

Jocassia Pereira

CRIAÇÃO DE CURTA-METRAGEM 2D INDEPENDENTE
Pensado para Festivais

Relatório submetido ao Programa de
Graduação da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do
Grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Dr. Monica Stein.

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pereira, Jocassia
Criação de Curta-Metragem 2D Independente :
Pensado para Festivais / Jocassia Pereira ;
orientadora, Monica Stein , 2017.
124 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Curta-Metragem 2D. 3. Animação. 4.
Animação Brasileira. I. , Monica Stein. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Jocassia Pereira

CRIAÇÃO DE CURTA-METRAGEM 2D INDEPENDENTE
Pensado para Festivais

Este relatório foi julgado adequado para obtenção do Título de “Designer”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Design.

Florianópolis, 21 de Novembro de 2017.

Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Monica Stein
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Clovis Geyer Pereira
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Wiliam Machado de Andrade
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais e meu irmão, que sempre me deram todo o seu apoio, e que sempre me ajudaram em tudo o que precisei para realização deste projeto, ao longo da faculdade e ao longo da minha vida.

Agradeço minha orientadora Monica Stein, por me ajudar a definir o melhor caminho para este projeto, pelos momentos de motivação e sinceridade, sempre me mostrando os prós e contras de cada decisão a ser tomada e os riscos que vinham com as mesmas.

Aos meus amigos que me apoiaram e me agüentaram falando sobre o tal PCC, sobre as conquistas e dificuldades encontradas, sobre as horas perdidas de sono, e por sempre estarem dispostos a me ajudar caso necessitasse, e sempre disponíveis para dar aquela fugidinha para refrescar as idéias.

A Ana Kim que me ajudou disponibilizando o Rigg do pássaro.

Aos professores que compõem minha banca, professores Clovis Geyer e Wiliam Machado, pelas dicas e direcionamento de como melhorar o projeto, provocando novos olhares sobre o mesmo.

E aos demais professores que me orientaram e passaram seus conhecimentos ao longo desses anos de curso.

“Que a luz do luar nos traga inspiração”
(Mulan, 1998)

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo a criação de um curta-metragem 2D, pensado para festivais, com uma história de ficção criada pela autora. Para a conclusão deste projeto de conclusão de curso, foi realizada uma pesquisa entre finalistas e ganhadores de quatro grandes festivais, onde os resultados foram utilizados como referência para a criação da animação. A metodologia utilizada foi a Double Diamond, proposta pelo Design Council.

Palavras-chave: Curta-metragem, Animação 2D, Animação Brasileira, Festivais.

ABSTRACT

This work aims to create a 2D short film, thought to festivals with a fictional story created by the author. For the conclusion of the project of the conclusion of the course was carried out to research among finalists and winners of four great festivals, where the results are used as a reference for a creation of the animation. A methodology used for Double Diamond, proposed by the Design Council.

Keywords: Short Film, 2D Animation, Brazilian Animation, Festivals.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama Double Diamond	236
Figura 2 – Jornada do Herói	31
Figura 3 – Jornada do Herói de Curta-metragem.	33
Figura 4 – Coletânea de imagens sobre a animação Depart at 22.	36
Figura 5 – Coletânea de imagens sobre a animação My Dad.	37
Figura 6 – Coletânea de imagens sobre a animação The Bigger Picture. ...	38
Figura 7 – Coletânea de imagens sobre a animação World of Tomorrow ...	39
Figura 8 – Coletânea de imagens sobre a animação If I was God.....	40
Figura 9 - Coletânea de imagens sobre a animação Dissonance.....	41
Figura 10 - Coletânea de imagens sobre a animação Sanjay's Super Team .	42
Figura 11 – Coletânea de imagens sobre a animação Ed	44
Figura 12 – Coletânea de imagens sobre a animação Can I Say?	45
Figura 13 – Coletânea de imagens sobre a animação Dodoba.....	46
Figura 14 - Coletânea de imagens sobre a animação Life Smartphone.....	47
Figura 15 - Coletânea de imagens sobre a animação Mother.....	48
Figura 16 – Coletânea de imagens sobre a animação The Casebook of Nips & Porkington	49
Figura 17 – Coletânea de imagens sobre a animação Feast	50
Figura 18 – Coletânea de imagens sobre a animação Coda	51
Figura 19 – Coletânea de imagens sobre a animação Duet.....	52
Figura 20 – Coletânea de imagens sobre a animação Me and My Moulton	53
Figura 21 – Coletânea de imagens sobre a animação Silent	54
Figura 22 – Coletânea de imagens sobre a animação The Simpsons – “Michal Socha Couch Gag”	54
Figura 23 – Coletânea de imagens sobre a animação My Big Brother	55
Figura 24 – Coletânea de imagens sobre a animação After School	56
Figura 25 – Coletânea de imagens sobre a animação Dead Over Heels	57
Figura 26 – Coletânea de imagens sobre a animação El Coyote.....	58
Figura 27 – Coletânea de imagens sobre a animação Tiny Nomad	59
Figura 28 – Coletânea de imagens sobre a animação Get a horse!	60
Figura 29 – Coletânea de imagens sobre a animação Puppy	61
Figura 30 – Coletânea de imagens sobre a animação Gloria Victoria	62
Figura 31 – Coletânea de imagens sobre a animação My Mon is na Airplane	63
Figura 32 – Coletânea de imagens sobre a animação Wedding Cake	64
Figura 33 – Coletânea de imagens sobre a animação Chicken or the Egg ...	65
Figura 34 – Coletânea de imagens sobre a animação Kellerkind.....	66
Figura 35 – Coletânea de imagens sobre a animação Miss Todd.....	67
Figura 36 – Coletânea de imagens sobre a animação Move Mountain	68
Figura 37 – Coletânea de imagens sobre a animação SEMÁFORO	69
Figura 38 – Coletânea de imagens sobre a animação The Final Straw	70
Figura 39 – Coletânea de imagens sobre a animação Trusts & Estates	71
Figura 40 – Coletânea de imagens sobre a animação Chateau de Sable	72

Figura 41 – Coletânea de imagens sobre a animação Animator vs. Animation IV.....	73
Figura 42 – Coletânea de imagens sobre a animação A Single Life.....	74
Figura 43 – Coletânea de imagens sobre a animação El Ladrón de Caras...	75
Figura 44 – Coletânea de imagens sobre a animação Parrot Away	76
Figura 45 – Coletânea de imagens sobre a animação Guida.....	78
Figura 46 – Coletânea de imagens sobre a animação Padre	79
Figura 47 – Coletânea de imagens sobre a animação Bear Story	80
Figura 48 – Coletânea de imagens sobre a animação Mr Hublot.....	82
Figura 49 – Coletânea de imagens sobre a animação Possessions.....	83
Figura 50 – Curta-Metragens.....	84
Figura 51 – Curtas de Graduação	85
Figura 52 – Annecy – Curtas de Graduação	86
Figura 53 – Annie Awards - Selecionados Melhor Curta-metragem.....	87
Figura 54 – Annie Awards Selecionados Melhor Curta de Graduação	88
Figura 55 – Anima Mundi Selecionados Melhor Curta.....	89
Figura 56 – Anima Mundi Selecionados Melhor Curta de Graduação	89
Figura 57 – Oscar Selecionados Melhor Curta-metragem.....	90
Figura 58 – Painel sobre Cenário.....	96
Figura 59 – Painel sobre Estilo de Pintura.....	96
Figura 60 – Painel sobre Árvores	97
Figura 61 – Painel sobre a Personagem Principal.....	97
Figura 62 – Painel sobre a Personagem Secundário	98
Figura 63 – Desenvolvimento personagem - Pérola 1	99
Figura 64 – Desenvolvimento personagem - Pérola 2	100
Figura 65 – Desenvolvimento personagem - Pérola 3	100
Figura 66 – Desenvolvimento personagem - Pérola 4	101
Figura 67 – Model Sheet - Pérola	102
Figura 68 – Pérola	102
Figura 69 – Desenvolvimento personagem - Mestre 1	103
Figura 70 – Desenvolvimento personagem - Mestre 2	103
Figura 71 – Model Sheet - Mestre	104
Figura 72 – Desenvolvimento personagem - Mestre 4	104
Figura 73 – Rigging - Pérola	105
Figura 74 – Rigging - Mestre	106
Figura 75 – Estudos iniciais dos Cenários	106
Figura 76 – Cenário – Mundo dos desejos 1	107
Figura 77 – Cenário – Mundo dos desejos 2	107
Figura 78 – Plot Diagram	108
Figura 79 – Cenário – Mundo dos Humanos	109
Figura 80 – Introdução	110
Figura 81 – Novas Cenas.....	110
Figura 82 – Cut-out.	111
Figura 83 – Quadro-a-quadro	111

Figura 84 – Storyboard – Capa e Primeira Página.....	123
Figura 85 – Storyboard – Segunda e Terceira Páginas.....	123
Figura 86 – Storyboard – Quarta e Quinta Página.....	124
Figura 87 – Storyboard – Sexta e Sétima Página.....	124
Figura 88 – Storyboard – Oitava e Nona Página.....	125
Figura 89 – Storyboard – Décima e Décima Primeira Página.....	125

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D – Duas dimensões

3D – Três dimensões

Curta – Curta-metragem

ANCINE – Agência Nacional do Cinema

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	23
1.1 OBJETIVOS	24
1.1.1 Objetivo Geral	24
1.1.2 Objetivos Específicos	24
1.2 JUSTIFICATIVA	24
1.3 METODOLOGIA	25
1.3.1 Descobrir	26
1.3.2 Definir	26
1.3.3 Desenvolver	27
1.3.4 Entregar	27
1.4 DELIMITAÇÕES	27
1.5 ESTRUTURAS DO TRABALHO	28
2. CURTA-METRAGEM ANIMADO	30
2.1 NARRATIVA	30
2.2 FESTIVAIS	33
2.2.1 Annecy	33
2.2.2 Annie Awards	34
2.2.3 Anima Mundi	35
2.2.4 Oscar	35
2.3 ANÁLISE	35
2.3.1 Annecy	36
2.3.1.1 Melhor Curta-metragem 2016	36
2.3.1.2 Melhor Curta Graduação 2016	36
2.3.1.3 Melhor Curta-metragem 2015	37
2.3.1.4 Melhor Curta Graduação 2015	37
2.3.1.5 Melhor Curta-metragem 2014	38
2.3.1.6 Melhor Curta Graduação 2014	38
2.3.2 Annie Awards	39
2.3.2.1 Melhores Curtas-metragens 2016	39
2.3.2.2 Melhores Curtas de Graduação 2016	43
2.3.2.3 Melhores Curtas-metragens 2015	49
2.3.2.4 Melhores Curtas de Graduação 2015	55
2.3.2.5 Melhores Curtas-metragens 2014	60
2.3.2.6 Melhores Curtas de Estudante 2014	64
2.3.3 Anima Mundi	71
2.3.3.1 Melhor Curta-metragem 2016	71
2.3.3.2 Melhor Curta de Estudante 2016	71
2.3.3.3 Melhor Curta-metragem 2015	73
2.3.3.4 Melhor Curta de Estudante 2015	75
2.3.3.5 Grande Prêmio de Curta-metragem 2015	77
2.3.3.6 Melhor Curta-metragem 2014	77

2.3.3.7 Melhor Curta de Estudante 2014	78
2.3.3.8 Grande Prêmio de Curta-metragem 2014	79
2.3.4 Oscar.....	80
2.3.4.1 Melhor Curta-metragem 2016	80
2.3.4.2 Melhor Curta-metragem 2015	81
2.3.4.3 Melhor Curta-metragem 2014	81
2.4 ANÁLISE FINAL	83
3. PROJETO DA ANIMAÇÃO.....	93
3.1 NARRATIVA E ROTEIRO	93
3.2 UNIVERSO.....	94
3.3 STORYBOARD E ANIMATIC.....	94
3.4 PAINÉIS SEMÂNTICOS	95
3.5 PERSONAGENS	98
3.5.1 Pérola.....	98
3.5.2 Mestre.....	102
3.6 RIGGING	105
3.7 CENÁRIO	106
3.8 ANIMAÇÃO	109
4 CONCLUSÃO.....	113
REFERÊNCIAS	116
ANEXO 1 - ROTEIRO.....	119
ANEXO 2 - STORYBOARD1.1 OBJETIVOS.....	124

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho contempla todas as etapas de produção de um curta-metragem animado, pensado e direcionado para o mercado atual de festivais. Para que isso se torne possível será necessário analisar o que está acontecendo no cenário atual no mundo da animação, planejar como será contada a história em cima da análise realizada, assim como projetar roteiro, personagem, e cenário de maneira que os mesmos gerem empatia no público que está assistindo e também proporcione um material diferenciado para o portfólio de animação.

A escolha pela elaboração de um curta-metragem animado em 2D, se justifica pelo múltiplo uso deste recurso no mercado, seja ele para contar uma história pensada para um determinado público, ou para vender a idéia de uma história que poderá virar uma série para televisão, ou um filme para o cinema e televisão.

Também se justifica pela visibilidade que as produções brasileiras estão conseguindo nos últimos anos, seja pelo público local e/ou internacional. Um dos exemplos desta visibilidade são as premiações internacionais que nossas produções estão conquistando, como o curta-metragem *Guida*, de Rosana Urbes, os longas-metragens *Uma História de Amor e Fúria*, de Luiz Bolognesi e *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu. Há também o curta-metragem *Malak* e o *Barco*, com co-produção entre Brasil e Estados Unidos.

Outro exemplo é a visualização de séries animadas, criadas e produzidas no Brasil, que estão fazendo sucesso seja na televisão ou na internet. Como a série *Irmão do Jorel*, produzida pelo *Copa Studio* e exibida pelo *Cartoon Network Brasil*, que em fevereiro alcançou a marca de programa mais assistido na TV Paga, por crianças de 4 a 11 anos, onde a série fica entre cinco primeiros programas dentro da faixa etária, com picos de liderança, de acordo com o jornal *TELA VIVA* (2017). *Historietas Assombradas (Para Crianças Malcriadas)*, produzida pela *Glaz* e também exibida pelo *Cartoon Network Brasil*, que além da série, estreará seu filme nos cinemas em novembro de 2017 Na internet se destacam *O (sur)real mundo de Any Malu* produzido pelo *Combo Estúdio*, com 1.416.211 inscritos no YouTube e *Turma da Mônica* com 4.669.455 inscritos.

Por conta da crescente demanda nas produções, é crescente a procura por profissionalização para atuação neste mercado, com isso está ocorrendo uma crescente expansão em cursos na área de animação, no Brasil, sejam eles de graduação, profissionalizantes, presenciais ou à

distância, variando entre cursos com foco em conceitos, ou utilizações de softwares específicos e/ou técnicos.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Produção de um curta-metragem animado em 2D, com o objetivo de verificar se há um caminho em comum, a ser seguido, para aumentar as chances de classificação em festivais nacionais e internacionais.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Entender como está o mercado atual de curta-metragem animado em festivais.
- Analisar os curtas animados finalistas e vencedores de festivais de representatividade nacional e internacional.
- Verificar quais as técnicas mais utilizadas nas produções selecionadas nos festivais analisados;

1.2 JUSTIFICATIVA

A relevância deste trabalho se dá pelo crescimento do mercado de entretenimento no Brasil, assim como o crescimento de profissionais e a profissionalização dos mesmos na área de animação. Com os incentivos à produção nacional audiovisual, criados pelo governo brasileiro para ampliar e valorizar o que é produzido em nosso país, nossas produções tiveram um ganho e reconhecimento necessários para que o aumento de produção e de qualidade fosse alcançado.

Segundo Rosana Alcântara, diretora da ANCINE, em entrevista a Comkids (2016), a produção brasileira de animação cresceu 40% em seis anos, resultado foi alcançado após a criação de incentivos as produções audiovisuais do país, criadas pelo governo federal, são eles: o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e da lei da TV paga (Lei 12.485 de 2011). Dentre os diversos projetos beneficiados com esses apoios, destaca-se o filme O Menino e o Mundo, que foi beneficiário do FSA

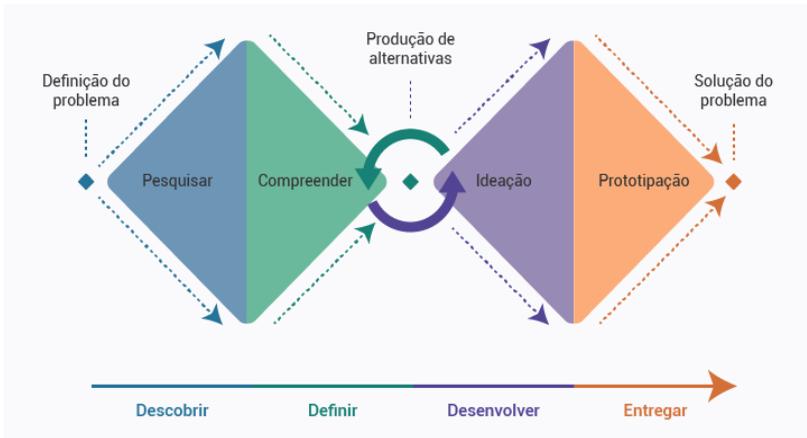
para a sua produção, e também recebeu o apoio da ANCINE para a participação de festivais internacionais.

O reconhecimento dos trabalhos realizados por brasileiros está rompendo as fronteiras do Brasil, pode-se perceber nas premiações recentes dos longas-metragens *Uma História de Amor e Fúria*, que ganhou o prêmio de melhor filme em 5 festivais, entre eles o Festival Annecy, realizado na França, em 2013 e *O Menino e o Mundo*, também premiado como melhor longa-metragem no mesmo festival em 2014, como o melhor filme de animação independente no Annie Awards, realizado na Califórnia, em 2016, e também na indicação ao Oscar de animação em 2016. Nos curtas-metragens *Guida*, que ganhou, entre outras premiações, o prêmio Jean-Luc Xiberras em 2015, dado ao melhor primeiro filme no Festival Annecy e no mais recente premiado *Malak e o Barco*, que no ano de 2016 ganhou cinco premiações no Festival Internacional de Criatividade de Cannes, realizado na França, entre eles o "Grand Prix for Good", que é o prêmio máximo deste festival.

