

Jonas May Nunes

**RITOS: EXPERIÊNCIA CONTEMPLATIVA EM
ANIMAÇÃO 2D**

Dissertação/Tese submetido(a) ao
Programa de Graduação da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Sens

Florianópolis
2018

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

NUNES, Jonas May
RITOS: EXPERIÊNCIA CONTEMPLATIVA EM ANIMAÇÃO
2D/ Jonas May Nunes; orientador, André Luiz Sens, 2018.
Xp.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Design, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação 2D. 3. Contemplação. I. Sens, André Luiz.
- II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design.
- III. Ritos.

Jonas May Nunes

**RITOS: EXPERIÊNCIA CONTEMPLATIVA EM ANIMAÇÃO
2D**

Este (a) Dissertação/Tese foi julgado(a) adequado(a) para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovad(o)a em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 23 de Novembro de 2018.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. André Luiz Sens, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Flávio Andaló, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Mônica Stein, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

O resultado deste projeto é dedicado à
minha família.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha família, em especial meus pais, Annelise e Nicodemos, que me deram suporte integral durante todo o caminho. Um privilégio que tenho e que para sempre serei grato.

Agradeço também às amizades que já existiam antes do curso e as que ganhei de presente nesses anos de graduação. Destaco aqui os que ficaram mais perto dessa jornada no último ano: Alexandre, que no período em que mudei de cidade me deu um lugar no seu apartamento sempre que ia para Florianópolis, e a Vivyan que estava ali dividindo o mesmo drama que eu; tudo fica mais fácil com uma eventual cervejinha na sacada. A Ketryn e a Loisi, que mesmo a distância me davam conselhos e suporte durante o dia e, por vezes, na madrugada.

Também agradeço ao meu orientador André Luiz Sens por ter auxiliado na organização das ideias no relatório. Obrigado às professoras e professores que tornaram a graduação interessante e que conseguiram passar sua paixão através do ensino.

Por fim, é importante ressaltar que sou extremamente grato por ter tido meu lugar em uma universidade pública gratuita. Meus desejos são que outras pessoas tenham este mesmo direito no futuro e que professores continuem exercendo essa profissão tão difícil com liberdade e dedicação.

As pessoas que fazem filmes tem medo de silêncio (...) Tem medo da audiência ficar entediada. (...) O que eu e meus amigos fazemos desde os anos 70 é tentar aquietar as coisas um pouco, não bombardear as crianças com barulho e distração. (MIYAZAKI, 2002)

RESUMO

Este relatório apresenta as etapas de produção de um curta de animação que sirva de experiência contemplativa, focando nos estímulos visuais e auditivos apresentados e deixando margem para livre interpretação do espectador a respeito das metáforas presentes na narrativa. Para embasar o projeto, realizou-se uma pesquisa a respeito do potencial estético da cor e som em audiovisual.

Palavras-chave: Animação 2D 1. Audiovisual 2. Som e Cor 3.

ABSTRACT

This report presents the steps of producing an animation short that serves as a contemplative experience focusing on the visual and auditory stimuli presented and leaving room for viewer's free interpretation regarding the metaphors presented in the narrative. To support the project, a research was carried out on the aesthetic potential of color and sound in audiovisual.

Keywords: 2D Animation 1. Audiovisual 2. Sound and Color 3.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cores Quentes (acima do círculo, em amarelo) e Cores Frias (abaixo, em azul).	41
Figura 2: Círculo Cromático.	42
Figura 3: Cores Complementares e Análogas, demonstração no Círculo Cromático.	43
Figura 4: Cor (Matiz), Saturação (Intensidade) e Valor Tonal.	44
Figura 5: Paleta de cor de cena do filme Akira (1988).	45
Figura 6: Concept Art do filme Star Wars: O Retorno de Jedi (1977) por Ralph McQuarrie.	46
Figura 7: Concept Art do jogo Zelda: Breath Of The Wild.	46
Figura 8: Color Script de Procurando Nemo (2003) da Pixar Animation Studios.	47
Figura 9: Concepção da paleta de cores para o jogo “Journey”, similar ao processo cinematográfico de animação.	48
Figura 10: Concepção da paleta de cores para o jogo “Journey”, similar ao processo cinematográfico de animação.	48
Figura 11: Frame de Fantasia (1940).	49
Figura 12: Conjunto de frames de Phantasy in Colors (1949).	50
Figura 13: Jogo Journey.	51
Figura 14: Meu Amigo Totoro.	52
Figura 15: Painel semântico: Lanternas.	55
Figura 16: Explorando as possibilidades com as lanternas.	56
Figura 17: Referência de personagens: Journey, A Viagem de Chihiro, Ori and the Blind Forest e CODA.	57
Figura 18: Arte Conceitual de Personagens.	58
Figura 19: Referências animais - Dragão Chinês, Koinobori, The Arrival, Peixe Bioluminescente.	59
Figura 20: Design de criaturas.	60
Figura 21: Referência de cenário: Kazuo Oga, Only Yesterday.	61
Figura 22: Referência de cenário: Eyvind Earle.	61
Figura 23: Testes de Cenário.	62
Figura 24: Testes de Cenário.	62
Figura 25: Teste - Estilo de Cenário.	63
Figura 26: Testes - Árvores.	63
Figura 27: Testes - Árvores.	64
Figura 28: Testes – Solo/Vegetação.	64
Figura 29: Teste-Cenário.	65
Figura 30: Primeira página do storyboard.	66
Figura 31: Quadro do animatic.	67
Figura 32: Arquivos separados da animação dos dois personagens.	70
Figura 33: Arquivos separados da animação dos dois personagens.	70
Figura 34: Desenvolvimento da animação dos personagens.	72
Figura 35: Desenvolvimento da animação dos personagens.	72
Figura 36: Modelo em 3D da lanterna.	73

