de animação e filmes, composto por Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly, e Steven T. Seagle, e produzido pela Cartoon Network Studios. A vista disso, é composto por: Ben 10 (2005), Ben 10: Força alienígena (2008), Ben 10: Supremacia Alienígena (2010), Ben 10: Omniverse (2012) e Ben 10 (2016).

Figura 22. Ben, Gwen e Vô Max.



Fonte: Ben 10, 2005.

A primeira série lançada (2005) aborda a história de um garoto chamado Ben Tennyson que tem sua vida mudada quando um dispositivo alienígena em formato de relógio de pulso, o Omnitrix, prende-se ao seu punho durante suas férias de verão com seu avô Max e sua prima Gwen. Após isso, o garoto passou a conseguir

se transformar em 10 alienígenas e lutar contra os vilões que querem seu dispositivo.

Ao longo dos episódios, Ben passa a entender mais sobre o universo alienígena recebendo ajuda de aliados tais como o criador do Omnitrix, Azmuth, sua prima, com poderes mágicos, e os Encanadores (organização que seu avô fez parte e tinha como objetivo manter a paz no universo). Ao longo das temporadas acompanhamos o crescimento dos personagens e descobrimos cada vez mais sobre seu passado e o que os espera em seu futuro.

Figura 23. Omniverse e a mudança estética.



Fonte: Ben 10: Omniverse, 2012.

Após o sucesso das primeiras temporadas (2005 – 2012) que seguiam a mesma direção artística, foi desenvolvido uma continuação, lançada também em 2012, Ben 10: Omniverse (2012 – 2014), que marca a primeira mudança visual da série, embora estivesse incluída no mesmo universo e eventos das temporadas anteriores. Nesta, o grupo Man Of Action não esteve envolvido e a direção de arte foi feita por Derrick J Wyatt. Ele desenvolveu os personagens com a aparência pouco mais geométrica, com traços cartunescos e muito mais cores tanto em personagens quanto em cenários. Uma diferença significativa que pode impactar o espectador é a mudança dos alienígenas em relação às temporadas anteriores. A nova estética segue o padrão da animação, mas mudou o design de alguns personagens, causando desconforto para alguns e agrado para outros

espectadores. Podemos observar que o novo design não se preocupa tanto em seguir proporções que a versão anterior usava, as mãos das personagens ficaram maiores em geral e os pés menores.

Figura 24. Comparação entre gerações do Quatro Braços.



Fonte: Ben 10 (2005) e Ben 10: Omniverse (2016).

Após um pouco mais de 10 anos da estreia da primeira temporada de Ben 10, foi feito, em 2016, um *reboot*. Nele a direção de arte foi novamente alterada para alcançar as novas gerações. A animação tornou-se arredondada, bem diferente da versão anterior, Omniverse, que oscilava entre quadrada e triangular. As formas arredondadas eram tendência no Cartoon Network na época e até o momento seguem firmes nas animações recentemente lançadas.

Outra mudança na direção de arte muito relevante é o design da prima de Ben 10, Gwen. Ao longo da série Omniverse a personagem passou por várias mudanças, algumas se aproximam da sua versão infantil, resgatando elementos-chave como a presilha azul no cabelo e a camiseta azul estampada com um gato e outras remetem a versão adolescente de Supremacia alienígena, série imediatamente anterior.

Figura 25. Redesign da Gwen.