1.3 METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado com base no método Double Diamond, proposto pelo Design Council em 2005, que descreve as convergências e divergências do processo, no sentido de abrir e fechar etapas, podendo retornar a fases anteriores para rever ou aprimorar conteúdo. Esse processo é dividido em quatro fases, que engloba as principais etapas para solucionar problemas, são elas: descobrir (discover), definir (define), desenvolver (develop) e entregar (deliver) conforme a figura 1:

Figura 1: Diagrama Double Diamond



Fonte: Autora (2016).

1.3.1 Descobrir

Na primeira etapa é definida a idéia inicial para o projeto, a partir da qual será realizada uma busca de informações que servirá de guia para as próximas etapas.

Nesta etapa foi definida a elaboração de um curta-metragem 2D, a partir desta definição realizou-se uma pesquisa sobre os festivais com maior visibilidade para curtas-metragens na atualidade.

1.3.2 Definir

Na segunda etapa é realizada a gestão de informações, coletadas na etapa anterior, e planejado o desenvolvimento do projeto.

Realizado a pesquisa, esta etapa irá tratar do desenvolvimento da história do curta-metragem, propondo um tema, delimitando o público alvo, e criando o roteiro. Também serão realizadas pesquisas direcionadas para a criação do conceito visual do curta, etapa criativa dos personagens e cenários, utilizando painéis semânticos.

1.3.3 Desenvolver

Na próxima etapa é dado início a produção de soluções, definindo os elementos para o trabalho final.

Aqui se dá o início da produção do projeto, como a criação de alternativas para os desenhos dos personagens e cenários, definido paleta de cor e estilo de pintura que será utilizado respeitando as informações pesquisadas nas etapas anteriores, harmonizando com o conceito da história e também a estruturação da bíblia para o curta-metragem, que será desenvolvido neste projeto.

1.3.4 Entregar

Na etapa final, realizam-se os testes finais, aprimoramento e aprovação do material desenvolvido.

Para a primeira parte do projeto, esta etapa consiste na finalização análise dos curtas animados dos concursos Annie Award, Annecy, Anima Mundi e Oscar, roteiro e storyboard da animação.

1.4 DELIMITAÇÕES

No desenvolvimento deste projeto estão previstas as seguintes delimitações:

- Animações com áudio em inglês que não possuem legenda, por conta disto algumas análises foram realizadas com bases nas animações, análises e sinopses já realizadas e disponibilizadas em sites;
- Análise de finalistas dos festivais Annecy e Anima Mundi, pois os mesmos possuem uma lista acima de 50 curtas na maioria de suas categorias, por isso nesses casos foram analisados somente os vencedores das categorias analisadas;
- A criação da trilha sonora da animação, não será realizada especialmente para a mesma, e sim a captação de músicas e *foleys* de distribuição gratuita na internet.
- Não será realizada a pós-produção da animação.

1.5 ESTRUTURAS DO TRABALHO

Este projeto de conclusão de curso trata da concepção de um curta-metragem 2D voltada para festivais, mas para que se possa chegar ao objetivo final será realizada a pesquisa para verificar finalistas e vencedores nos últimos anos dos principais festivais da atualidade, verificando suas tendências de premiações.

Os conteúdos do projeto estão distribuídos da seguinte maneira: capítulo 1 descreve o que e como será realizado este projeto, com a introdução, objetivos, justificativa, metodologia, delimitação e estrutura, capítulo 2 trata sobre as técnicas de animação existentes, os festivais e a análise de curtas animados, o que está sendo selecionado nos últimos 3 anos e o capítulo 3 sobre a produção do curta animado que será criado neste projeto. Ao final encontram-se as referências bibliográficas encontradas em sites e artigos, haja visto que existe pouco bibliografia publicadas na área pesquisada que ajudaram na elaboração deste projeto e o apêndice com matérias complementares.

2. CURTA-METRAGEM ANIMADO

Curtas-metragens são filmes de pequena duração, não existe tempo determinado para o mesmo, porém cada concurso tem uma regra é preciso verificar se a animação está dentro das mesmas. Não há técnica estipulada para as animações, portanto, vai de encontro com a criatividade e os objetivos que o produtor quer alcançar, podendo ser realizadas em Stop Motion, 2D, 3D, ou com realizando junção de técnicas.

2.1 NARRATIVA

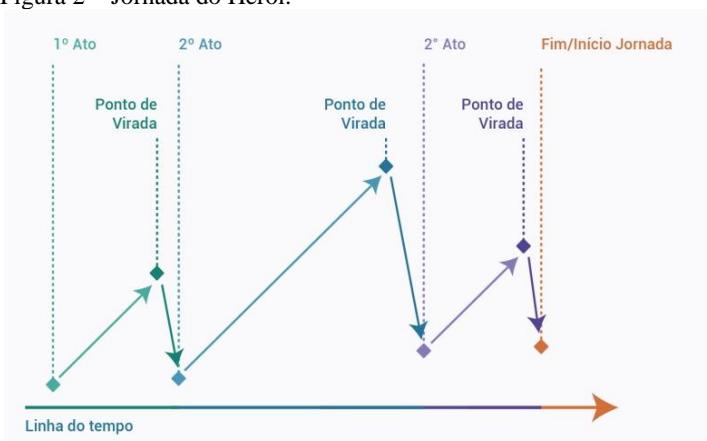
Pode-se identificar, em muitas narrativas, uma estrutura familiar que é chamada de Jornada do Herói, que foi desenvolvida e publicada por Joseph Campbell, em seu livro “O herói de mil faces” em 1949, após analisar diversas histórias. Mesmo tendo o nome de Jornada do Herói, isso não quer dizer que a história tenha um herói, e sim um protagonista. Esta estrutura não é uma regra, podendo aparecer modificações ou adequações da mesma, porém ainda é muito utilizada atualmente.

A Jornada do Herói pode ser descrita em 12 passos ou em 3 atos, dependendo da fonte pesquisada, neste projeto iremos mostrar os dois, conforme DAHOUI (2016) explica em seu artigo:

- **Passo 1 (1º Ato) - Mundo Comum:** Neste primeiro momento acontece a apresentação do herói.
- **Passo 2 - Chamado à aventura:** Aqui a rotina do protagonista é quebrada por algo inesperado. Geralmente seu desejo foi frustrado por um oponente.
- **Passo 3 - Recusa ao chamado:** O protagonista não quer se envolver ou prefere passar a aventura a outra pessoa.
- **Passo 4 - Encontro com o Mentor:** Aqui o protagonista se encontra com alguém mais experiente ou ocorre uma situação que o force a tomar uma decisão. Neste momento ocorre o primeiro ponto de virada.
- **Passo 5 - Travessia do Umbral (Termina o 1º Ato):** O protagonista decide, então, ingressar na jornada, motivado por algum forte fator, seja por ou sem opção.

- **Passo 6 - Testes, aliados e inimigos (2º Ato):** A maior parte da história se desenvolve nesse ponto, fora do ambiente normal do protagonista, e é o momento que acontecem os confrontos. Nesta fase ele passará por testes, receberá ajuda de aliados e enfrentará seus inimigos.
- **Passo 7 - Aproximação do objetivo:** O protagonista se aproxima de seu objetivo, com isso o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.
- **Passo 8 - Provação máxima:** Aqui acontece o auge da tensão. E é nesse momento que ocorre o segundo ponto de virada.
- **Passo 9 - Conquista da recompensa (Termina o 2º Ato):** O protagonista ganha sua recompensa, após sua grande provação.
- **Passo 10 - Caminho de volta (3 Ato):** É a resolução da jornada, parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Trata sobre o retorno a sua rotina.
- **Passo 11 – Depuração:** O herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida, aqui pode acontecer algo inesperado, como uma reviravolta. Em caso de reviravolta aconteceria um terceiro ponto de virada.
- **Passo 12 - Retorno transformado (Termina o 2º Ato):** É a fim da história, o herói retorna a rotina, só que dessa vez transformado, geralmente se torna uma pessoa melhor.

Figura 2 – Jornada do Herói.

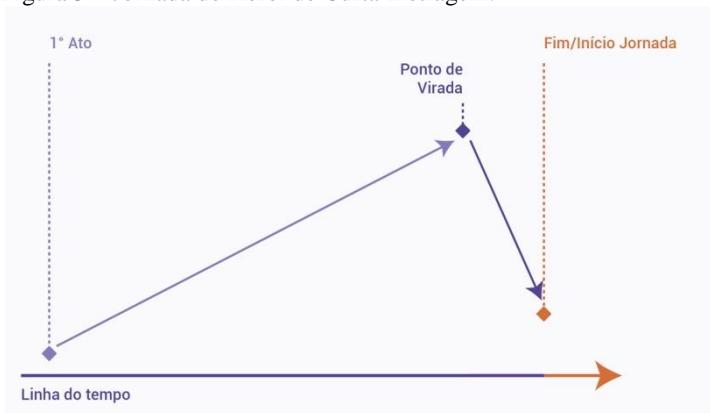


Fonte: Autora (2016).

Como curtas-metragens dificilmente terão duração suficiente para executar todos os 12 passos, a Jornada do Herói é reduzida a oito passos ou dois atos e uma virada, lembrando que não é uma regra e pode ser adaptado para melhor se encaixar na história:

- **Passo 1 (1º Ato) - Mundo Comum:** Acontece a apresentação do protagonista.
- **Passo 2 - Chamado à aventura:** É lhe apresentado o desafio.
- **Passo 3 - Encontro com o Mentor:** Aqui o protagonista se encontra com alguém mais experiente ou ocorre uma situação que o force a tomar uma decisão.
- **Passo 4 - Travessia do Umbral:** O protagonista decide ingressar na jornada, motivado por algum forte fator, seja por ou sem opção.
- **Passo 5 - Aproximação do objetivo:** O protagonista se aproxima de seu objetivo, o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.
- **Passo 6 - Provação máxima:** Acontece o auge da tensão.
- **Passo 7 - Conquista da recompensa:** O protagonista ganha sua recompensa, após sua grande provação. Aqui acontece a virada.
- **Passo 8 - Retorno transformado (2º Ato):** É a final da história, o protagonista retorna transformado, geralmente se torna uma pessoa melhor. Aqui, também, pode acontecer uma surpresa ou reviravolta na história, que deixará o final em aberto ou dará possibilidade de uma continuação. Em caso de reviravolta, aconteceria o segundo ponto de virada.

Figura 3 – Jornada do Herói de Curta-metragem.



Fonte: Autora (2016).

2.2 FESTIVAIS

Os festivais podem ser eventos acadêmicos, regionais, nacionais ou internacionais, com grande reconhecimento ou não, que geralmente ocorrem a cada ano. São realizados para celebrar as produções realizadas no ano anterior (ou conforme as regras de cada festival), com forma de competição entre os filmes classificados em várias categorias, onde os vencedores serão premiados ou com dinheiro, ou estatueta, ou reconhecimento, a premiação irá depender da amplitude e reconhecimento de cada Festival.

Foram analisados os curtas vencedores e indicados os Festivais de grande prestígio Annie Award, Annecy, Anima Mundi e Oscar. Esta análise verificou as técnicas utilizadas, cenários, personagens e tempo de duração, para servir como um guia para o desenvolvimento da animação que será produzida ao longo deste projeto.

2.2.1 Annecy

Annecy teve seu início em 1956 com a criação da JICA - Journées Internationales du cinéma d'animation (Jornadas Internacionais do Cinema de Animação), porém nessa época não se caracterizava como festival e era realizado juntamente com o Festival de Cannes. Em

1960, JICA muda para cidade de Annecy e se transforma no Festival que se conhece hoje, inicialmente acontecendo a cada dois anos, e nos anos pares, porém em 1963 foi alterado para os anos ímpares devida a concorrência.

O festival teve um grande crescimento entre os anos de 1993 e 1997, onde o número de participantes pulou de 900 a 4.300 e o de filmes recebidos de 386 para 1.271, em conseqüência disso, em 1998 o festival se torna anual, pois havia cada vez mais o aumento da produção de filmes e a rejeição de muitos deles.

De acordo com o site do Annecy (2016), em 2016 teve um número recorde de inscrições de curtas-metragens, graduação, TV e cinema comissionados com quase 2700 inscrições de 85 países. Destas 2.300 inscrições foram selecionados 54 curtas-metragens competidores e 54 curtas de graduação.

De acordo com EDERA (2016), hoje o Festival de Annecy é conhecido mundialmente e é o mais importante deles: “É o único sobre o qual cineastas vão dizer: "Eu estou fazendo um filme para Annecy."”

2.2.2 Annie Awards

Annie Awards é um dos eventos produzidos por ASIFA-Hollywood (Sociedade de Cinema de Animação Internacional), uma das principais organizações que promovem a arte e a indústria da animação no mundo. O Festival Annie Awards teve seu início em 1972, graças a June Foray, uma das lendas da dublagem, segundo o próprio site do festival, onde a mesma teve a idéia de premiar animações.

Segundo o site Annie Awards (2016), durante duas décadas, o Festival premiou indivíduos por sua carreira e contribuições na animação, em diferentes áreas, como produção, direção, design, animação, dublagem, som, efeitos, música, roteiro entre outros. A partir de 1992, a ASIFA-Hollywood, reconheceu a necessidade de premiar a animação como um todo, então nesse ano foi realizada a premiação de melhor filme de animação, onde o filme vencedor foi “*Beauty and the Beast*” produzido por *Walt Disney Pictures*. Nos anos seguintes foram criadas novas categorias de premiação filmes, televisão e entretenimento, conforme o site do próprio festival informa.

2.2.3 Anima Mundi

Criado em 1993, com a intenção de fortalecer o mercado de animação brasileiro, o Festival Internacional de Animação do Brasil, Anima Mundi, tornou-se um dos maiores do mundo em público. Uma amostra deste crescimento e a visibilidade do festival, onde o vencedor do Anima Mundi automaticamente é qualificado para disputar o Oscar na categoria animação.

Hoje o Anima Mundi é mais que um festival, o mesmo é uma plataforma que oferece experiência para animadores, produtoras, educadores, e adoradores de animação, com projetos como o Anima Mundi Itinerantes e Anima Escola.

Segundo o site do Anima Mundi (2016), ao longo dos 23 anos de existência, o festival reuniu 1 milhão e 200 mil espectadores, e exibiu mais de 9 mil filmes de 70 países. No ano de 2016, em sua 24ª edição, o mesmo exibiu seis longas metragens de animação e mais de 400 curtas, com participação de 45 países, onde 108 eram produções nacionais.

2.2.4 Oscar

Durante um jantar, em 1927, com a intenção de organizar um grupo para beneficiar a indústria cinematográfica, foi criada a Academia Internacional de Artes Cinematográficas e Ciências, que mais tarde seria apelidada de Oscar e em 1929 foi realizada sua primeira cerimônia.

Segundo registro do Oscar (2016), em 1931 ocorreu a primeira premiação para curtas-metragens, onde três animações participaram duas sendo do Walt Disney, e a vencedora foi *Flowers and Trees* do Walt Disney. Em 1938 o filme *Branca de Neve e os 7 Anões* da Walt Disney, foi o primeiro longa-metragem a ganhar um prêmio, prêmio esse de reconhecimento pela inovação na área de entretenimento.

2.3 ANÁLISE

Para conhecer quais assuntos mais abordados, técnicas, e tendência de roteiros mais utilizadas nos curtas-metragem que estão sendo produzidos ao redor do mundo, foram analisados os indicados e vencedores nas categorias de Melhor Curta-metragem, Melhor Primeira

Obra e Melhor Curta de Graduação, as duas últimas para os festivais que possuem estas categorias, nos anos de 2016, 2015 e 2014.

Foram adotados os três últimos anos, porque segundo LEÃO (2016), a sociedade hipermoderna, em que vivemos se manifestam em ritmo acelerado em suas mudanças, as indústrias que não geram, regularmente, inovações, sejam elas pequenas ou grandes, perdem espaço para o novo, e isso não é diferente com a área do entretenimento, tecnologias e técnicas estão em constante mudança.

2.3.1 Annecy

2.3.1.1 Melhor Curta-metragem 2016

O curta-metragem vencedor desta categoria, Une tête disparaît de Franck DION, ainda não foi encontrado.

2.3.1.2 Melhor Curta Graduação 2016

Título: **Depart at 22.**

Produzido por: **Wiep Teeuwisse.**

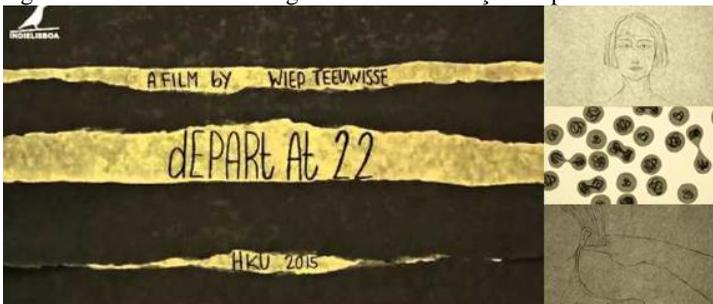
Universidade: **Utrecht School of the Arts.**

País: **Holanda.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **03min e 50s.**

Figura 4 – Coletânea de imagens sobre a animação Depart at 22.



Fonte: Autor (2017).

Departt at 22 é uma animação que fala sobre o envelhecimento, de forma simples, com uma única personagem e com poucos movimentos, que parecem ser os mesmos, porém há algumas mudanças como, por exemplo, o corte de cabelo, apesar de ser o mesmo movimento pode-se notar que a cada corte o crescimento do cabelo é mais demorado e o cabelo é mais fino, até o ponto que o cabelo cai, enfatizando assim, a idéia de envelhecimento.

Animação feita em 2D, quadro-a-quadro, utiliza poucos elementos para animação cenário é um fundo que parece papel que ao longo da história, escurece.

2.3.1.3 Melhor Curta-metragem 2015

O curta-metragem vencedor desta categoria, o Mi ne mozhem zhit bez kosmosa produzido por Konstantin Bronzit, não foi divulgado.

2.3.1.4 Melhor Curta Graduação 2015

Título: My Dad.

Produzido por: Marcus Armitage.

Universidade: Royal College of Art.

País: Reino Unido.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 05min e 53s.

Figura 5 – Coletânea de imagens sobre a animação My Dad.



Fonte: Autora (2016).

My Dad fala sobre racismo explorando a perspectiva de tensão de viver em uma cidade multicultural. Como explica Munday (2016) o autor obteve a idéia era fazer com que as pessoas descobrissem, através do curta, um novo ponto de vista sobre o racismo, sobre a imigração e os meios de comunicação, e talvez pensassem em quais opiniões que eles têm que acabam transmitindo ao longo de gerações.

Utilizando jornais, pastéis a óleo (eu reproduz o giz de cera), lápis e papel rasgado, a animação 2D é produzida em quadro-a-quadro em movimento, ou seja, não há preocupação em desenhar exatamente no mesmo local, cada quadro possui um movimento, algumas cenas possuem cenários outras não, algumas são coloridas outras não, assim como alguns personagens possuem preenchimento e o outros não.

2.3.1.5 Melhor Curta-metragem 2014

O curta-metragem vencedor desta categoria, *Man on the Chair*, de Dahee Jeong não foi encontrado.

2.3.1.6 Melhor Curta Graduação 2014

Título: **The Bigger Picture.**

Produzido por: **Daisy Jacobs.**

Universidade: **National Film and Television School.**

País: **Reino Unido.**

Técnica utilizada: **Stop Motion.**

Duração: **07min e 25s.**

Figura 6 – Coletânea de imagens sobre a animação *The Bigger Picture*.



Fonte: Autor (2017).

The Bigger Picture relata os conflitos, internos e externos, que uma família passa quando cuida de um parente idoso. Daisy Jacobs produziu essa animação com base nos últimos meses de vida de sua avó, retratando as emoções, os conflitos e sentimentos vivenciados, através de uma mãe idosa sendo cuidada por seus dois filhos, conforme conta na entrevista para o THE GUARDIAN (2017).

Produzido com a técnica de stop motion, através de pinturas na parede, Daisy trás a terceira dimensão com objetos e próprias partes dos corpos produzidas fora da parede. Com essa terceira dimensão, a mesma retrata de uma maneira mais expressiva as emoções que os personagens estão sentindo, como a raiva de um filho em aspirar todo o cenário.

2.3.2 Annie Awards

2.3.2.1 Melhores Curtas-metragens 2016

Título: **World of Tomorrow.**

Produzido por: **Don Hertzfeldt.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **17min.**

Figura 7 – Coletânea de imagens sobre a animação World of Tomorrow.



Fonte: Autora (2016).

Vencedor desta categoria, World of Tomorrow, conta a história de Emily, uma criança de quatro anos que encontra um clone seu que viaja no tempo. Esse clone volta ao presente da verdadeira Emily para descrever o que ela vai experimentar e que ela não deve se preocupar.

Produzido com a técnica 2D, quadro-a-quadro, o curta é colorido, em sua maioria, com tons saturados não possuindo cenário fixo, com alguns deles utilizando o movimento como recurso. O curta explora muito as formas geométricas, com traços simples, sem profundidades. Podemos perceber o mesmo uso desses recursos nas duas personagens principais, que são feitas com desenhos que às vezes aparecem com preenchimentos simples e outras vezes sem preenchimento.

Título: **If I was God.**

Produzido por: **Cordell Barker da National Film Board of Canada.**

País: **Canadá.**

Técnica utilizada: **Stop Motion e 2D.**

Duração: **08min e 20s.**

Figura 8 – Coletânea de imagens sobre a animação If I was God.



Fonte: Autora (2016).

If I Was God conta a história de um garoto, que começa a se perder em seus pensamentos durante uma aula de dissecação de sapos. Seus pensamentos giram em torno das possibilidades de se ter os poderes de Deus. Usaria esses poderes para bem? Para o mal? Para castigar pessoas que incomodam durante os dias? Para ter o dia perfeito com a pessoa que gosta?

A animação se inicia e se finaliza com desenhos, simples no papel, desenhos que o personagem criou durante as aulas, nesta parte se trabalha com as pretas e brancas como cores principais e as cores primárias amarelo, vermelho e azul, para dar destaque em alguns elementos, no restante da animação predominam tons das cores análogas azul, verde e vermelho, branco e preto.

Passado a introdução, o curta passa para o stop motion, nesta parte o cenário é uma sala de aula, onde se encontram vários personagens na cena, os alunos, sendo o personagem principal um deles, a professora e os sapos. Durante a animação ocorrem mudanças de técnicas, passando para o 2D, que ocorre no quadro negro, e depois em stop motion com outros materiais. Esse recurso serve para distinguir o que é real e o que é do imaginário do protagonista, a parte “real” é feita com plasticina e a outra com papel mache.

Título: **Dissonance.**

Produzido por: **FrameboX em co-produção com Detailfilm.**

País: **Alemanha.**

Técnica utilizada: **3D e Live-action.**

Duração: **17min e 05s.**

Figura 9 - Coletânea de imagens sobre a animação Dissonance.



Fonte: Autora (2017).

Dissonante mostra a história de um homem que vive entre o mundo de ilusão e o mundo real, e tudo o que ele quer é tocar musica em um piano e ver sua filha, o que lhe é proibido.

Para demonstrar essa divisão dos mundos, foi utilizado duas técnicas, o 3D para o mundo da ilusão e *live-action* para o mundo real, as técnicas variam e se mesclam durante a animação, o que realça mais o quão confuso é estar no lugar do personagem principal.

O curta possui um personagem principal, o pai, e outros três personagens coadjuvantes, a filha, o boneco e a mãe, porém só o pai e o boneco se transformam em 3D. Durante a animação são utilizados muitos tons escuros, principalmente o cinza e o verde, com algumas de azul e laranja para chamar a atenção em determinado acontecimento ou em algum objeto, como o boneco.

Título: Sanjay's Super Team.

Produzido por: **Pixar Animation Studios.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **03min.**

Figura 10 - Coletânea de imagens sobre a animação Sanjay's Super Team.



Fonte: Autora (2016).

Sanjay's Super Team é um curta baseado na história real de seu diretor Sanjay Patel, onde um filho entra em conflito com a cultura pop de seus super-heróis com a religiosidade de seu pai. Este curta é o primeiro curta da empresa que traz personagens com descendência indiana e a história com base no hindu, como conta MCFARLAND (2016).

Produzido em 3D, a animação acontece em duas partes, a primeira onde o menino está na com seu pai, o cenário é a sala da casa, trabalhada com tons de marrom e as cores que se destacam é o ciano e amarelo na roupa e no boneco do garoto, isso reforça o conflito que há entre as gerações e cultura que há na história.

A segunda parte se passa em um mundo paralelo, onde a ação acontece, o cenário é rústico, como se fosse uma construção subterrânea antiga, trabalhada com tons de cinza azulados. Os personagens ganham destaque com as cores, ciano, verde, rosa, amarelo e roxo para o vilão. Nessa parte da animação, ocorre uma batalha onde se usa muito o recurso de luz, para tal efeito, a equipe da Pixar quebrou várias leis da física para poder chegar ao resultado proposto, segundo a própria empresa.

Os curtas-metragens Carface, produzido por National Film Board of Canada e On Ice, produzido por Google e Evil Eye Pictures não foram encontrados.

2.3.2.2 Melhores Curtas de Graduação 2016

Título: **Ed.**

Produzido por: **Taha Neyestani.**

Universidade: **Sheridan College.**

País: **Canadá.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **03min e 50s.**

Figura 11 – Coletânea de imagens sobre a animação Ed.



Fonte: Autora (2016).

Ed., vencedor da categoria de melhor curta de graduação, utiliza da técnica 2D, quadro-a-quadro, com formas complexas, em tons de cinza faz uso do contraste de luz e sombra. Possui um único cenário, bem detalhado, assim como seus personagens.

História desse curta mostra um dia de trabalho de um modelo vivo e a sensação de liberdade que ele sente ao realizá-lo, muito parecido com o curta Guida de Rosana Urbes, visto no item 2.3.3.5 deste projeto.

Título: Can I Stay?.

Produzido por: Onyee Lo, Paige Carter, e Katie Knudson.

Universidade: Ringling College of Art & Design.

País: Estados Unidos.

Técnica utilizada: 3D.

Duração: 03min e 47s.

Figura 12 – Coletânea de imagens sobre a animação Can I Stay?.



Fonte: Autora (2016).

A animação fala sobre o espírito natalino, onde uma senhora acolhe em sua casa uma menina moradora de rua. O convite acontece por meio dos amigos da senhora e no caminho até sua casa ocorre uma pequena aventura.

Nesta animação foi utilizada a técnica 3D, o curta é bastante colorido durante toda a animação que acontece em duas fases, e para demarcar essas fases é utilizado o recurso da luz, onde na primeira fase acontece nas sobras e a menina está triste e solitária, em uma rua pouco movimentada, escura, as cores utilizadas são com baixo valor, o que aumenta ainda mais a sensação de frio e de solidão.

Durante a transição de fases, à medida que a animação vai avançando, a animação vai clareando com a aparição de raios de luz. Na segunda fase a animação é iluminada, com cores saturadas nos transmitindo a sensação de acolhimento e alegria que a menina está sentindo.

Título: Dodoba.

Produzido por: Yon Hui Lee.

Universidade: CalArts (Character Animation Student Films).

País: Estados Unidos.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 06min.

Figura 13 – Coletânea de imagens sobre a animação Dodoba.



Fonte: Autora (2016).

O curta Dodoba, foi produzido em 2D produzido com referencias de animações japonesas, os animes. A história fala sobre tirar conclusões erradas e influenciar os outros utilizando o preconceito, justiça e gratidão, através de um assassinato.

A animação se passa em um templo, muito comuns em animes, possui dois cenários uma sala que fica dentro do templo onde ocorre o assassinato, e o espaço fora dele onde ocorre o julgamento. Com muitos tons de cinza e verde e o amarelo para clarear o espaço, essa animação utiliza cores baixa intensidade de luz, o que a deixa neutra, dando ênfase no personagem principal com tons de vermelho.

Título: Life Smartphone.

Produzido por: Xie Chenglin.

Universidade: CAFA (The Central Academy of Fine Arts).

País: China.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 02min 47s.

Figura 14 - Coletânea de imagens sobre a animação Life Smartphone.



Fonte: Autora (2016).

Como uma forte crítica ao modo de como a sociedade está vivendo atualmente, o curta Life Smartphone, mostra de uma maneira um pouco exagerada o que vemos no nosso cotidiano.

Para dar ainda mais ênfase nas ações dos personagens, a animação não possui um cenário, apenas um fundo com textura parecida com papel reciclado. Também não existe um personagem principal, há vários personagens, em variadas situações cotidianas, que na medida da animação se interligam.

Animação é bastante harmoniosa, utilizando o fundo neutro, faz uso de cores complementares dividida com o vermelho, laranja e verde.

Título: Mother.

Produzido por: Stephanie Chiew, Joan Chung, David Du, Matthew Fazari, Ana Gomez, Rui Hao, Jessica Jing, Seeyun Lee, Nicholas Nason e Dadi Wang.

Universidade: Sheridan College.

País: Canadá.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 05min 40s.

Figura 15 - Coletânea de imagens sobre a animação Mother.



Fonte: Autora (2016).

Produzida em 2D, assim como a animação Dodoba, Mother também remete ao Japão, podemos perceber isso em seu desenho, traços e animação. Trazendo uma crítica sobre o trabalho doméstico, essa animação fala sobre as tarefas diárias que uma mãe faz no seu dia-a-dia e como seus filhos podem ajudá-la.

A animação possui dois cenários, feito com a técnica aquarela, o externo e interno da casa, e também está dividido em dois momentos, momento real e quando a mãe está em transe.

Esses momentos são identificáveis com a alteração de cor, além da animação em si, no primeiro momento as cores são mais saturadas, mesmo que a paleta seja usada com tons pastel, e no segundo é adicionado o tom de azul em toda a paleta, e somente quando o problema é resolvido e ocorre a virada final, que as cores voltam ao normal.

Título: The Casebook of Nips & Porkington.

Produzido por: Melody Wang.

Universidade: Sheridan College.

País: Canadá.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: **02min 30s.**

Figura 16 – Coletânea de imagens sobre a animação *The Casebook of Nips & Porkington*.



Fonte: Autora (2016).

Toda inspirada em investigação policial, a animação que mostra a investigação sobre o roubo de um ovo, é feita em 2D, se passa dentro de um jornal de época, onde os personagens interagem com o mesmo, mudando de página, entrando e saindo de sessões e reportagens.

Para dar mais ênfase ao clima de jornal de época, é utilizado tons em sépia com variações nos personagens. Para o momento de maior suspense as é alterado as cores em sépia para preto e branco, porém a variam dos personagens continuam.

Os curtas-metragens: *Nice To Meet You* de Yizhou Li da School of Cinematic Arts dos EUA e *Shift* de Maria Cecilia Puglesi da School of Visual Arts não foram encontrados.

2.3.2.3 Melhores Curtas-metragens 2015

Título: **Feast.**

Produzido por: **Walt Disney Animation Studios.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D**.

Duração: **06min 15s**.

Figura 17 – Coletânea de imagens sobre a animação Feast.



Fonte: Autora (2016).

Feast, ganhador de sua categoria, conta a vida do cachorro e a história de amizade entre ele e seu dono, fazendo relação com as refeições ao longo da vida. Produzido com tecnologia 3D, possui um cenário complexo, colorido, com efeito esfumado, que faz com que a pessoa que está assistindo focar nas ações dos personagens, principalmente a do cachorro.

A animação tem três personagens, onde o principal é o cachorro, os outros dois personagens são humanos, o dono e sua namorada. Com a câmera está posicionada na altura do cachorro, os humanos não aparecem corpo inteiro durante a animação, somente parte de seus corpos.

Título: **CODA**.

Produzido por: **And Maps And Plans Ltd**.

País: **Irlanda**.

Técnica utilizada: **2D**.

Duração: **09min**.

Figura 18 – Coletânea de imagens sobre a animação Coda.



Fonte: Autora (2016).

Coda conta a história de um morrem que morre atropelado e sua alma que vagueia pela cidade, até que a morte a encontra, que sacia sua curiosidade mostrando coisas o que lhe pede.

O curta possui dois personagens principais, o rapaz que morreu e a morte, porém no decorrer do da história o rapaz se transforma, de humano para alma, de alma para um bebê. Não possui cenário fixo, pois o cenário varia com os pedidos feitos. A animação é colorida, com predominância na cor azul, o que remete a tranquilidade após a morte, e tons escuros.

Título: **Duet.**

Produzido por: **Glen Keane Productions em parceria com Google ATAP.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **03min e 44s.**

Figura 19 – Coletânea de imagens sobre a animação Duet.



Fonte: Autora (2016).

Duet narra a história de amor de dois personagens que se cruzam várias vezes ao longo da vida, mostrando a trajetória e evolução dos mesmos.

A animação é produzida em animação clássica 2D, basicamente com tons de azul, mas em alguns momentos encontram-se outros matizes em suas roupas. O traço foi deixado com a textura do lápis e o cenário é feito em camadas, dando profundidade a animação.

Título: Me and My Moulton.

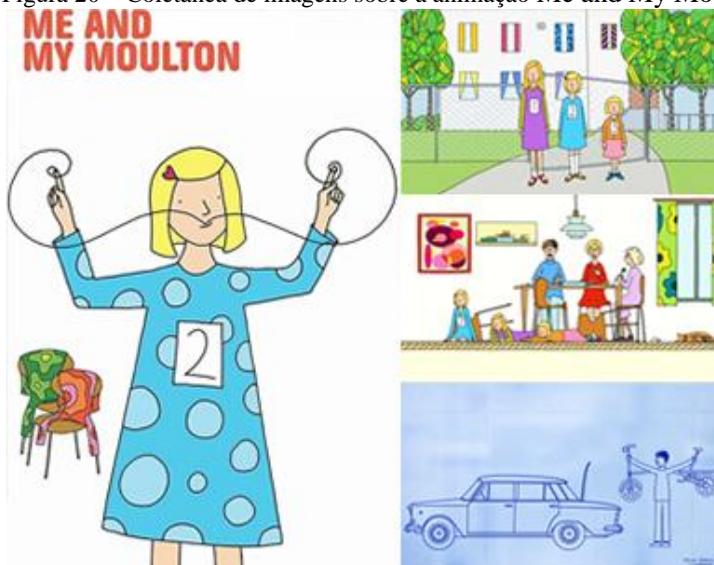
Produzido por: Mikrofilm AS com National Film Board of Canada.

País: Noruega.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 13min e 13s.

Figura 20 – Coletânea de imagens sobre a animação Me and My Moulton.



Fonte: Autora (2017).

Esta animação acontece em primeira pessoa, onde uma garotinha conta a história de como ela e sua irmã ganharam uma bicicleta de seus pais, e durante a história ela compara o jeito de seus pais com os pais de sua amiga, e de outras pessoas na cidade. Esta animação lembra o curta My Mon is na Airplane que foi finalista desta mesma categoria no ano de 2014, que foi analisa no item 2.3.1.5.

Me and My Moulton foi produzido em 2D, o curta possui vários personagens, a família e os amigos, sendo a narradora a principal, foram utilizadas várias cores, saturadas durante toda a animação, o que reforça ainda mais desenho de criança, sendo que os personagens da família estão vestidos sempre com cores análogas.

Título: **Silent.**

Produzido por: **Moonbot Studios em parceria coma Dolby Laboratories.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **02min e 40s.**

Figura 21 – Coletânea de imagens sobre a animação Silent.



Fonte: Autora (2016).

Silent conta a história de dois artistas de ruas que tem suas vidas alteradas após encontrar um instrumento mágico dentro de um teatro abandonado. O instrumento os leva para diferentes cenários de filmes de grande sucesso em uma grande aventura cinematográfica

Produzido em 3D, este curta tem dois momentos bem marcados, primeiro momento acontece antes de encontrar o instrumento, eles estão no lado externo no teatro e é utilizados tons de cinza, enfatizando a infelicidade deles, no segundo momento, acontece dentro do teatro utilizam cores, mostrando a felicidade dos dois personagens.

Título: The Simpsons – “Michal Socha Couch Gag”.

Produzido por: Gracie Films com 20th Century Fox Television.

País: Estados Unidos.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 01min e 10s.

Figura 22 – Coletânea de imagens sobre a animação The Simpsons – “Michal Socha Couch Gag”.



Fonte: Autora (2016).

Esta animação trata-se de um curta que é exibido durante a abertura do desenho animado The Simpsons. Produzido em 2D a

animação mostra a passagem da família Simpsons por dentro do corpo de Homer.

Utilizando tons de vermelho, o branco e preto para ressaltar que o ambiente não é o cenário em que se passa o desenho animado e sim o interior do corpo de Homer Simpson, com exceção da introdução e finalização, onde as cores utilizadas são as cores saturadas da abertura do desenho.

Os curtas-metragens *The Dam Keeper* de Tonko House LLC e *The Raven* de Moonbot Studios não foram encontrados.