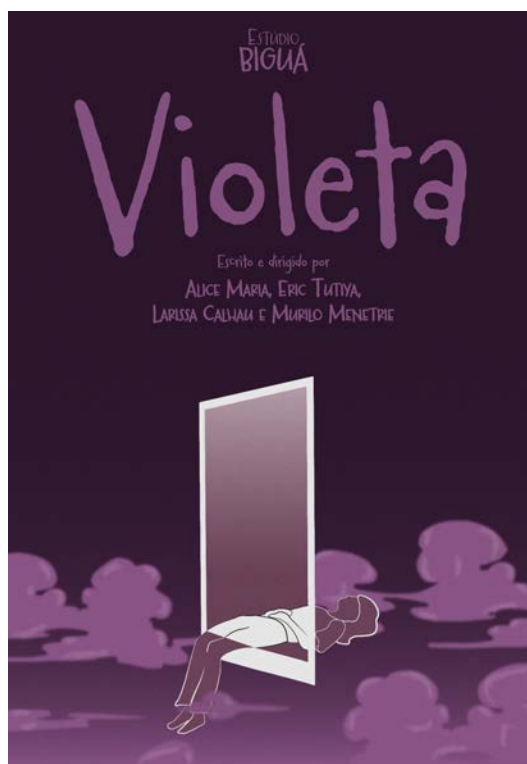
Fonte: Ben 10: Omniverse, 2016

Foi possível perceber através da análise dos personagens ao longo das temporadas como as características deles são utilizadas para criar um vínculo entre a animação e o espectador. A opinião do público influencia não apenas no conteúdo narrativo, mas também estético, como fica claro nas escolhas feitas para as temporadas. Cada uma delas possui um público alvo diferente e, portanto, precisava de abordagens diferentes. Além disso, a análise da série nos forneceu dados concretos acerca da rejeição do público alvo de nosso estudo em relação às novas versões lançadas. Ben 10 *reboot*, como está exposto no tópico 4.2, foi a animação com maior índice de rejeição dentre as analisadas no projeto.

4. PROJETO

4.1 VIOLETA

Figura 26. Poster do Curta “Violeta”.



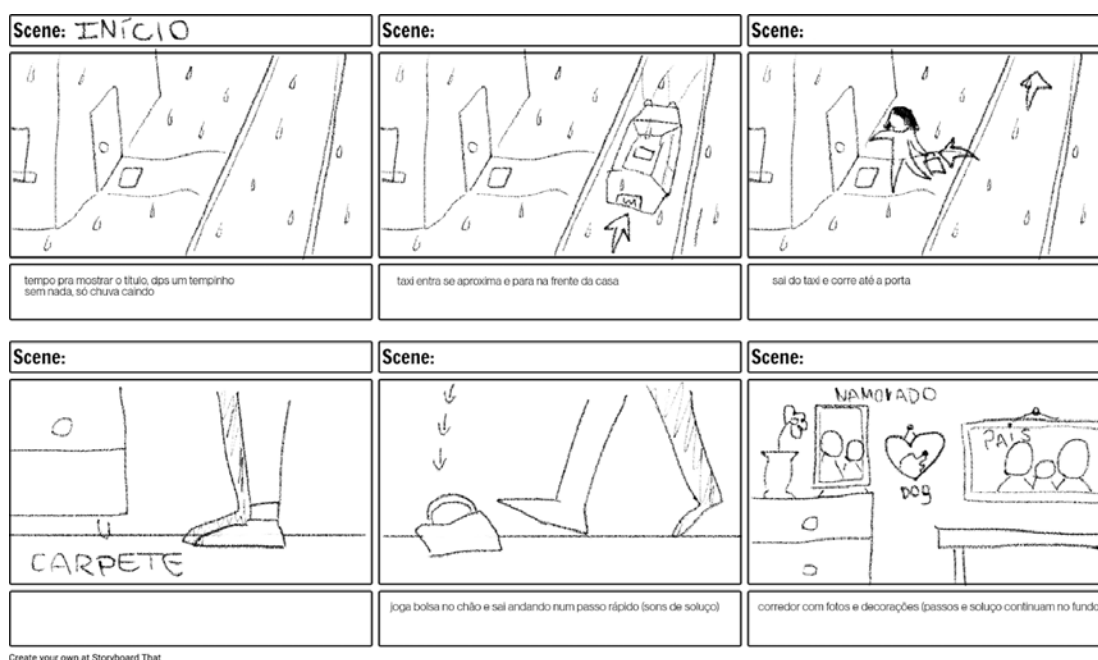
Fonte: Autoria própria.

Anteriormente falamos sobre a relação intrínseca entre a memória e a animação, explorando seu poderoso impacto na narrativa e na maneira como o espectador se conecta com ela. Dessa reflexão, nasceu a ideia de criar um curta animado, dedicado ao tema da memória e à riqueza de sentimentos que ela pode evocar.

De início, foi realizado um *brainstorm* de temas e histórias que gostaríamos de contar, a memória e o amor se fizeram presentes desde as discussões iniciais. Com o recorte de tema definido buscamos referências e possíveis inspirações, e também a viabilidade de execução das propostas.

Com a primeira sinopse do curta elaborada, partimos então para redação da primeira versão do roteiro (Apêndice A) e em conjunto a formação dos conceitos de personagens, e por consequência rascunho do *storyboard* (Apêndice B).