2.3.2.4 Melhores Curtas de Graduação 2015

Título: My Big Brother.

Produzido por: Jason Rayner.

Universidade: Savannah College of Art and Design.

País: Estados Unidos.

Técnica utilizada: 3D.

Duração: 02min 40s.

Figura 23 – Coletânea de imagens sobre a animação *My Big Brother*.



Fonte: Autora (2016).

Vencedor desta categoria, *My Big Brother*, foi produzido em 3D com uma modelagem simples, utilizando formas geométricas tanto nos cenários como nos personagens.

A animação é colorida com cores não tão saturadas, indo para os tons pastéis à medida que vai finalizando a mesma. Com um estilo de pintura e modelagem diferenciado, foi utilizado diferentes tons, tanto no

cenário como nos personagens, o que nos dá a impressão que os mesmos são feitos com papel ou madeira.

A história da animação fala sobre a relação de amizade entre irmãos, de como o irmão mais novo se sente irritado ou com ciúmes das atitudes do mais velho parecendo muito maior do que ele é de verdade, que toma todo espaço para ele, e ao mesmo tempo se sente feliz pelas coisas por perto e dividir os momentos.

Título: After School.

Produzido por: Junyi Xiao.

Universidade: Beihang University.

País: China.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 03min 21s.

Figura 24 – Coletânea de imagens sobre a animação After School.



Fonte: Autora (2016).

After School faz uma crítica às cobranças e a educação que é dada em casa, sob a visão de uma criança. Pode-se perceber que a infelicidade da criança, enquanto volta para casa, começa a criar monstros por onde passa, e quando chega em sua casa, uma breve esperança passa diante de si, porém sua expectativa é quebrada.

Produzida em 2D, a animação possui alguns momentos que são diferenciados com o tratamento de luz e sombra, enquanto a personagem caminha, a animação vai escurecendo, sendo tomada pelas sombras que

a assusta, até que a leva para um lugar paralelo, onde é tudo preto e com olhos, seu traço e preenchimento mudam para hachuras, quando ela já está em casa e a esperança lhe invade, a luz volta a aparecer, porém quando ela é quebrada a luz desaparece novamente.

Título: Dead Over Heels.
Produzido por: Jose Matheu.
Universidade: Savannah College of Art and Design.
País: Estados Unidos.
Técnica utilizada: 3D.
Duração: 02min 05s.

Figura 25 – Coletânea de imagens sobre a animação Dead Over Heels.



Fonte: Autora (2016).

Dead Over Heels foge um pouco das temáticas analisadas até o momento. Com cunho humorístico, este curta se passa em um necrotério, onde a médica legista se interessa por um dos pacientes mortos.

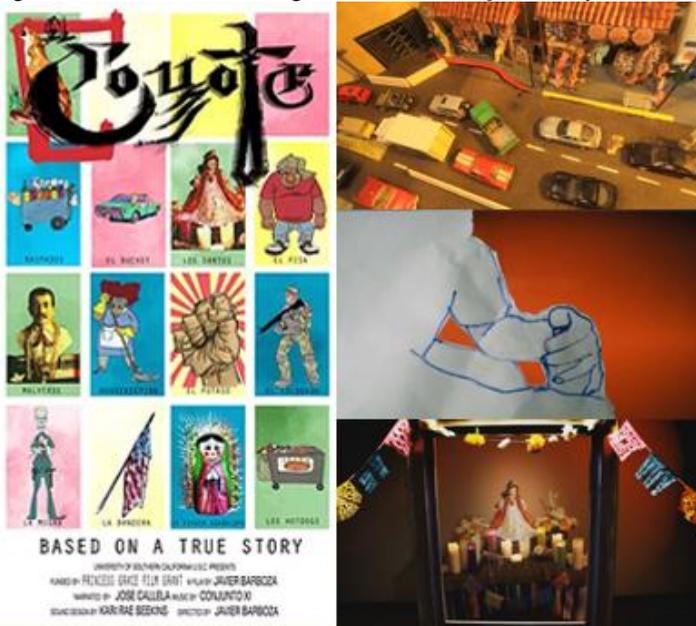
Produzido em 3D com a pintura simulando o 2D, esta animação possui três personagens bem caracterizados, a médica solitária e entediada, o funcionário que só quer fazer seu trabalho e desconfia que há algo de estranho e o morto.

Possui apenas um cenário com pouca iluminação passando a impressão de um lugar solitário e frio, tons frios de verde e cinza predominando o ambiente, tons de vermelho são utilizados para dar contraste e o branco como neutro. A Iluminação é utilizada para direcionar o olhar.

Título: El Coyote.
Produzido por: Javier Barboza.
Universidade: The University of Southern California.

País: **Estados Unidos.**
 Técnica utilizada: **Stop motion e 2D.**
 Duração: **07min.**

Figura 26 – Coletânea de imagens sobre a animação El Coyote.



Fonte: Autora (2016).

Javier Barboza criou esta animação com base no depoimento de um contrabandista de pessoas, que desejou não ser identificado, levando-as dos países da América Latina para os Estados Unidos, pessoas que realizam esse tipo de trabalhos são chamadas de coyotes. Até o ano de 2010 o entrevistado havia atravessado mais de seiscentas pessoas durante cinco anos, como conta o próprio autor em seu portfólio, segundo Barbosa (2016).

A animação é produzida com a técnica de stop motion utilizando objetos para o cenário e papéis para os personagens, e também o 2D com animações com pouco fluídas. Para introdução e finalização o autor faz uso de filmagem de uma cidade e de uma travessia ao longo de uma estrada, o que dá ainda mais, a sensação de veracidade a história contada.

Javier faz uso de várias cores, saturadas principalmente, ao longo da animação, utilizando em predominância as cores quentes, assim como a luz que incide em alguns momentos passando a sensação de calor, representado o clima do México, onde são iniciadas as travessias.

Título: **Tiny Nomad.**
 Produzido por: **Toniko Pantoja.**
 Universidade: **CalArts.**
 País: **Estados Unidos.**
 Técnica utilizada: **2D.**
 Duração: **06min e 08s.**

Figura 27 – Coletânea de imagens sobre a animação Tiny Nomad.



Fonte: Autora (2016).

Toniko Pantoja trás a história de um rato forasteiro que luta por sua sobrevivência no deserto, e que diante das dificuldades encontradas busca por lembranças de sua família, e nessa busca lhe trás a tona sentimentos que fazem mudar seu comportamento e o jeito de ver a vida.

O curta possui alguns cenários de deserto e de cavernas, com pintura em aquarela, utilizando uma máscara Gamut retangular com as cores amarelo, vermelho, azul e verde.

A história possui dois momentos, sem virada muito aparente, o momento real e o de lembrança, porém não há mudanças durante a passagem entre elas, como ocorreu em outras histórias analisadas, nessa podemos perceber em alguns detalhes na animação e principalmente no

final quando volta para momento real e na mudança de atitude do personagem.

O curta-metragem *Frog's Legs* de Katie Tamboer não foi encontrado.

2.3.2.5 Melhores Curtas-metragens 2014

Título: **Get a horse!**.

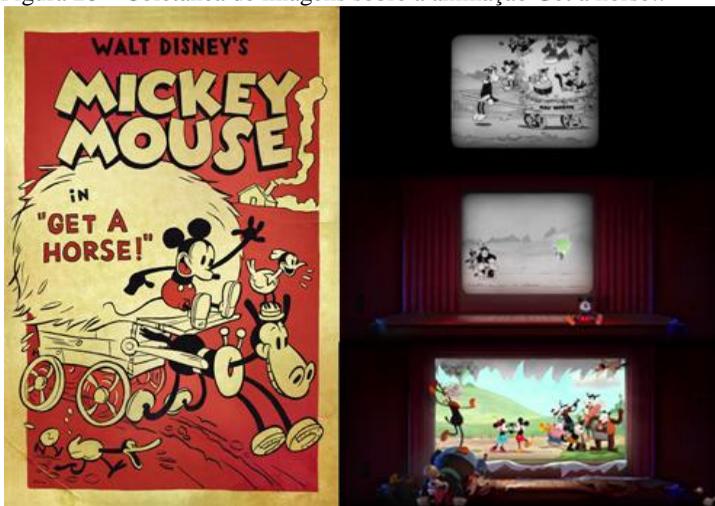
Produzido por: **Walt Disney Animation Studios**.

País: **Estados Unidos**.

Técnica utilizada: **3D e 2D**.

Duração: **06min**.

Figura 28 – Coletânea de imagens sobre a animação *Get a horse!*.



Fonte: Autora (2016).

Get a Horse!, vencedor desta categoria, utiliza as técnicas 2D e 3D, porém não foi produzido de forma híbrida, e sim separadamente, em planos e momentos diferentes, para mostrar o contraste do novo e o antigo simbolizando as diferentes épocas do desenho do Mickey e sua evolução.

Momentos diferentes no tempo que se acontece a história foram separados com a cor e técnica, quando está preto e branco a técnica utilizada é o 2D e no plano que foi utilizado como sendo a tela de

cinema, os desenhos e a falta de cor, remetem as animações antigas do Mickey. Quando a animação está colorida, a técnica utilizada é o 3D, a animação acontece fora do plano onde ocorre o 2D, remetendo aos dias de atuais e a nova técnica que também está sendo utilizada em suas animações, porém isso não quer dizer que ainda não são realizadas animações 2D nas histórias do Mickey e sim a evolução que a mesma passou.

A história não foge muito do que se vê das histórias de mocinho e mocinha, está tudo bem até que o vilão aparece e rouba a mocinha, o mocinho precisa resgatá-la, e para isso conta com a ajuda de seus amigos para ter sucesso em seu plano, mas o que impressiona não é a história, e sim a mistura entre o 2D e o 3D, o passado e o atual, mostrando que o desenho do Mickey venceu obstáculos e se modernizou através dos anos.

Título: **Puppy!**

Produzido por: **Illumination Entertainment/Universal Pictures.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **04min e 47s.**

Figura 29 – Coletânea de imagens sobre a animação Puppy.



Fonte: Autora (2016).

Puppy é um curta-metragem da franquia do filme Meu Malvado 2. A história mostra a vontade que um dos Minions tem de ter um animal de estimação, e acaba encontrando em um robô extraterrestre, a amizade que procurava, porém o mesmo sentiu falta de casa e Minion o ajuda a voltar ao seu lar.

A animação, que se passa na casa de Gru, utiliza dos mesmos cenários, cores e personagens, assim como os filmes da franquia, com exceção do robô. As variadas cores utilizadas são saturadas, com exceção da casa que é preta e do robô que é cinza, o que causa contraste com os demais personagens e elementos em cena.

Título: **Gloria Victoria.**

Produzido por: **National Film Board of Canada.**

País: **Canadá.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **06min e 58s.**

Figura 30 – Coletânea de imagens sobre a animação Gloria Victoria.



Fonte: Autora (2016).

Gloria Victoria de Theodore Ushev, conta uma história que fala sobre arte e guerra, utilizando de elementos surrealistas e cubistas para criticar as batalhas, conforme NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (2016).

Para mostrar as diferentes batalhas que acontecem ao longo da animação, o autor faz uso de uma evolução tanto no traço, como imagem e cores. No início utiliza-se tons de vermelho e preto com linhas finas que aos poucos ganha espessura, forma, e contraste, enquanto a animação vai ganhando tons de amarelo, verde e azul, formando sua mensagem ao final.

Título: **My Mon is na Airplane.**

Produzido por: **Yula Aronova/ Acme Filmworks.**

País: **Rússia/ Estado Unidos.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **06min e 45s.**

Figura 31 – Coletânea de imagens sobre a animação My Mon is na Airplane.



Fonte: Autora (2016).

Com uma forte crítica a construção do que é uma família, *My Mom is an Airplane*, mostra os diferentes tipos de mães e apresenta a sua durante essa apresentação eles passam por uma aventura, mostrando o quanto a sua é especial e ao final mostra seu pai.

Narrado por uma voz infantil representada pelo filho, a animação tem traços simples de lápis com estilo de desenho e pinturas infantis,

como se o próprio filho tivesse desenhado do ponto de vista dele, utilizando cores saturadas e principalmente o azul.

O curta-metragem *The Numberlys* de Moonbot Studios não foi encontrado.

2.3.2.6 Melhores Curtas de Estudante 2014

Título: **Wedding Cake.**

Produzido por: **Viola Baier.**

Universidade: **Filmakademie Baden-Wuerttemberg.**

País: **Alemanha.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **08min e 09s.**

Figura 32 – Coletânea de imagens sobre a animação *Wedding Cake*.



Fonte: Autora (2016).

Vencedor desta categoria *Wedding Cake*, conta, de uma forma engraçada, a história de um casal recém casado, seus planos, suas diferenças, seus desentendimentos, por meio de um bolo de casamento.

A animação tem duas etapas bem definidas, a primeira acontece no bolo, os personagens principais, os noivos, são modelados para se parecerem com marzipan (um doce de origem árabe), o cenário é um plano com papel de parede e o próprio bolo, e tudo é feito com ele, móveis e personagens secundários, a segunda parte é o mundo real, feito

com mais detalhes e mais cores. A animação toda é produzida num todo em 3D, porém nos créditos há imagens em 2D com cenas que aconteceram após a cerimônia mostrada na animação.

Título: **Chicken or the Egg.**

Produzido por: **Christine Kim e Elaine Wu.**

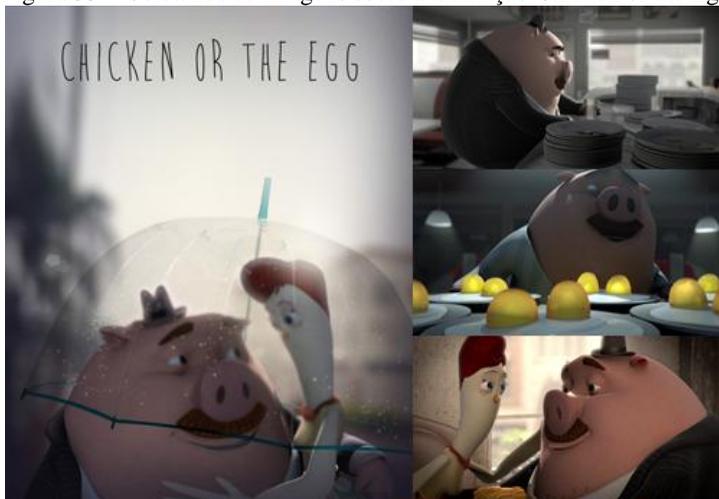
Universidade: **Ringling College of Art and Design.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **03min e 20s.**

Figura 33 – Coletânea de imagens sobre a animação Chicken or the Egg.



Fonte: Autora (2016).

Chicken or the Egg é um curta de cunho humorístico que fala sobre a relação e a decisão entre o amor e hábitos alimentares.

Este curta possui alguns cenários, a casa, a lanchonete, o cinema, a cabine de fotos e o carro, as cores variam conforme as fases da animação que possui quatro fases e para demonstrar as mudanças da história.

A primeira é quando o porco (personagem principal) ainda está sozinho, a cena é escurecida com pouca iluminação, utilizando tons de cinza para compor a sensação de solidão e monotonia. Quando a galinha a parece se inicia a segunda fase, a paixão faz com que tudo fique iluminado, os cenários ganham vida com as cores quentes, a terceira

ocorre à crise de incerteza e com ela volta à escuridão, a quarta a decisão foi tomada, e com certeza a iluminação retorna para a animação.

Título: **Kellerkind.**

Produzido por: **Julia Ocker.**

Universidade: **Filmakademie Baden-Wuerttemberg.**

País: **Alemanha.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **09min e 07s.**

Figura 34 – Coletânea de imagens sobre a animação Kellerkind.



Fonte: Autora (2016).

Kellerkind fala sobre a rejeição de um bebe por medo das características físicas do mesmo, o preconceito de uma vizinhança e a intervenção por parte do rejeitado, o que faz com que a mãe mude os conceitos que tinha sobre o filho.

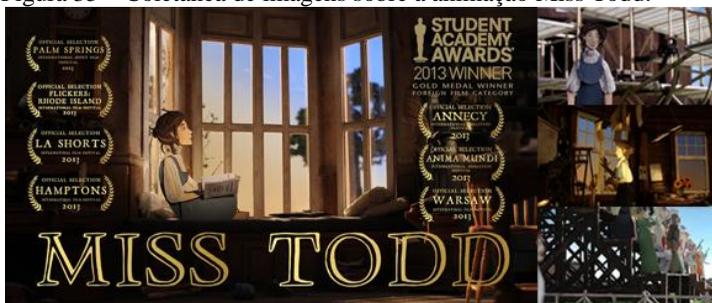
Curta intenso, com pouca animação porém muita expressão. O preto e branco e a falta de música, somente foleys das ações, e a pintura bem marcantes e fortes, ajudam a intensificar o suspense e os sentimentos envolvidos durante toda a animação.

Título: **Miss Todd.**

Produzido por: **Kristina Yee.**

Universidade: **National Film and Television School.**
 País: **Reino Unido.**
 Técnica utilizada: **Stop Motion.**
 Duração: **13min.**

Figura 35 – Coletânea de imagens sobre a animação Miss Todd.



Fonte: Autora (2016).

Miss Todd de Kristina Yee, é uma animação baseada na história real de E. Lilian Todd que por volta de 1909 tornou-se a primeira mulher no mundo a projetar e construir um avião, segundo MISS TODD FILM (2016). O curta musical fala sobre sonho, determinação e muita coragem para encarar uma área considerada masculina, na época, e combater o preconceito direcionado às mulheres.

A animação foi produzida em stop motion, com personagens feitos com tecido, possui alguns cenários, a casa, o galpão, as universidades e o lado externo onde ocorre a maior parte da animação. A cor predominante no curta é o marrom, o vermelho e o verde, e é praticamente a única a usar o azul, o azul de seu vestido e branco de sua camisa fazem nos lembrar o céu com suas nuvens.

Título: **Move Mountain.**
 Produzido por: **Kirsten Lepore.**
 Universidade: **CalArts.**
 País: **Estados Unidos.**
 Técnica utilizada: **Stop Motion e 2D.**
 Duração: **11min e 13s.**

Figura 36 – Coletânea de imagens sobre a animação Move Mountain.



Fonte: Autora (2016).

Move Mountain conta a aventura de uma garota em uma montanha pulsante, com seres diferentes, porém esta aventura foi interrompida após a picada de um inseto que se agrava.