Figura 27. Primeira página do *Storyboard*.



Fonte: Elaboração própria.

Desta maneira, juntos contam que Violeta é uma jovem gentil, divertida, que cativa por onde passa com seus longos cabelos castanhos e olhos cor de avelã, brilhantes e vívidos. Ela é estilosamente casual e descontraída. Violeta tem uma tatuagem delicada de uma flor em preto e branco nas costas, que simboliza sua sensibilidade e eventual iluminação sobre as fases da vida.

Sua paixão pela fotografia é evidente em tudo o que faz, e ela está sempre ansiosa para capturar os momentos mais preciosos da vida. Violeta descobriu seu amor pela fotografia quando ganhou sua primeira câmera aos 13 anos. Desde então, ela nunca mais olhou para trás. Ela está tentando se especializar em fotografia, empenhada em construir uma carreira como fotógrafa profissional. Suas fotografias são conhecidas por transmitir emoção e contar histórias profundas.

Figura 28, 29 e 30. Conceito de personagem.

CONCEITO DE PERSONAGEM
Violeta (Criança)



Violeta (Adolescente)



Violeta (Adulta)



Fonte: Autoria própria.

Algumas alterações depois, começamos o animatic (Apêndice C) e por fim o curta (Apêndice D), no qual seremos conduzidos pela história de Violeta, uma jovem que está atravessando o desafio de um término recente. Enquanto reflete sobre como sua vida chegou a esse ponto, ela se entrega ao sono, mergulhando em uma jornada pelas profundezas de suas lembranças. Nessa viagem emocional, Violeta busca a aceitação e, no processo, desvenda camadas de sua própria história.

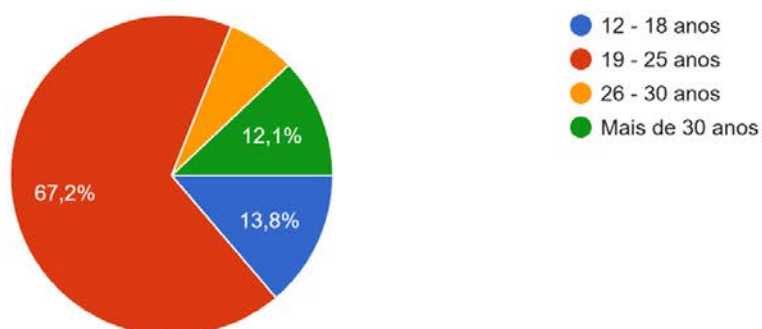
Durante todo o processo, a opinião de pessoas alheias à narrativa foram solicitadas para que pudéssemos construir uma animação o mais agradável possível dentro de nossas condições. Além disso, indagamos professores e outras pessoas também acerca da direção de arte, houve algumas alterações também como simplificação de algumas cenas e a mudança de posicionamento de câmera.

4.2 PESQUISA QUANTITATIVA

Realizamos duas pesquisas a fim de coletar dados do público alvo do estudo para verificarmos a veracidade das hipóteses concebidas no início do projeto. Para isso utilizamos perguntas de respostas fechadas, limitadas por alternativas, e perguntas de respostas abertas que permitiam a expressão livre do entrevistado. Seguem abaixo os principais resultados obtidos.

Figura 31. Gráfico de faixa etária.

Qual a sua faixa etária?
58 respostas

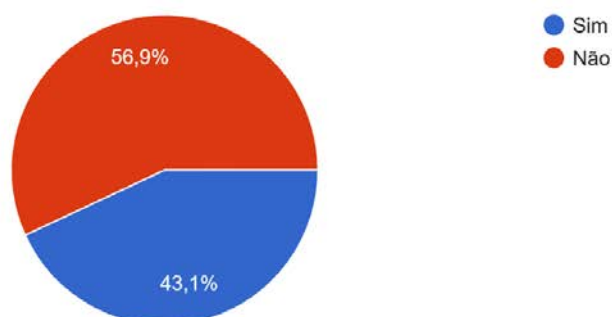


Fonte: Autoria própria.

Figura 32. Gráfico sobre as animações.

Você já viu as novas versões de algum desses desenhos que costumava assistir?

58 respostas



Fonte: Autoria própria.

Além dos gráficos acima mostrados, é relevante informar que nossas pesquisas indicaram que 100% dos entrevistados assistiram a longas animados durante a infância.

Selecionamos algumas séries animadas e longas-metragens que fizeram parte da infância da geração Z para analisar as reações dos indivíduos e, a fim de alcançar respostas profundas, optamos pelas respostas abertas. A partir dos resultados que obtivemos, as seguintes nuvens de palavras foram elaboradas, o tamanho de cada palavra reflete a frequência com que elas apareceram nas respostas fornecidas.

Os objetos de estudo foram: Jovens Titãs em Ação (2013), Ben 10 (2016) e Três Espiãs Demais (2023).

Figura 33. Nuvem de palavras sobre novas versões das animações.



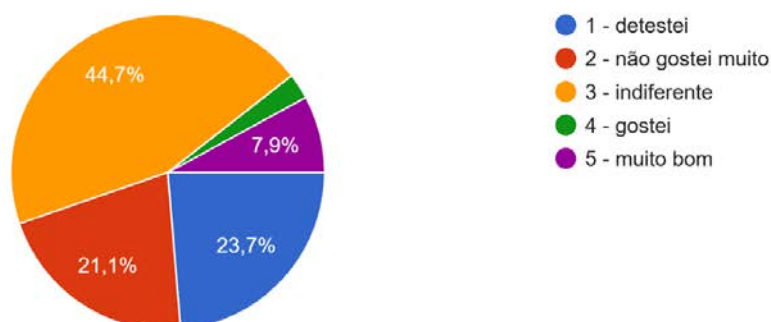
Fonte: Autoria própria.

Em geral, as opiniões foram ruins em relação aos desenhos acima citados. É válido destacar que Ben 10 (2016) foi o mais repudiado e Jovens Titãs em Ação (2013) dividiu opiniões, com uma tendência positiva. Seguem os gráficos das respostas que obtivemos sobre essas duas animações.

Figura 34 e 35. Gráficos sobre Ben 10 (2016) e Jovens Titãs em Ação (2013).

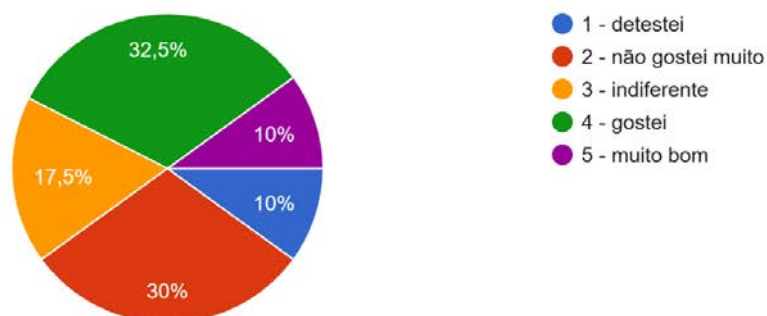
De 1 a 5, o quanto você gostou do novo Ben 10?

38 respostas



De 1 a 5, o quanto você gostou do novo Jovens titãs = Jovens titãs em ação?

40 respostas



Fonte: Autoria própria.

Os objetos de estudo de *live actions* foram: O Rei Leão (2019), Mulan (2020), A Pequena Sereia (2023), Aladdin (2019) e A Dama e o Vagabundo (2019).