Feita em Stop motion, a animação possui uma personagem principal, um secundário e vários figurantes onde vários desses figurantes são feitos em 2D.

Possui um único cenário, que é a montanha, onde predomina a cor marrom, possui também tons de vermelho, azul e verde a personagem principal e o secundário são brancos o que lhes dá destaque.

Título: **SEMÁFORO.**

Produzido por: **Simon Wilches-Castro.**

Universidade: **University of Southern California.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **03min e 03s.**

Figura 37 – Coletânea de imagens sobre a animação SEMÁFORO.



Fonte: Autora (2016).

SEMÁFORO é uma crítica a guerra colombiana, que faz com que moradores de zonas rurais migrem para cidade, mesmo sem ter onde viver, e para sobreviver fazem shows sob semáforos em busca de dinheiro.

O curta trabalha com as cores do semáforo, vermelho, amarelo e verde, mais o branco e o preto, as atrações mostradas são as mesmas que vemos em um circo, trapézio, malabares, palhaços, porém mais exagerados e tendendo ao horror, que é trabalhado com mais intensidade na última parte, onde mostrar pessoas desconfiguradas, o que faz alusão as atrações que eram comuns em circos antigamente, mostrar pessoas com algum tipo de deficiência.

Título: **The Final Straw.**

Produzido por: **Ricky Renna.**

Universidade: **Ringling College of Art and Design.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **02min e 14s.**

Figura 38 – Coletânea de imagens sobre a animação The Final Straw.



Fonte: Autora (2016).

The Final Straw é uma comédia onde um espantalho não consegue fazer seu trabalho, que é espantar os corvos para que não destrua as plantações, e acaba ele mesmo a destruindo.

O cenário simula uma fazenda real, com suas plantações e instrumentos de trabalho na roça. Possui dois personagens, o espantalho e o corvo, as cores utilizadas são saturadas, como em um dia ensolarado, a cor predominante é o verde e o marrom nas plantações, solo e no espantalho, também é utilizado o amarelo, vermelho que dá destaque para as verduras e o preto, juntamente com o amarelo, dão destaque ao corvo.

Título: Trusts & Estates.

Produzido por: Jeanette Bonds.

Universidade: CalArts.

País: Estados Unidos.

Técnica utilizada: 2D.

Duração: 04min e 53s.

Figura 39 – Coletânea de imagens sobre a animação Trusts & Estates.



Fonte: Autora (2016).

Trusts & Estates é uma sátira sobre uma conversa ouvida em um restaurante, onde quatro advogados se envolvem em uma conversa, que rapidamente se converte em uma comédia grotesca e brutal de crueldade e hipocrisia, segundo a própria autora.

A animação é feita em 2D com desenhos a mão, em preto e branco onde passa a seriedade dos advogados, o cenário é um fundo branco e uma mesa com copos e garrafas.

2.3.3 Anima Mundi

2.3.3.1 Melhor Curta-metragem 2016

O curta “If I was God” produzido por Cordell Baker foi analisado no item 2.3.2.1 Melhores Curtas-metragens 2016 deste projeto.

2.3.3.2 Melhor Curta de Estudante 2016

- *Rio de Janeiro*

Título: **Chateau de Sable.**

Produzido por: **Quentin Deleau, Lucie Foncelle, Maxime Gouldal, Julien Paris e Sylvain Robert.**

Universidade: **ESMA - Ecole Supérieure des Métiers Artistiques.**

País: **França.**

Técnica utilizada: **3D**.
 Duração: **5min e 51s**.

Figura 40 – Coletânea de imagens sobre a animação Chateau de Sable.



Fonte: Autor (2017).

Chateau de Sable conta a história da invasão de um castelo que, onde seus guardas tentam proteger a grande torre onde fica um tesouro. A animação, em grande parte, mostra a batalha e com isso dá ênfase nos efeitos de simulação de areia, principalmente quando ocorrem as destruições de partes do castelo e dos guardas.

Esta animação foi produzida em 3D com simulação de partículas, no caso a areia, com tons terrosos as únicas coisas que se destacam são o céu em azul e a perola. Possui vários personagens, os guardas, cavalos e o invasor, e um três cenários, o castelo, o cenário externo antes da contração do castelo e após a invasão.

- *São Paulo*

O curta-metragem vencedor desta categoria, “Ivanís Need”, de Manuel Leuenberger, Veronica Lingg e Lucas Suter, não foi encontrado.

2.3.3.3 Melhor Curta-metragem 2015

- *Rio de Janeiro*

Título: **Animator vs. Animation IV.**

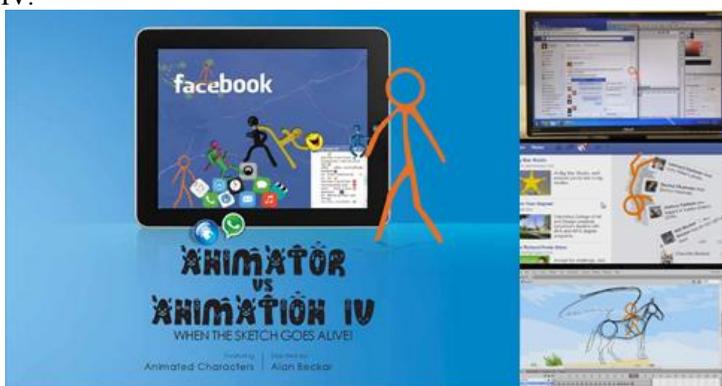
Produzido por: **Alan Becker.**

País: **Estados Unidos.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **13min e 36s.**

Figura 41 – Coletânea de imagens sobre a animação Animator vs. Animation IV.



Fonte: Autora (2016).

Animator vs. Animation IV traz uma nova versão de uma série de curtas, do mesmo autor, com mesma temática, sendo que o primeiro foi lançado em 2006. Neste novo curta, Alan fecha um ciclo, onde só se via batalhas e estragos, neste se vê uma reviravolta na história, e com este final diferente, possivelmente, finaliza a série.

A história acontece no computador e *smartphone*, com isso cenários são os próprios programas, rede social, área de trabalho e menu das duas plataforma, os personagens são bonecos palitos simples, sem rosto, somente com cores diferente para diferenciá-los.

Neste curta podemos notar a evolução da série devido ao tempo, pois nos primeiros curtas se via pastas e programas, este novo curta apresenta rede social e *smartphone*.

- *São Paulo*

Título: **A Single Life.**

Produzido por: **Joris Oprins, Job Roggeveen, Marieke Blaauw.**

País: **Holanda.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **2min e 17s.**

Figura 42 – Coletânea de imagens sobre a animação A Single Life.



Fonte: Autor (2017).

Essa animação conta a história de uma jovem que recebeu um disco, e que ao tocá-lo em seu toca discos, percebeu que poderia vivenciar seu passado e futuro. Com a mudança do tempo, também vem a mudança de espaço, por isso a animação possui alguns cenários e uma única personagem, porém que se modifica através do tempo.

Pode-se perceber que o uso das cores também foi usado para contar a história, no início quando a personagem é adolescentes cores utilizadas são mais saturadas e há uma predominância do verde para neutralizar as cores quentes, à medida que ela envelhece as cores saturadas dão lugar a cores pastéis, e o uso do branco e preto, com alguns tons de azul.

2.3.3.4 Melhor Curta de Estudante 2015

- *Rio de Janeiro*

Título: **El Ladrón de Caras.**

Produzido por: **Jaime Maestro.**

Universidade: **PrimerFrame Escola de Animação.**

País: **Espanha.**

Técnica utilizada: **3D + Live-Action.**

Duração: **11min e 49s.**

Figura 43 – Coletânea de imagens sobre a animação El Ladrón de Caras.



Fonte: Autora (2016).

El Ladrón de Caras traz uma nova junção de técnica, 3D com Live-action, o que fecha com uma nova conclusão da história.

O curta conta a história de investigação de um caso em que alguém rouba rostos de pessoas, os rostos das pessoas viram madeira e desaparecem de fotos, com a ajuda de sua assistente que foi vítima do ladrão, o detetive consegue descobrir pistas para a próxima vítima e então desvendar o caso. Até este ponto para os que estão assistindo, o curta é uma história interessante, envolvente, então, aparece as cenas reais, com um novo sentido.

Com o uso de fotos de pessoas reais, as mesmas fotos das pessoas atacadas da animação, pode se concluir que o protagonista sofre de Alzheimer (doença que destrói a memória das pessoas que sofrem desta doença).

A animação é produzida, em sua maior parte, em 3D, com tons escuros, muitos tons de cinza e vermelho, o que aumenta o suspense da trama. O curta possui vários cenários, o escritório, a loja, a cidade, o mundo paralelo. Possui três personagens, o ladrão, o detetive e a assistente, os dois últimos deixam de ser animação ao final do curta.

- *São Paulo*

Título: **Parrot Away.**

Produzido por: **Mads Weidner.**

Universidade: **VIA University College.**

País: **Dinamarca.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **05min e 57s.**

Figura 44 – Coletânea de imagens sobre a animação Parrot Away.



Fonte: Autora (2016).

PARROT AWAY conta a história de um pirata que chegou atrasado no dia de compra dos papagaios, e tenta fazer com o que restou ser o papagaio perfeito. Essa história é contada quebrando o estereótipo dos piratas, pirata do mal, olho de vidro, perna de pau, cabeludos, barba mal feita, sujos, os piratas desta animação são o oposto, são muito vaidosos, roupas apertadas, limpos, cabelo curto, barba cuidada e todos estão em busca do papagaio mais parecido com sua personalidade, o que gera uma disputa e *bulling* com aquele que não segue o padrão.

Feita em 3D, mas com aparência 2D, a animação possui vários cenários, como a loja, o barco com 2 cenários, interno e um externo, e vários personagens, entre piratas e papagaios. São utilizadas todas as cores do círculo cromático, porém ocorre uma predominância com a tríade azul, roxo e amarelo. O verde é pouco utilizado, deixando o para quase que exclusividade o uso no personagem principal, o papagaio fora dos padrões, deixando o ainda mais em evidencia.

2.3.3.5 Grande Prêmio de Curta-metragem 2015

O curta-metragem vencedor desta categoria, Dissonance de Till Nowak foi analisado no item 2.3.2.1, deste projeto.

2.3.3.6 Melhor Curta-metragem 2014

- *Rio de Janeiro*

Wedding Cake de Viola Baier foi analisado no item 2.3.2.6 deste projeto.

- *São Paulo*

Título: **Guida.**

Produzido por: **Rosana Urbes.**

País: **Brasil.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **11min e 25s.**

Figura 45 – Coletânea de imagens sobre a animação Guida.



Fonte: Autora (2016).

Guida conta a história de uma senhora que se voluntariou para trabalhar como modelo vivo para desenhistas, durante e após a execução do trabalho, podemos perceber a sensação de liberdade e aceitação que a personagem desfruta, assim como o curta-metragem Ed. Que será visto no item 2.3.2.2 deste projeto, porém Guida deixa transparecer essa liberdade para o mundo, enquanto Ed. a mantém para si, durante a execução do trabalho.

A sensação de liberdade é reforçada com o uso das cores, que antes do trabalho a animação usada tons de sépia com leve tom rosa, e após o trabalho, cenários e personagem ganham novas cores.

Rosana utilizou a técnica 2D, quadro-a-quadro, com cenários detalhados, colorido com aquarela, que traz mais delicadeza a animação, possui uma única personagem.

2.3.3.7 Melhor Curta de Estudante 2014

Wedding Cake de Viola Baier foi analisado no item 2.3.2.6, deste projeto.

2.3.3.8 Grande Prêmio de Curta-metragem 2014

Título: **Padre.**

Produzido por: **Santiago Bou Grasso.**

País: **Argentina e França.**

Técnica utilizada: **Stop Motion.**

Duração: **11min e 52s.**

Figura 46 – Coletânea de imagens sobre a animação Padre.



Fonte: Autora (2016).

O curta conta a história de uma filha que cuida de um pai, ex-militar, acamado. Solitária, em uma casa escura, a filha que aparenta ser uma jovem senhora, vive seus dias em uma eterna rotina, enquanto pássaros morrem no seu quintal. O autor faz sutis analogias da batida do relógio com o dever a ser cumprido, sempre que a personagem parece sentir algum prazer em alguma de suas atividades, o relógio badala, e junto com a badalada o pássaro, a liberdade ou prazer sentido naquele instante, morrem.

A história possui quatro cenários, a cozinha, sala, quarto e o quintal, utilizando tons escuros principalmente de cinza, rosa e marrons por toda a casa, inclusive na própria roupa da personagem, somente o quintal é iluminado, utilizando tons claros de marrom, o que reforça ainda mais a ideia em que a casa é a prisão da personagem.

2.3.4 Oscar

2.3.4.1 Melhor Curta-metragem 2016

Título: **Bear Story.**

Produzido por: **Gabriel Osorio.**

País: **Chile.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **10min e 18s.**

Figura 47 – Coletânea de imagens sobre a animação Bear Story.



Fonte: Autora (2016).

Bear Story foi baseada na história do avô do próprio autor, Gabriel Osorio. O curta conta uma história dentro de outra história, onde o personagem utiliza uma máquina manual de contar histórias, e é nessa máquina que a trama acontece. A animação conta de uma maneira lúdica fazendo a analogia de prisão e o exílio de pessoas em épocas de guerra, e como elas tentavam voltar para seus lares, com a história de animais que são levados e obrigados a trabalharem em circos.

Nesta animação foi produzida em 3D, e em alguns momentos simula o stop motion que acontece quando a história é contada dentro da máquina. O curta utiliza várias cores, porém podemos perceber a predomina de tons de marrons e cinza. Possui vários cenários, o escritório, a casa, a rua, o circo, a cidade e vários personagens, sendo o urso contador de histórias e o urso preso no circo, como protagonistas.

Sanjay's Super Team de Sanjay Patel e Nicole Grindle e World of Tomorrow de Don Hertzfeldt foram analisados no item 2.3.2.1, deste projeto.

Os curtas-metragens, Prólogo de Richard Williams e Imogen Sutton e We Can't Live without Cosmos de Konstantin Bronzit, não foram encontrados.

2.3.4.2 Melhor Curta-metragem 2015

Feast da Walt Disney Animation Studios, o vencedor desta categoria, e Me and My Moulton de Torill Kove foram analisados no item 2.3.2.3, deste projeto.

The Bigger Picture de Daisy Jacobs e Christopher Hees foi analisado no item 2.3.1.9, deste projeto.

Single Life de Joris Oprins foi analisado no item 2.3.3.3, deste projeto.

O curta-metragem The Dam Keeper de Robert Kondo e Dice Tsutsumi não foi encontrado.

2.3.4.3 Melhor Curta-metragem 2014

Título: **Mr Hublot.**

Produzido por: **Laurent Witz e Alexandre Espigares.**

País: **Luxemburgo.**

Técnica utilizada: **3D.**

Duração: **10min e 18s.**

Figura 48 – Coletânea de imagens sobre a animação Mr Hublot.



Fonte: Autora (2016).

Vencedor desta categoria, Mr. Hublot, conta o dia-a-dia de um homem que sofre de TOC (Transtorno Obsessivo Compulsivo), que vê um cachorro abandonado em sua rua, e ao passar dos dias se vê apegado por ele. Um dia, após pensar que havia ocorrido uma tragédia com o cão, resolve adotá-lo e sua vida muda, drasticamente, após esta decisão. O cão cresce de um jeito que se torna complicada a convivência dos dois, juntamente com o TOC do dono, então Mr. Hublot procura uma solução que acaba com os problemas dos dois.

Produzida em 3D, o curta possui dois personagens, o Mr. Hublot e o cão e possui três cenários, as duas casas e a rua, utilizando, com predominância de tons avermelhados e de cinza, o que reforça a idéia de um novo mundo, onde as criaturas são meio humanas meio robôs.

Get a Horse! de Lauren MacMullan e Dorothy McKim foi analisado no item 2.3.2.1, deste projeto.

Título: **Possessions.**

Produzido por: **Shuhei Morita.**

País: **Japão.**

Técnica utilizada: **2D.**

Duração: **13min e 29s.**

Figura 49 – Coletânea de imagens sobre a animação Possessions.



Fonte: Autora (2016).

Possessions utiliza da cultura japonesa de animes, assim como outros curtas analisado neste projeto, onde o autor veio da cultura oriental. A animação conta a história de um homem que encontra um abrigo, no meio de uma floresta, para passar a noite, durante seu sono, o mesmo passa por três provações e quando amanhece vê que o abrigo se tratava de um templo abandonado e na porta foram deixados o fruto de suas provações.

A animação foi desenvolvida em 2D, com cenários são realistas, pois foram desenvolvidos com muitos detalhes e sombreamento, são bastante coloridos e não há uma predominância de cor. Possui um personagem principal e outros secundários.

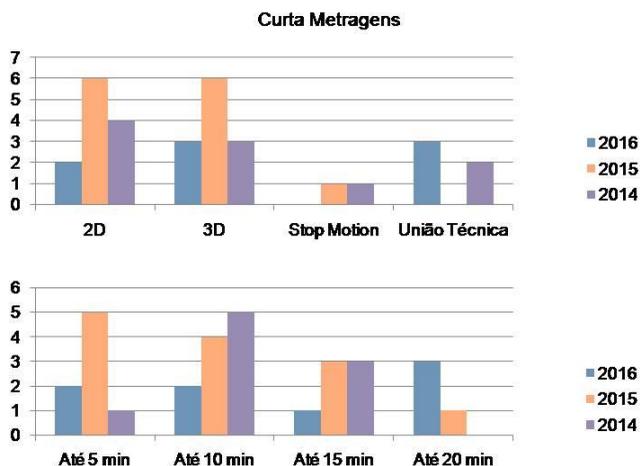
Os curtas-metragens Feral de Daniel Sousa e Dan Golden e Room on the Broom de Max Lang e Jan Lachauer, não foram encontrados.

2.4 ANÁLISE FINAL

Nos tópicos anteriores foram analisados diversos curtas-metragens de alguns dos grandes festivais da atualidade, nos últimos três anos. Ao todo foram analisados 45 curtas-metragens, entre vencedores e indicados, porém para análise foram incluídos, também, os curtas que foram selecionados mais de uma vez, totalizando assim em 57 curtas-metragens.

Com as informações retiradas das análises individuais, pode-se perceber que ao longo dos anos, analisados, as técnicas mais utilizadas na categoria de melhores curta metragens foram o 2D e 3D, por quase igualitário a distribuição entre as técnicas analisadas.

Figura 50 – Curtas-Metragens.



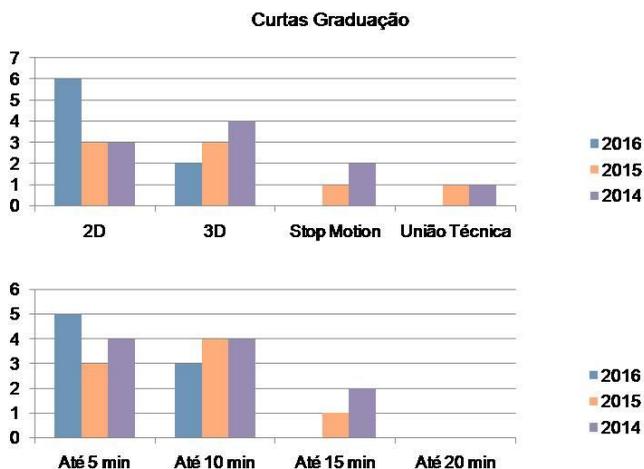
Fonte: Autora (2017).

Percebe-se também que ocorreu uma mudança no gráfico de tempo das animações, no ano de 2016 houve uma indicação maior de animações que possuíam entre 15 e 20 minutos de animação, índice que não ocorreu nos anos anteriores, onde a maioria das indicações possuía até 10 minutos.

Entre as categorias de melhor graduação a técnica mais indicada foi a 2D, diferente do que foi visto anteriormente, nesta categoria ocorreu um decréscimo das animações em 3D.

Assim como ocorreu diferença entre as técnicas utilizadas, podemos perceber que o gráfico de tempo também obteve diferenças entre a categoria de melhor curtas metragens. Nesta categoria a concentração ficou entre os curtas de até 5 minutos e até 10 minutos, e nenhuma indicação para maiores de 15 minutos.

Figura 51 – Curtas de Graduação.

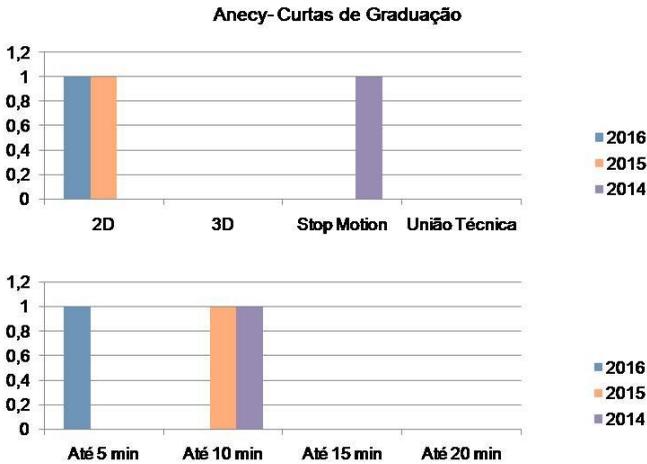


Fonte: Autora (2017).

Para verificar se todos os festivais seguem as mesmas informações vistas acima, e assim formar um padrão que pode ser seguido em festivais a serem lançados, foram realizadas análises individualmente, como segue.

A análise individual do Festival Annecy ficou comprometida pelo fato de que muitos dos curtas vencedores não foram encontrados, por isso será visto só a categoria de melhor curta de graduação.

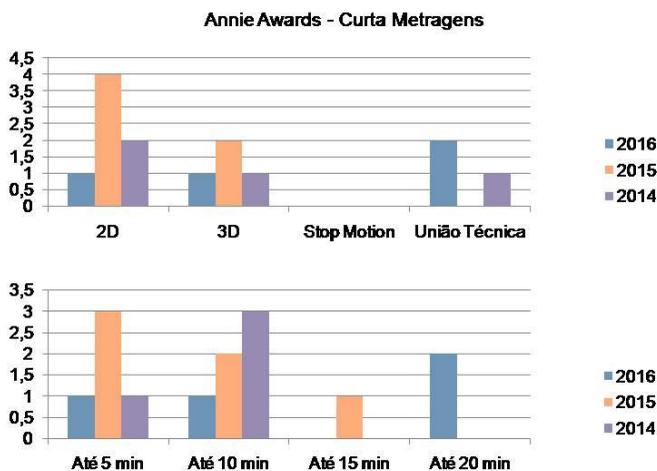
Figura 52 – Annecy – Curtas de Graduação.



Fonte: Autora (2017).

Pode-se perceber que o Festival Annecy tem uma pré disposição a premiar, uma vez que foram vistos só os premiados deste festival, curtas produzidos em 2D e que possuam até 10 minutos de duração, com isso concluímos que esta categoria seguiu os dados vistos acima. Também se conseguiu verificar, para esta categoria, que há um interesse maior por curtas com conteúdo mais sério, que façam as pessoas refletirem sobre o assunto proposto pela animação.

Figura 53 – Annie Awards - Selecionados Melhor Curta-metragem.

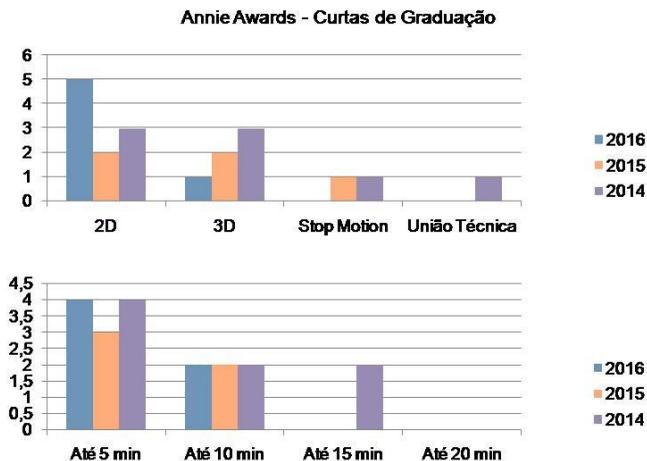


Fonte: Autora (2017).

Assim como vimos no gráfico geral, 2016 foi um ano de mudanças, onde ocorreram maior número de indicações por filmes com duas técnicas, anteriormente o maior número era para animações em 2D, e com 20 minutos de duração, o que nos outros anos não possuíam curtas indicados acima de 15 minutos. Pode-se concluir que está categoria também seguiu o padrão geral.

Na categoria de Melhor Curta de Graduação percebe-se que o 2D foi a categoria mais indicada nos três últimos anos e que a preferência foi por animações com duração de até 5 minutos, não apresentando nenhuma com mais de 10 minutos, desde 2015. Essa informações também vão de encontro com as informações gerais, porém nesta categoria há uma maior procura por curtas de até 5 minutos.

Figura 54 – Annie Awards Selecionados Melhor Curta de Graduação.

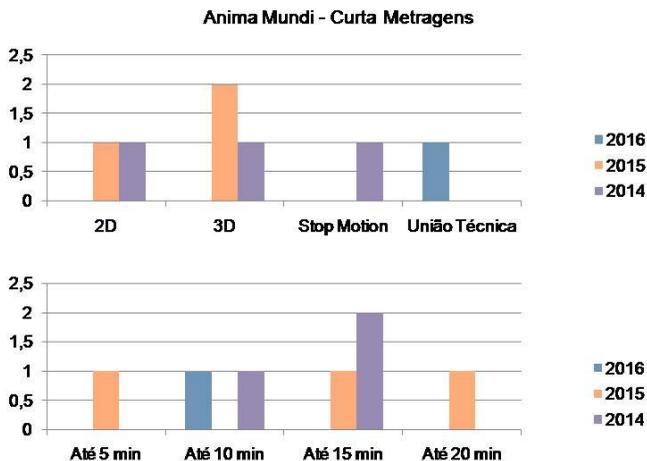


Fonte: Autora (2017).

Perceber se que a seleção de curtas-metragens do Annie Awards é diversificada, encontrando histórias de humor, críticas, baseadas em fatos reais, porém para as animações vencedoras há uma tendência de escolha em histórias mais leves, e com um ensinamento por trás do entretenimento.

Para o Festival Anima Mundi foi constatado que o perfil de curtas-metragens que o festival premia está mudando assim como os anteriores, porém com algumas diferenças, ocorrem mudanças em todos os anos. Em 2014 obteve premiação para diferentes técnicas, e o que predominou foi a duração dos curtas que ficaram entre 10 e 15 minutos. Para o ano de 2015, a predominância foi da teça 3D e com animações em tempos variados e para 2016 o ganhador foi produzido com 2 técnicas, porém teve duração de até 10 minutos, o que o diferencia dos dados gerais.

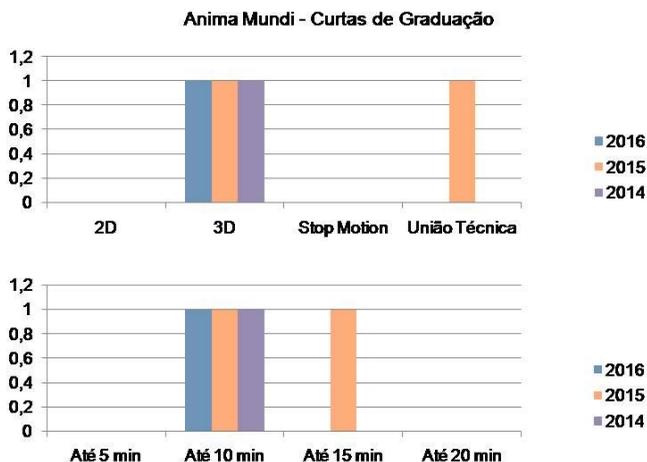
Figura 55 – Anima Mundi Seleccionados Melhor Curta.



Fonte: Autora (2017).

Para a categoria de melhor curta de graduação do Anima Mundi, há um padrão próprio onde nos últimos anos foram premiados, em sua maioria, curtas em 3D com até 10 minutos de duração.

Figura 56 – Anima Mundi Seleccionados Melhor Curta de Graduação.

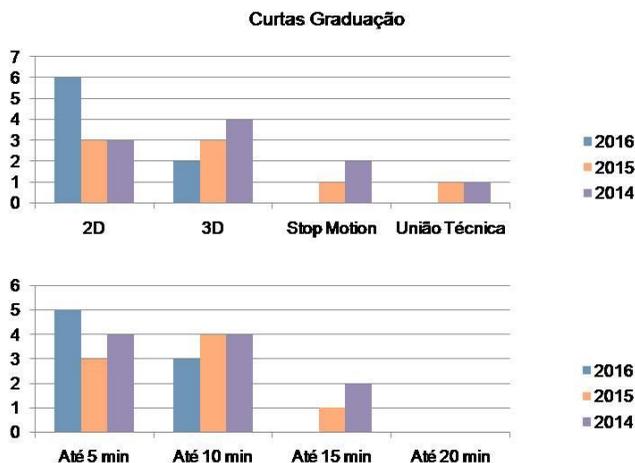


Fonte: Autora (2017).

As histórias premiadas no Anima Mundi são, de uma maneira geral, de humor, porém ocorrem exceções como os curtas premiados Padre e El Ladrón de Caras.

No Oscar nota-se que vai de encontro com os dados gerais das categorias de melhor curta de graduação, com uma maior seleção de curtas com técnicas 2D e com preferência em até 10 minutos de duração. Também se conclui que o Oscar tem uma tendência premiar histórias comoventes e que possuem uma virada que caracteriza uma mudança no personagem.

Figura 57 – Oscar Selecionados Melhor Curta-metragem.



Fonte: Autora (2017).

Com essa análise pode perceber que não há um padrão que possa ser seguido para todos os festivais, uma vez que cada festival possui sua própria tendência de indicações e que ocorrem mudanças, nas mesmas, através dos anos. Com isso podemos concluir que os festivais tem espaço para todos os estilos, seja ele 2D, 3D, stop motion, união de técnicas, suspense, motivacional, humorístico, baseado em histórias reais ou não, com ou sem diálogo, com ou sem música, com dois ou com vinte minutos de duração, é possível encontrar todos lá, uns com mais frequência que outros, mas todos tem seu espaço.

Compreende-se que na grande maioria de animações analisadas, além da boa execução da técnica de animação, são: a utilização de poucos personagens e poucos cenários, e principalmente roteiros bem

definidos, com início, meio e fim, que atenda todos os objetivos que o mesmo propõe, passando a mensagem pretendida, que chamam a atenção e os olhares dos júris.

Independente do festival, uma boa história com uma boa narrativa e um bom roteiro sempre vão chamar a atenção. Para Devid Silverman, diretor de *The Simpsons Movie*, dezenas de episódios de *Simpsons*, e candidato para Melhor Curta de Animação do Annie Awards em 2013 com Maggie Simpson em "*The Longest Daycare*", em entrevista ao SARTO (2016) fala que o que se procura em um curta é ser surpreendido, é sentir a história, que não tenha só personagens, mas que seja interessante.

Para Travis Knight, CEO Laika, produtor e animador do filme *ParaNorman*, indicado ao Oscar, também em entrevista ao SARTO (2016), curta-metragem é uma história, que precisa ter componente emocional, precisa se conectar com a pessoa que o assiste, permitindo que a pessoa possa olhar além das próprias experiências. Se a pessoa não sentiu nada durante e após o filme é porque a história não atingiu o objetivo.

Carter Pilcher, um dos júris do Oscar, em entrevista com PUCHKO (2016), fala que uma boa história está cada vez mais se tornando uma característica dos vencedores, que entre duas curtas, talvez um com melhor técnica que o outro, provavelmente ganhará o que tiver a história mais forte.

Carter Pilcher também fala que hoje a possibilidade de entrada no Oscar, através de festivais selecionados, está abrindo portas para a possibilidade de um curta independente, produzido em faculdade, dispute com um produzido por uma grande empresa, como a Disney.

Portanto, conclui que para se ter uma melhor chance de indicações em festivais, deve-se ter uma boa história, que ela cumpra o papel que propõe.

3. PROJETO DA ANIMAÇÃO

Após análise realizada e a constatação de que há pontos em comum entre os curtas-metragens, finalistas dos festivais propostos, foram escolhidos os seguintes pontos a serem seguidos no decorrer do projeto, são eles:

- Utilização de poucos cenários e poucos personagens;
- Uso das cores e diferentes técnicas para demonstração de passagem de tempo e/ou para sinalização de um determinado momento da história;
- Não utilização de diálogos deixando uma fácil compreensão para pessoa de diferentes idades e diferentes nacionalidades.

Portanto para este projeto foram considerados os pontos destacados acima e posto em prática como será demonstrado no decorrer deste capítulo, para que aumente as chances de um curta-metragem consiga alcançar a classificação em festivais.

3.1 NARRATIVA E ROTEIRO

Como visto antes, para um curta-metragem conquistar a atenção do espectador necessita de uma boa história, tendo em vista uma fácil compreensão e que gere empatia. Para o entendimento da história é necessário que a mesma possua início, a apresentação do personagem e do ambiente em que ele habita, meio, a apresentação e o desenvolvimento do obstáculo proposto e fim, resolução do obstáculo.

O roteiro é uma peça fundamental no processo para que o resultado seja sucedido. Comparato que compartilha do ponto de vista de Jean-Claude Carrière escreveu “O roteirista está muito mais próximo do diretor, da imagem, do que do escritor.” (COMPARATO, 2009). Com esse pensamento pode se perceber que o roteiro, principalmente de animação, é uma das etapas mais importantes e que deve-se ter cuidados durante toda a produção, pois ele é o responsável por descrever todos as cenas, desde ambientação, falas e movimentação, de câmera e personagens, ou seja o roteiro é o guia descritivo para as etapas visuais seguintes.

A história para estes curta-metragem foi criada antes da pesquisa ser realizada, assim como o roteiro, porém após a realização da análise foi observados seus pontos fortes e fracos, e realizado alterações para melhorar o dinamismo da animação, ressaltando alguns momentos,

prevendo uma melhor experiência para o espectador, porém essas alterações foram previstas nas etapas seguintes ao roteiro.

O Roteiro da animação “Profundo Desejo” pode ser encontrado no Anexo 1 deste documento.

3.2 UNIVERSO

A história se passa em dois universos paralelos, um é o nosso mundo em tempo real o outro o universo dos desejos, que também se passa no tempo atual, ou seja, o que acontece em um universo também ocorre no outro.

O universo dos desejos é formado por diversas ilhas aéreas, chamadas de Flutuantes, e cada uma pertence a uma pessoa que vive no planeta terra, por isso cada Flutuante é diferente da outra, em todos os aspectos.

As Flutuantes são moldadas de acordos com as características, personalidades, medos e desejos de seus donos, e carregam seu mais íntimo e profundo desejo, porém para alcançá-lo, seu dono precisa ser merecedor e passar por um grande desafio.

O desafio de Pérola é vencer o cansaço que sua enfermidade lhe traz, ser determinada e querer com todas as suas forças, pois o que a ela deseja é o que há de mais corajoso que ela pode imaginar.

3.3 STORYBOARD E ANIMATIC

Storyboard é o primeiro guia visual de como será a animação, seguindo os enquadramentos e movimentos conforme planejado anteriormente, ou seja storyboard é a versão visual do roteiro. Porém no processo de confecção do storyboard pode-se chegar a conclusão que determinada situação descrita, se alterada, poderá gerar um melhor entendimento por parte do público, portanto o animatic poderá conter situações diferente ou não descritas no roteiro.

O nível de detalhamentos nos desenhos de cenários dependerá de quão grande será o projeto, de quantas pessoas trabalharão no mesmo, no tempo de produção e no quão avançado está a etapa de criação dos mesmos, isso porque essas etapas podem ser realizadas simultaneamente.

Neste projeto, a etapa do storyboard foi executada antes da criação dos cenários e personagens, por isso tanto cenário como personagens e as proporções dos mesmos sofreram alterações no decorrer do processo.

O storyboard deste projeto é diferente do que normalmente são utilizados, que possuem comentários com maior detalhamento sobre o que acontece em determinada cena e com sinalização das câmeras, pois o mesmo foi desenvolvido em forma de quadrinho, para a disciplina de **História em Quadrinhos**, do curso de Design UFSC. Esse processo proporcionou o experimento de enquadramentos que trouxeram maior dinamismo a animação como um todo, que não havia sido pensado na etapa de roteiro.

A partir da conclusão do storyboard, é possível iniciar o processo de realização do animatic, que nada mais é que a seqüência animada do storyboard. Com o animatic é possível verificar o timing ou distribuição do tempo de cada cena, e o real dinamismo da animação como um todo. Nele é colocado em prática todo o planejamento que foi realizado no roteiro.