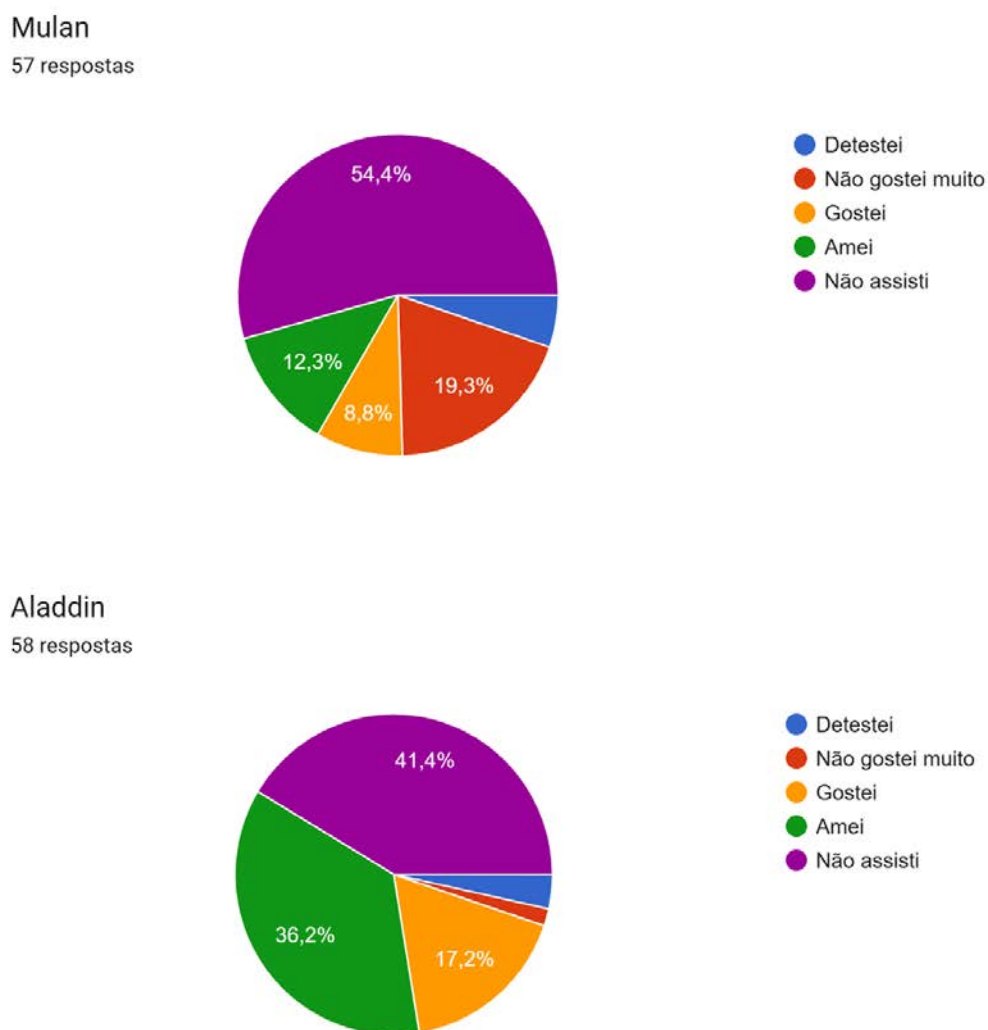
Figura 36. Nuvem de palavras sobre *Live Actions*.



Fonte: Autoria própria.

As respostas que obtivemos nessa área foram mais críticas, apesar de que existam alguns admiradores. Mulan (2020) foi o filme que despertou mais reações ruins e, em contrapartida, Aladdin (2019) ficou com o maior índice de aprovação. Seguem os gráficos dos filmes citados.

Figura 37 e 38. Gráficos de opinião sobre Mulan (2020) e Aladdin (2019).



Fonte: Autoria própria.

É interessante perceber que apesar de todos os participantes indicarem que assistiam aos longas animados, apenas uma parcela assistiu os relançamentos. Nas animações o efeito é parecido, já que a maioria não assistiu as novas versões.

Seguindo a linha de nossa pesquisa, pode haver uma relação entre as memórias afetivas de parte do público que optou por não acompanhar as novas versões. Apesar de não alcançarmos dados concretos sobre isso nesse breve tempo de pesquisa, alguns indícios nos foram dados.

Por exemplo, algumas respostas que indicam que a animação antiga era muito melhor, e ao ver a nova versão, a memória do indivíduo pode se abalar de

alguma forma, percebendo que aquilo que amava e pensava ser incrível não é tão bom assim. De fato, como mencionado em algumas perguntas, é possível notar que o tempo passou rapidamente, às vezes mais rápido do que se imaginava.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Após análises e diversas pesquisas sobre as animações e o funcionamento da memória, conseguimos traçar uma relação entre esses dois campos que em uma primeira vista podem não apresentar vínculos profundos. As animações assistidas na infância marcam o indivíduo, seja como conforto emocional, relacionadas a bons momentos ou recordações desagradáveis como o medo, e o acompanham por longos anos, interferindo em seu comportamento mesmo após adulto. Para a geração Z, esta marca refletiu-se em opiniões divergentes sobre *remakes* e *reboots* de obras animadas de sua infância, sejam longas metragens ou séries.