Assim como no storyboard, no animatic também podem ocorrer pequenas alterações, prevendo sempre um melhor entendimento do público.

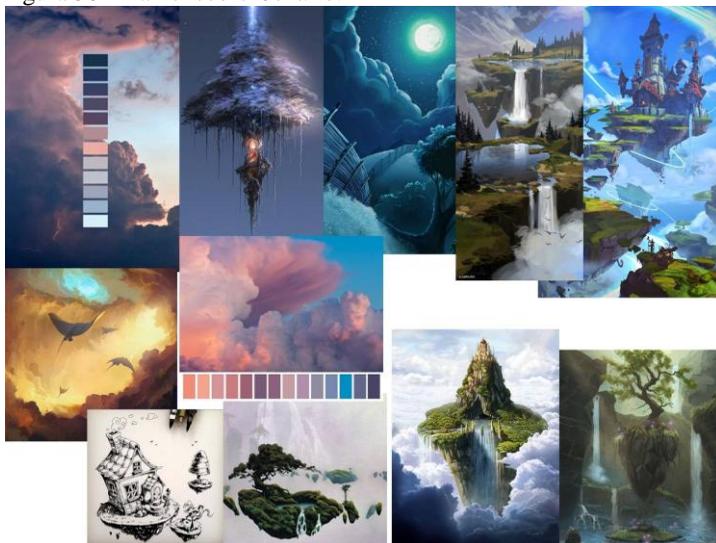
O Storyboard da animação “Profundo Desejo” pode ser encontrado no Anexo 2 deste documento.

3.4 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Painéis Semânticos são colagens com imagens que traduzem as idéias do autor sobre como será sua obra, que servirão de inspiração e guia para a elaboração de seu trabalho. Não há limites de imagens, nem da quantidade de produção de painéis.

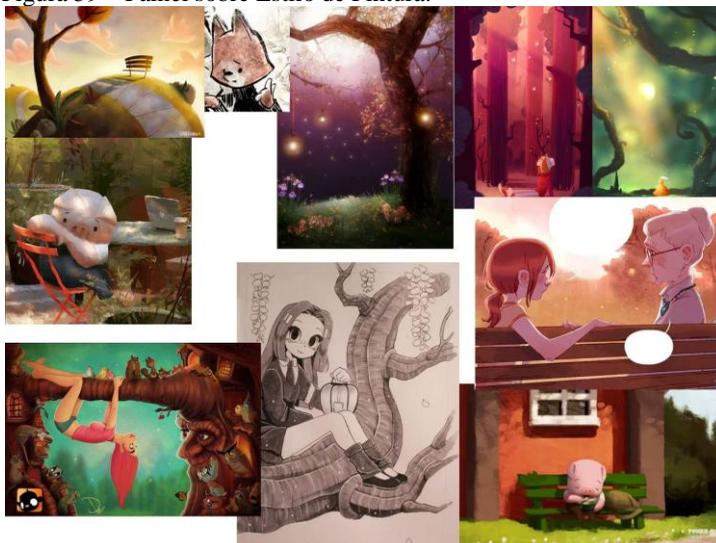
Para seguir com o processo de criação, foi necessária a criação dos seguintes painéis semânticos para expressar o que havia sido pensado para animação em termos de design e também para criar referências para as próximas etapas de criação.

Figura 58 – Painel sobre Cenário.



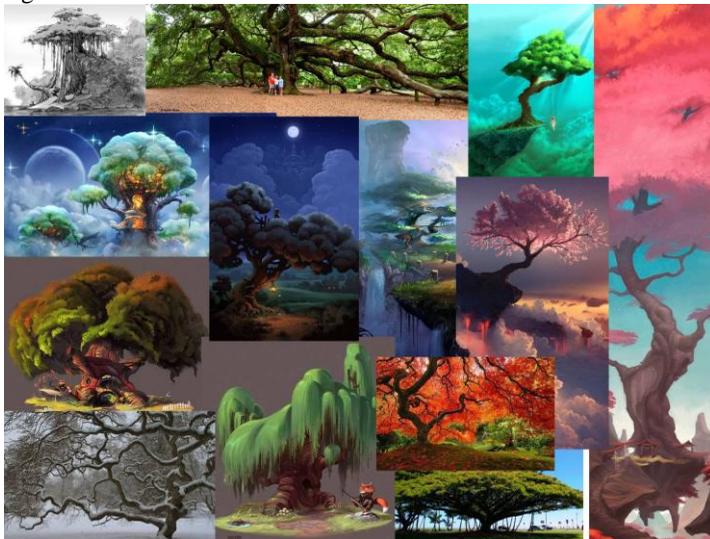
Fonte: Autora (2016).

Figura 59 – Painel sobre Estilo de Pintura.



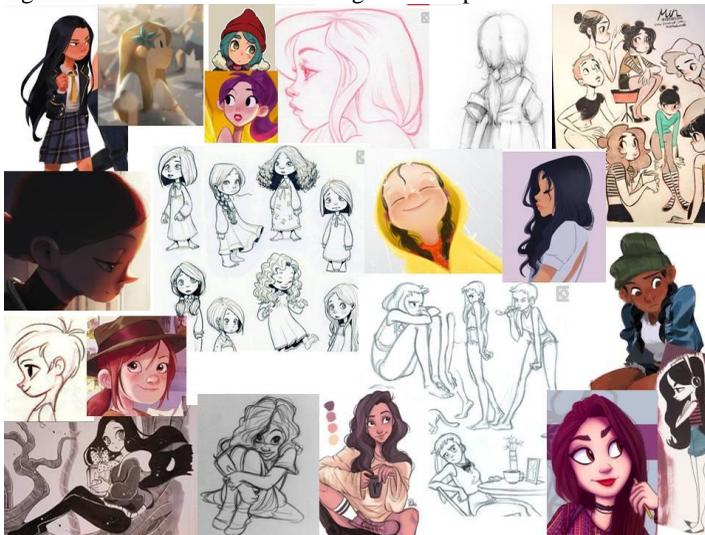
Fonte: Autora (2016).

Figura 60 – Painel sobre Árvores.



Fonte: Autora (2016).

Figura 61 – Painel sobre a Personagem Principal.



Fonte: Autora (2016).

Figura 62 – Painel sobre a Personagem Secundário.



Fonte: Autora (2017).

3.5 PERSONAGENS

Após a criação dos painéis semânticos deu se início a criação dos personagens, que vai além da elaboração de seu desenho, precisa ser levado em consideração suas característica, sua personalidade, sua história, o contexto em que o personagem está inserido, entre outros aspectos, para só então iniciar os rascunhos que levarão a sua versão final.

Como vimos na análise à utilização de poucos personagens para contar a história do curta-metragem predominam, e essa característica também é utilizada neste projeto, pois são utilizados dois personagens: a personagem principal, adolescente que se chama Pérola e o personagem secundário, o pássaro chamado Mestre.

3.5.1 Pérola

Pérola é uma adolescente de 16 anos, meiga, simpática, sonhadora, determinada, destemida, corajosa, um pouco teimosa, adora

escutar música e encontrar seus amigos como a maioria dos adolescentes.

No momento em que passa o curta-metragem, Pérola está passando pelo tratamento de um câncer que havia curado há dois anos, porém seu retorno se mostrou mais forte e feroz, onde a derrubou em pouco tempo após a constatação de sua volta.

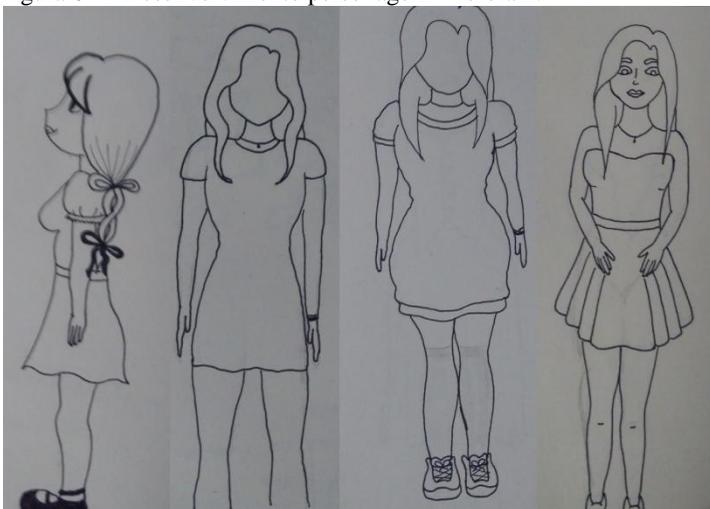
Abaixo está o processo de criação da personagem.

Figura 63 – Desenvolvimento personagem - Pérola 1.



Fonte: Autora (2017).

Figura 64 – Desenvolvimento personagem - Pérola 2.



Fonte: Autora (2017).

Figura 65 – Desenvolvimento personagem - Pérola 3.



Fonte: Autora (2017).

Como foi visto no roteiro, a personagem vive em dois momentos durante a história, o primeiro momento acontece no mundo dos desejos e o segundo no mundo real, por isso foram feitas duas versões da mesma, uma para o momento da vida real em que ela se encontra no

hospital e outra para o mundo dos desejos que reflete como ela gostaria de estar sem a doença.

Inicialmente havia um interesse por roupas que fossem parecidas nos dois momentos vividos pela personagem, ou seja, a roupa que ela estivesse no mundo dos desejos deveria ser semelhante ao de um hospital, um vestido verde claro. Porém durante o processo mostrou se necessário de mostrar ao espectador como seria a personagem se a doença, reforçando o contraste entre os momentos.

A personagem, por ser humana, possui as características e proporções de uma pessoa, com a diferença do tamanho de sua cabeça e olhos que são maiores que o normal para reforçar as características de adolescente da mesma.

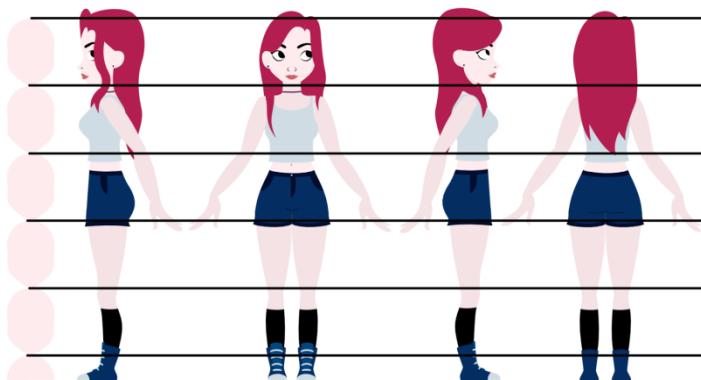
Figura 66 – Desenvolvimento personagem - Pérola 4.



Fonte: Autora (2017).

Para cada personagem é criado um *Model Sheet*, que é a padronização do personagem em vistas diferentes, frente, $\frac{3}{4}$ frente, perfil, $\frac{3}{4}$ costa e costas, levando em conta as características e posição do cabelo e vestuário. Como pode se notar abaixo, não foram feitas todas as vistas para a personagem, pois após verificação do animatic foi constatado que não seria necessário, porém se for realizada alteração em alguma cena, a vista será realizada na própria cena.

Figura 67 – Model Sheet - Pérola.



Fonte: Autora (2017).

Figura 68 – Pérola.



Fonte: Autora (2017).

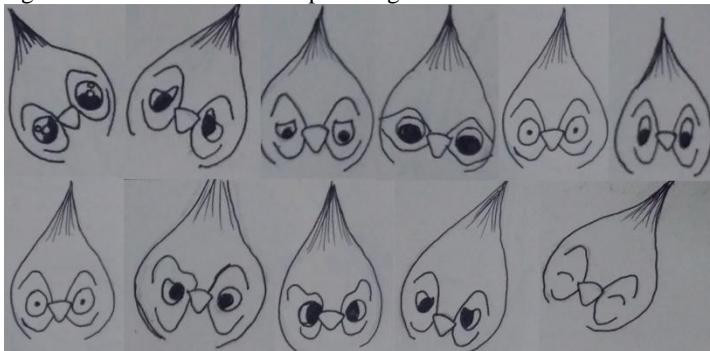
3.5.2 Mestre

Mestre é uma entidade da Flutuante que se modifica de acordo com o desafio previsto para cada pessoa, sua função é guiar e dar força no momento que a primeira dúvida aparecer, ou seja, ele ajudará uma vez por pessoa, ao sinal que uma decisão foi tomada ele retornará ao local de origem e se preparará para o próximo desafio.

Para o desafio de Pérola, o Mestre se revela como um pássaro, seguindo a mesma regra de proporção de Pérola, ele possui as

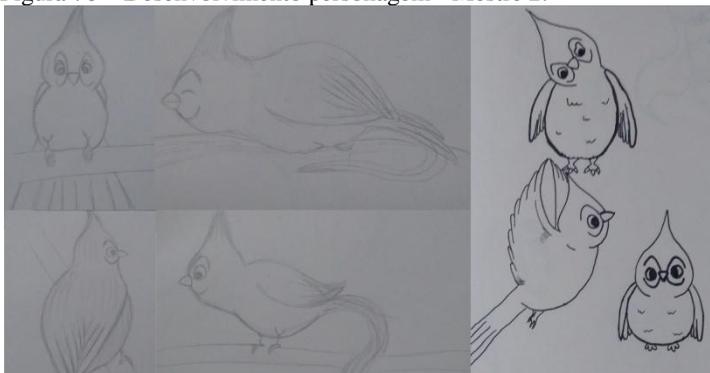
características de um pássaro porém sua cabeça e olhos são maiores que o deveriam ser, assim como seu tamanho, como um todo, que é maior que um pássaro normal seria, para lhe trazer imponência realçando a diferença com pássaros normais. Outra diferença marcante é sua cor Azul, que foi escolhida para transmitir a Pérola tranqüilidade, calma e coragem.

Figura 69 – Desenvolvimento personagem - Mestre 1.



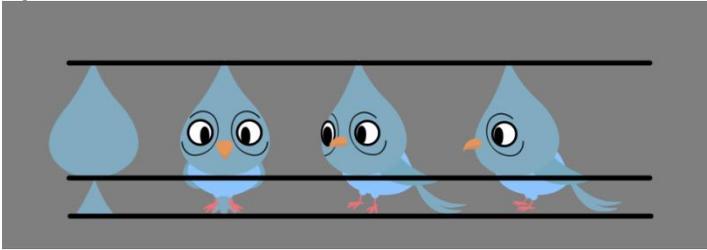
Fonte: Autora (2017).

Figura 70 – Desenvolvimento personagem - Mestre 2.



Fonte: Autora (2017).

Figura 71 – *Model Sheet* - Mestre.



Fonte: Autora (2017).

Figura 72 – Desenvolvimento personagem - Mestre 4.



Fonte: Autora (2017).

3.6 RIGGING

Após a criação dos personagens e de seu *Model Sheet*, acontece a preparação do mesmo para a etapa de animação, que é a construção do *rigging*. A etapa do *rigging* é o desmembramento do personagens pensando em seu movimentos, ou seja, o personagem é dividido em várias peças que serão interligadas umas às outras para realizar a animação sem a necessidade de realização de novos desenhos para todos o personagem, isso se faz necessário quando a técnica utilizada para a animação é a *Cut-Out*, que será explicada no item Animação.

Quanto mais movimentos individuais o animador desejar, mais dividido será o personagem, os personagens deste projeto não foram totalmente divididos, portanto será realizado novos desenhos para de algumas peças para alguns movimentos e poses específicas, como por exemplo mãos e as asas.

Figura 73 – *Rigging* - Pérola.



Fonte: Autora (2017).

Figura 74 – Rigging - Mestre.

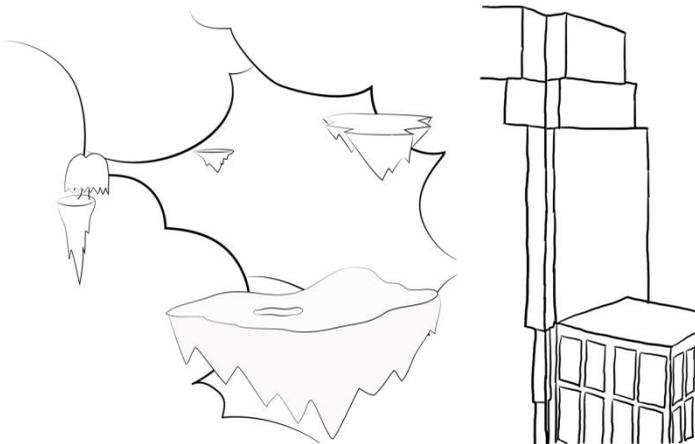


Fonte: Autora (2017).

3.7 CENÁRIO

Em conjunto com os estudos e criação dos personagens, foi realizado o mesmo para os cenários, pensando nas características das analisadas sinalizadas no início deste capítulo. Como existem dois mundos dentro da animação, e em cada um deles traz consigo um sentimento da personagem optou se pelo uso de técnicas e paletas de cores diferentes para realçar os contrastes existentes nos mesmos.

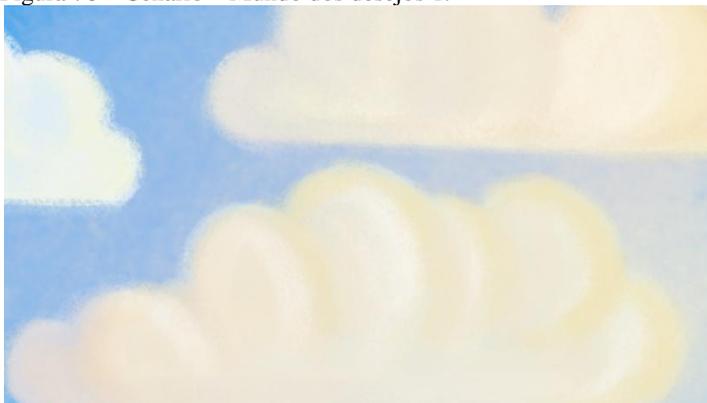
Figura 75 – Estudos iniciais dos Cenários.



Fonte: Autora (2017).