Do amor à repulsa, a memória de animações que fizeram parte de seu crescimento moldaram as reações que, em nossos levantamentos, ficaram mais claras. Algumas animações foram rejeitadas pela maioria, enquanto outras mantiveram o equilíbrio entre agradáveis e repudiadas e, em geral, as adaptações em live-action não atenderam as expectativas. Com esses resultados em mãos, as nossas hipóteses foram colocadas à prova e confirmadas. Realmente a escolha da direção de arte para cada narrativa muda a forma com que a mesma é percebida e cria forte apego emocional do público alvo. A confirmação de que a geração tornou-se resistente a mudanças foi especialmente visível nas pesquisas relacionadas aos live-actions, afinal o nível de insatisfação foi muito maior.

Para nosso projeto prático optamos por desenvolver uma animação 2D cujo tema é memória. A animação mostra a vida de Violeta, os momentos bons de serem recordados e as memórias desagradáveis que a vida entrega. Com isso, nosso objetivo é mostrar como os eventos da vida nos marcam e nos constroem como indivíduos, moldando-nos constantemente.

Durante a produção do curta encontramos algumas dificuldades práticas, nenhum dos integrantes já havia trabalhado com algo semelhante. Portanto, reformulamos alguns aspectos originais do projeto para o resultado ser possível dentro das nossas limitações de conhecimento e tempo. Como exemplo de mudanças temos a direção de arte, originalmente o objetivo era criar uma animação 2D que englobasse várias direções de arte no decorrer do curta a fim de explorar os aspectos levantados nas hipóteses. Além disso, algumas cenas foram

transformadas em relação ao *storyboard*, algumas para melhoria de posicionamento de câmera e outras, novamente, por limitações de tempo e habilidade.

Em relação à parte teórica, as dificuldades concentram-se na escassez de pesquisas relacionadas diretamente aos nossos temas abordados, especialmente nos trechos relacionados à memória afetiva.

Além disso, devido ao tempo disponível não alcançamos conhecimentos suficientes para comprovar que a direção de arte afeta diretamente as memórias afetivas. Esta é uma vertente interessante de estudo para a criação de animações e que tem potencial para desenvolvimento de pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. S. DE. **O eterno clássico: Branca de Neve, história e recorte do passado, referência e influência do presente.** repositorio.ufjf.br, 1 nov. 2017.

Ben 10. Man of Action. Estados Unidos: Distribuído pela Warner Bros. Television Distribution e Cartoon Network. 2005.

Ben 10. Man of Action. Estados Unidos. Distribuído pela Warner Bros. Television Distribution e Cartoon Network. 2016.

Ben 10: Omniverse. Man of Action. Estados Unidos: Distribuído pela Warner Bros. Television Distribution e Cartoon Network. 2012.

CARVALHO, S.; ALEGRE, P. **Memória afetiva e fonte de informação: um estudo de caso das narrativas musicais de Teixeira.** [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/196900/000872485.pdf?sequence=1>>.

Coraline. Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Laika e Focus Features, 2009.

CONSUMO, C. C. E. **A publicidade infantil acabou com os desenhos na TV aberta?** Disponível em: <<https://criancaeconsumo.org.br/noticias/o-que-explica-a-reducao-dos-programas-infantis-na-tv-aberta/>>. Acesso em: 30 out. 2023.

Cultura Do Imediatismo E Saúde Mental: Entenda A Relação. Disponível em: <<https://www.gruposeres.com.br/cultura-do-imerdiatismo/#:~:text=De%20acordo%20com%20Rushkoff%2C%20o>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

DAMÁSIO, A. R. **Looking for Spinoza : joy, sorrow, and the feeling brain.** London: Vintage, 2004.

Falsas memórias: o que são e como se formam? Disponível em: <<https://institutedepsiquiatriapr.com.br/blog/falsas-memorias-o-que-sao-e-como-se-formam/>>

Fantomas, o Guerreiro da Justiça. Direção: Noburu Ishiguro. Japão: NAS, 1967.

HABIB, K. SOLIMAN, T. **Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior.** Open Journal of Social Sciences, v. 03, n. 09, p. 248–264, 23 set. 2015. Acesso em: 5 jun. 2023.