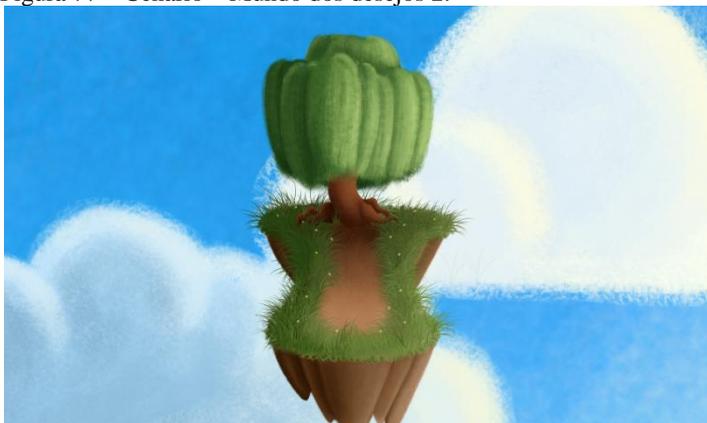
Para o mundo dos desejos são utilizadas formas arredondadas, mesmo que a forma em si seja pontiaguda, não é dado total detalhamento, como o desenho de cada folha ou as fissuras existentes em troncos de árvores. Na pintura é utilizado textura para reforçar a idéia de sonho, e para reforçar, também essa idéia, e ressaltar o sentimento de liberdade e alegria, é utilizada uma paleta de cores saturadas que variam de frias para quentes.

Figura 76 – Cenário – Mundo dos desejos 1.



Fonte: Autora (2017).

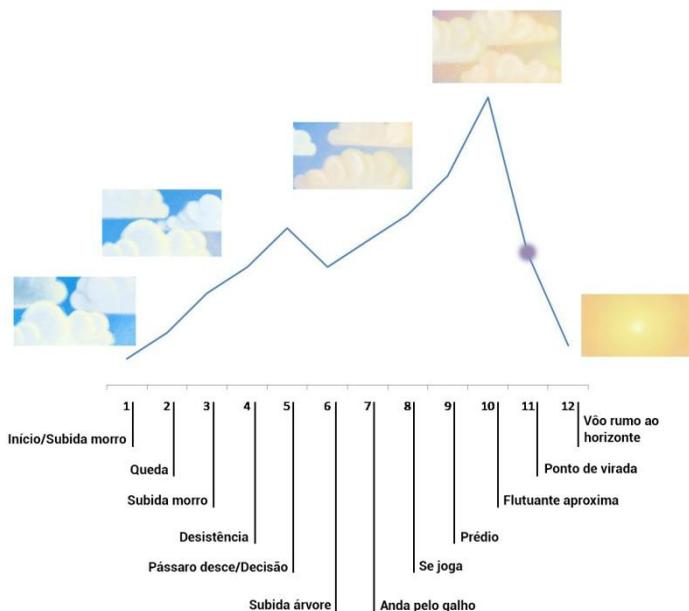
Figura 77 – Cenário – Mundo dos desejos 2.



Fonte: Autora (2017).

A variação que ocorre na paleta de cores foi pensada para acentuar o clima da história, pois durante a introdução da história vemos uma predominância entre o verde e o azul, neste momento Pérola está tranqüila, determinada, mas com incertezas se irá conseguir atingir seu objetivo, a medida que a animação transcorre a predominância passa para as cores quentes, amarelo e laranja. Para ficar mais perceptível foi criado o *Plot Diagram* com a passagem do tempo durante a animação, no Mundo dos Desejos.

Figura 78 – *Plot Diagram*.



Fonte: Autora (2017).

Para o mundo dos humanos foi realizado o contrário do outro mundo, para ressaltar o contraste entre eles. Neste mundo foram utilizadas formas geométricas, uma pintura vetorizada, utilizando uma paleta de cores frias com baixo valor, reforçando assim o clima pesado de uma cidade grande, ressaltando o sentimento de stress e aprisionamento da personagem.

Figura 79 – Cenário – Mundo dos Humanos.



Fonte: Autora (2017).

3.8 ANIMAÇÃO

Após a realização do animatic pode-se começar a preparação da etapa de animação, começando pela separação das cenas, como foi realizado, porém foi necessário esperar a finalização de personagens e cenários para poder então dar início a etapa de animação em si.

Durante todo o processo da animação, foram realizadas alterações em cenas, prevendo sempre uma melhor experiência ao expectador, e uma das cenas que sofreu maior alteração foi a cena de introdução, onde mostrava todo o cenário do Mundo dos desejos de uma cena longa e lenta. Com inspiração na série The Simpsons, a cena foi repensada, ao invés de uma vista panorâmica, a cena ganhou profundidade e dinamismo.

Figura 80 – Introdução.



Fonte: Autora (2017).

Para dar mais enfoque ao sentimento da personagem e também para aumentar o ritmo da animação, foi pensado em novas maneiras de mostrar as cenas da subida na árvore. No planejamento inicial as cenas mostravam toda a subida da personagem, com pouca mudança de enquadramentos, para a versão final foram realizados cortes com super closes nos movimentos de apoio na árvore, subida e chegada na ponta do galho. Porém antes dessas versões finais foi pensando em novos ângulos de câmera, mas para que isso fosse possível seriam necessários novos desenhos do cenário e da personagem, e como demandaria mais estudos e tempo para a realização dos mesmos, as cenas foram repensadas.

Figura 81 – Novas Cenas.



Fonte: Autora (2017).

Neste projeto foram utilizadas duas técnicas de animação: *cut-out*, que predomina o curta e quadro-a-quadro. O *cut-out* é a técnica que utiliza o *rigging* para a criação dos movimentos, realizando primeiramente a criação de quadros-chave, que são posições principais

do movimento, e depois o software, como *Adobe After Effects* ou *Toon Boom* realiza a interpolação do movimento, ou seja o software cria poses intermediárias entre as poses chaves. Após é realizado ajustes de aceleração e desaceleração dos movimentos e outros ajustes caso necessário. A técnica *cut-out* está se tornando muito utilizada nas produções de séries animadas por deixar a produção das animações 2D mais otimizadas.

Figura 82 – *Cut-out*.



Fonte: Autora (2017).

A técnica quadro-a-quadro foi utilizada em poucos momentos e em alguns detalhes, como no cabelo e na roupa no momento em que a personagem está em queda. A técnica também se utiliza quadros-chaves, porém nesse caso é necessário desenhar todas as poses intermediárias para a conclusão do movimento. Nesses dois momentos citados, foram utilizados ciclos, que consistem em repetir a seqüência feita, para dar mais rapidez a produção da animação.

Figura 83 – Quadro-a-quadro.



Fonte: Autora (2017).

4 CONCLUSÃO

A pesquisa deste projeto foi pensada nos festivais existentes, isso trouxe a oportunidade de conhecer a diversidade dos festivais espalhados pelo mundo e pelo nosso país. Tamanha diversidade essa, que se fez necessário restringir e focar nos quatro mais importantes na área. Dentro dos festivais escolhidos, uma surpresa, a quantidade de curtas-metragens produzidos, isso porque foi restrito apenas aos selecionados de algumas categorias, pois foi necessário restringir também os selecionados de um dos festivais escolhidos. Outra questão surpreendente foi à diversidade nas produções, histórias, técnicas, misturas, temáticas que são utilizadas e como são pensadas.

Durante toda a pesquisa e análise, ficou claro que não há uma receita a ser seguida que atinja todos os festivais, cada um possui um foco, uma inclinação, porém há alguns pontos em comum em algumas animações selecionadas que podemos seguir para tentar aumentar as chances de classificação, pontos esses que foram seguidos para a realização do curta-metragem criado para esse projeto.

Dentro dos pontos em comum, há um em especial que foi visto em todos os festivais, que é necessário para que uma animação chame e prenda uma real atenção do público, que é uma boa história a ser contada. Porém com o decorrer do projeto percebeu-se que um bom curta vai além de uma boa história, ele é o reflexo de um trabalho que requer um planejamento minucioso e a disponibilidade de tempo para a execução do mesmo, isso fará a diferença na apresentação para o público.

A produção de um curta-metragem requer planejamento, tempo e dedicação, pois é um longo processo que exige atenção em cada etapa a ser realizada. Para a execução desta animação, levando em conta a partir da etapa de animatic, foram necessários quatro meses para chegar ao ponto final visto neste projeto. Porém é necessário mais tempo para a real finalização do mesmo, pois ainda faltam as etapas de refinamento das animações, para deixá-las com mais fluidez, e pós-produção que contemplará o reforço na mudança de cor no decorrer da animação, como foi planejado e descrito no decorrer do projeto.

Como foi possível perceber, durante as etapas foram necessários alguns ajustes, para que gerasse uma melhor experiência para o espectador, visto isso, conclui-se que em toda a produção deve-se prever um tempo extra, para que adequações necessárias possam ser realizadas com o devido refinamento, realizando um novo planejamento, sem atrapalhar todo o processo e sem ultrapassar o prazo final.

REFERÊNCIAS

ANIMA MUNDI. Disponível em: < <http://www.animamundi.com.br/>> acessado em 01 de novembro de 2016.

ANNECY. Disponível em: < <http://www.annecy.org/>> acessado em 15 de outubro de 2016.

ANNIE AWARDS. Disponível em: < <http://www.annieawards.org/>> acessado em 20 de outubro de 2016.

BARBOZA, Javier. **EL COYOTE Thesis FILM.** Disponível em: <<http://javbarboza.wixsite.com/javierbarboza/residencial>> acessado em 14 de novembro de 2016.

COMKIDS. Produção brasileira de animação cresceu 40% em seis anos, segundo Ancine. Disponível em: <http://comkids.com.br/producao-brasileira-de-animacao-cresceu-40-em-seis-anos-segundo-ancine/>, acessado 17 de outubro de 2016.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática.** São Paulo: Summus, 2009.

DAHOU, Albert Paul. **A Jornada do Herói.** Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>> 15 de novembro.

EDERA, Bruno. **Animation Festivals: A Brief History.** Disponível em: <<http://www.awn.com/mag/issue1.10/articles/edera.eng1.10.html>> acessado em 10 de novembro de 2016.

LEÃO, Igor Zanoni Constant Carneiro. **Reflexões sobre: O Império do Efêmero.** Disponível em: <<http://www.economiaetecnologia.ufpr.br/revista/25%20Capa/Igor%20Zanoni%20Constant%20Carneiro%20Leao.pdf>> acessado em 02 de novembro de 2016.

MCFARLAND, K.M. **Pixar's Sanjay's Super Team Turns a Real Childhood Into Art.** Disponível em:

<<https://www.wired.com/2015/11/pixar-sanjays-super-team/>> acessado em 12 de novembro de 2016.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os principior da escrita de roteiros**. Curitiba:Arte & Letra, 2006.

MISS TODD FILM. **Miss Todd**. Disponível em: <<http://www.misstoddfilm.com/about.html>> acessado em 14 de novembro de 2016.

MUNDAY, ROB. **MY DAD**. Disponível em: <<https://www.shortoftheweek.com/2015/10/15/dad/>> acessado em 16 de novembro de 2016.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. **Gloria Victoria**. Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/gloria_victoria> acessado em 14 de novembro de 2016.

OSCAR. Disponível em: <<http://www.oscars.org/>> acessado em 15 de outubro de 2016.

PUCHKO, Kristy. **The Oscar Shorts Category Explained In 6 Steps**. Disponível em: <<http://mentalfloss.com/article/55161/oscar-shorts-category-explained-6-steps>> acessado em 15 de novembro de 2016.

SARTO, Dan. **How Do We Judge the Best?**. Disponível em: <<http://www.awn.com/vfxworld/how-do-we-judge-the-best>> acessado em 12 de novembro de 2016.

THE GUARDIAN. **Gran's film tribute is up for an Oscar**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/jan/24/grans-film-tribute-is-up-for-an-oscar/>> acessado em 04 de março de 2017.

TELETELA. **"Irmão de Jorel" foi o programa mais assistido por crianças de 4 a 11 anos na TV paga em fevereiro**. Disponível em: <<http://teletela.com.br/telaviva/paytv/23/05/2017/irmao-de-jorel-foi-o-programa-mais-assistido-por-criancas-de-4-11-anos-na-tv-paga-em-fevereiro/#.>> acessado em 17 de outubro de 2017.

ANEXO 1 - ROTEIRO

“Metamorfose”

Um roteiro

De

Jocassia Pereira

1. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Panorâmico, mostrando a paisagem lentamente, algumas Flutuantes e nuvens se movendo entre elas em um céu de fim de tarde. Em uma das Flutuantes pode se ver a silhueta de uma pessoa subindo uma colina em direção a uma árvore.

ZOOM IN

2. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Panorâmico indo para o Geral, da Flutuante que foi vista a silhueta, mostrando o caminho que a personagem passou - câmera entrando no cenário. Já podemos perceber que se trata de uma adolescente, com vestido, cabelos longos, e que está passando dificuldades para chegar ao topo da colina.

ZOOM IN

3. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano geral indo para o americano, vê se a personagem ainda de costas, terminando de subir a colina e se deparando com a grande árvore. Câmera para junto com a personagem.

Corte

4. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Câmera acompanha a visão da personagem, olhando a árvore de baixo para cima, mostrando o quão imponente é a árvore. Câmera zoom out, mostrando um pouco o ambiente em um plano médio.

Personagem abaixa a cabeça em sinal de desistência.

Som de folhagem se mexendo, canto de pássaros e bater de asas.

Corte

5. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Detalhe em um galho, onde sai um pequeno pássaro voando em direção da personagem. Personagem estende o braço para o pássaro pousar. Câmera acompanhou a descida do pássaro, abrindo em zoom out, terminando em um plano detalhe no braço da personagem.

Pássaro encara a personagem.

Corte

6. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Detalhe no rosto da personagem. Expressão de vencida. Respira fundo.

7. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Detalhe nos olhos do pássaro.

Pássaro pia.

-Pio.

Corte

Corte

8. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Super close nos olhos da personagem. Entendimento

Corte

9. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Super close nos olhos do pássaro. Determinado

Corte

10. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Super close nos olhos da personagem. Determinada faz que sim com a cabeça.

Corte

11. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano médio, mostrando o pássaro voando de volta para seu galho. Personagem acompanha com a cabeça, depois que o pássaro está fora de seu campo de visão ela começa a subir na árvore.

CROSS OVER

12. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano geral. Personagem está subindo na árvore, chegando próximo a um galho.

CROSS OVER

13. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano geral. Personagem em cima do galho, virando e andando em direção a ponta do galho.

CROSS OVER

14. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano geral. Personagem chega na ponta do galho. Encara o horizonte. Câmera abre em plano panorâmico.

Corte

15. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Detalhe busto personagem. Personagem respira fundo, fecha os olhos, abre os braços e se deixa cair. Câmera abre em plano médio.

CROSS OVER

16. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Geral. Personagem caindo. Começa uma interferência na imagem.

Corte

17. CIDADE GRANDE EXT./NOITE

Plano Geral. Mostra uma cidade grande, com prédios ao redor e um grande prédio atrás da personagem. A personagem está vestida com uma roupa (vestido/bata) de hospital e careca. Barulho de cidade grande. Personagem continua caindo.

Começa uma interferência na imagem.

Corte

18. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Geral. Personagem caindo, se aproxima do chão.

FADE OUT

19. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Enquanto a tela está branca e a música baixa, escuta-se um som de abrir asas e começa a voltar as cores da cena.

FADE IN

20. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Médio mostrando as costas da personagem. Personagem esticando as asas, e alçando voo.

Corte

21. IMAGINAÇÃO EXT./DIA

Plano Detalhe rosto da personagem. Personagem abre os olhos e sorri.

FADE OUT

20. CRÉDITOS

Cenas da trajetória da personagem antes do curta.

- 1- Personagem mais nova, boa brincando.*
- 2- Personagem segurando um papel, chorando.*
- 3- Fazendo exames, ainda com cabelo mais curto.*
- 4- Fazendo quimioterapia, careca.*
- 5- Internada.*

FADE OUT

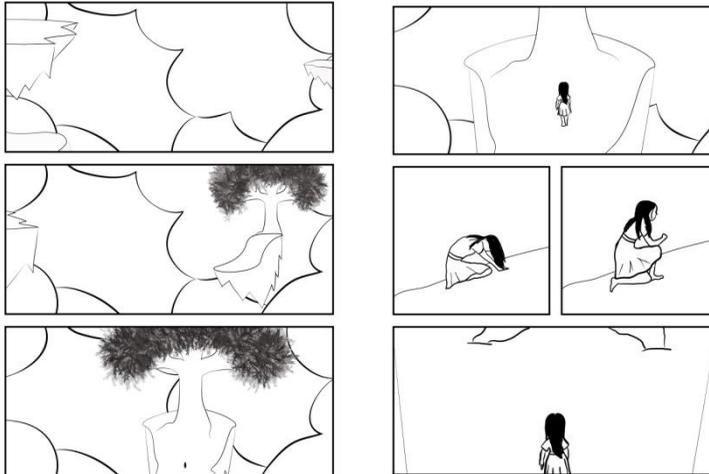
ANEXO 2 - STORYBOARD

Figura 84 – Storyboard – Capa e Primeira Página.



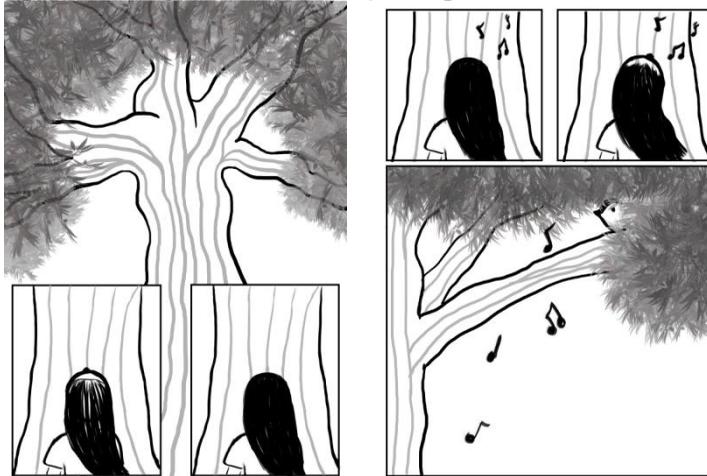
Fonte: Autora (2016).

Figura 85 – Storyboard – Segunda e Terceira Páginas.



Fonte: Autora (2016).

Figura 86 – Storyboard – Quarta e Quinta Página.



Fonte: Autora (2016).

Figura 87 – Storyboard – Sexta e Sétima Página.



Fonte: Autora (2016).

Figura 88 – Storyboard – Oitava e Nona Página.



Fonte: Autora (2016).

Figura 89 – Storyboard – Décima e Décima Primeira Página.



Fonte: Autora (2016).