Há cinco anos, Globo terminava com a TV Globinho e programação infantil. Disponível em: <<https://natelinha.uol.com.br/televisao/2020/08/01/ha-cinco-anos-globo-terminava-com-a-tv-globinho-e-programacao-infantil-148684.php>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

IZQUIERDO, I. **Memória** - 3.ed. [s.l.] Artmed Editora, 2018.

LUCENA JUNIOR ALBERTO. **Arte da animação**. [s.l.] Editora Senac São Paulo, 2019.

Memória Afetiva: O Que É, Impacto nas Crianças e Como Criar? Disponível em: <<https://blog.mooui.com.br/memoria-afetiva/>>.

Memória Declarativa: Definições e Exemplos. Disponível em: <<https://www.aprimoresuamente.com/memoria-declarativa-exemplos/>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

O estranho “Efeito Mandela” que a ciência tenta explicar. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-63237037>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

OLIVEIRA, Patrícia Rossi de. **Memória e poder: lembranças de um tempo que não passou**. Revista Vivência, São Paulo, 9, 2005, p.87-89.

O que é memória afetiva e como criar boas lembranças nas crianças?

Disponível em:

<<https://www.uninassau.edu.br/noticias/o-que-e-memoria-afetiva-e-como-criar-boas-lembrancas-nas-criancas#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20mem%C3%B3ria%20afetiva%20e%20como%20criar%20boas%20lembran%C3%A7as%20nas%20crian%C3%A7as%3F>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

O que são memórias coletivas falsas e quais os seus impactos? Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/o-que-sao-memorias-coletivas-falsas-e-quais-os-seus-impactos/>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

Porque não tem mais desenhos na TV aberta? Disponível em:

<<https://www.auditorioibirapuera.com.br/porque-nao-tem-mais-desenhos-na-tv-aberta/>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

RUSHKOFF, D. **Present shock: when everything happens now**. New York, New York: Current, 2014.

SILVA, C. X. P. **A televisão na vida das crianças em idade escolar: análise do programa infantil TV Globinho**. lume.ufrgs.br, 2010.

Spider-Man: Across the Spider-Verse. Direção: Joaquim Dos Santos, Kemp Powers e Justin K. Thompson. Estados Unidos: Sony Pictures Animation, 2023.

The Last of Us Part II. Direção: Neil Druckmann. Desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Interactive Entertainment, 2020.

The Lion King. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção de Don Hahn. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Pictures. Distribuído pela Buena Vista Pictures, 1994.

The Looney Tunes Show. Direção: Keith Baxter, Spike Brandt, Tony Cervone, Chris Headrick, Mauricio Pardo e Jeff Siergey. Estados Unidos: Warner Bros. Animation e Cartoon Network, 2011.

Toy Story. Direção: John Lasseter. Produção de Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. Estados Unidos: Walt Disney e Pixar Animation Studios. Distribuído pela Buena Vista Pictures Distribution, 1995.

TURNER, C. **Evolution of Cartoons: Then to Now.** Disponível em: <<https://medium.com/cartoons-and-diversity-2019/evolution-of-cartoons-then-to-now-d46fe1f7a74e>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

TV Globinho: relembre a história de um dos quadros infantis mais marcantes da tevê brasileira. Disponível em: <<https://pixelnerd.com.br/tv-globinho-relembre-a-historia-de-um-dos-quadros-infantis-mais-marcantes-da-teve-brasileira/#:~:text=Hist%C3%B3ria%20e%20come%C3%A7o>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

XAVIER, C.; SILVA, P.; ALEGRE, **A televisão na vida das crianças em idade escolar - análise do programa infantil TV Globinho.** [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141526/000989987.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

Wish: o Poder dos Desejos. Direção: Chris Buck e Fawn Veerasunthorn. Produção de Peter Del Vecho e Juan Pablo Reyes. Estados Unidos: Distribuído pela Walt Disney Studios Motion Pictures, 2023.

Wish (Teaser Trailer Oficial Dublado). Disney. Disponível em: <<https://youtu.be/tBATL4NUN9A>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

APÊNDICE

APÊNDICE A - ROTEIRO

[Roteiro - Violeta](#)

APÊNDICE B - *STORYBOARD*

[Storyboard - Violeta](#)

APÊNDICE C - ANIMATIC

[Animatic - Violeta](#)

[Animatic - Violeta \(Google Drive\)](#)

APÊNDICE D - CURTA

[Curta - Violeta \(Google Drive\)](#)