Figura 37: Estrutura do balão com o personagem.....	73
Figura 38: Teste de Movimentação Koinobori.	74
Figura 39 Koinobori Definitivo	75
Figura 40 Cor Aplicada no Cenário.....	77
Figura 41 Cor Aplicada no Cenário.....	77
Figura 42 Cor Aplicada no Cenário.....	78
Figura 43 Cor Aplicada no Cenário.....	78
Figura 44 Cor Aplicada no Cenário.....	79
Figura 45 Cor Aplicada no Cenário.....	79
Figura 46 Cor Aplicada no Cenário.....	80
Figura 47: Composição com o cenário comprimido para pôster e paleta (aproximada) com a transição destacada.	80
Figura 48: Demonstração do processo de multi-câmera de Walt Disney para criar a ilusão de profundidade com o efeito de paralaxe.	81
Figura 49: Base das camadas do cenário.	82
Figura 50: Pintura Definitiva + Ajuste de Cor.....	83
Figura 51: Projeção de efeitos climáticos e de atmosfera sobre o cenário.....	85
Figura 52: Projeção de efeitos climáticos e de atmosfera sobre o cenário.....	85
Figura 53: Camadas do cenário movendo-se em paralaxe.....	87
Figura 54: Camadas do cenário movendo-se em paralaxe.....	87
Figura 55: Teste de movimentação no After Effects com a base do cenário.	88

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Fases da Produção.....	29
----------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D – Duas Dimensões

ASMR - Autonomous sensory meridian response (Resposta Meridional Sensorial Autônoma)

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	25
1.1 OBJETIVOS	26
1.1.1 Objetivo Geral	26
1.1.2 Objetivos Específicos	26
1.2. JUSTIFICATIVA	27
1.3. DELIMITAÇÕES	28
2. METODOLOGIA	29
2.1 ESTRUTURA BASE METODOLÓGICA....	Erro! Indicador não definido.
2.1.1 Pré-produção	30
2.2.2. Produção	30
2.2.3 Pós Produção	31
3. DIAGNÓSTICO	33
3.1 SOM	33
3.1.1 Um lugar de som e de Imagem	33
3.1.2 O local de cada som	35
3.1.3 Considerações preliminares sobre o uso de som no projeto.	38
3.2 COR	39
3.2.1 A Luz que Chega aos Olhos	39
3.2.2 Qualidades da Cor	40
3.2.3 Cor como Ferramenta.	44
3.2.4 Considerações Preliminares sobre Cor	48
4. REFERÊNCIAS	49
4.1 FANTASIA	49
4.2 A PHANTASY IN COLORS	49
4.4 JOURNEY	50
4.5 ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO GHIBLI.....	51

5. PROJETO.....	53
5.1 PRÉ PRODUÇÃO.....	53
5.1.1 Ideia	53
5.1.3 Direção de Arte / Design de Elementos Visuais:	54
5.1.2 Storyboard e Animatic	66
5.2 PRODUÇÃO	69
5.2.1 Animação.....	69
5.2.2 Pintura de Cenário	76
5.2.3 Efeitos	84
5.2.4 Montagem.....	86
5.2.5 Checagem Final	89
5.3 PÓS PRODUÇÃO.....	91
5.3.1 Trilha Sonora	91
5.3.1 Correção de Cor e Renderização.....	93
6. CONCLUSÃO	95
REFERÊNCIAS	97
APÊNDICE A – Storyboard	103

1. INTRODUÇÃO

O crítico de cinema Roger Ebert, entrevistando o co-fundador do estúdio de animação Ghibli, Hayao Miyazaki, atenta que seus filmes apresentam um “movimento gratuito”, ou seja, momentos em que os personagens estão simplesmente sentados, observando algo ou praticando uma ação, que não necessariamente avançam o enredo principal, mas ajudam a dar noção de espaço, tempo e de quem esses personagens são (Ebert, 2002). Em resposta, Miyazaki mostra o conceito de “ma” na cultura japonesa:

Nós temos uma palavra para isto em japonês, é chamado “ma”. Vazio. Está lá intencionalmente. (...) O tempo entre minhas palmas é “ma”. Se a ação é ininterrupta, sem espaço para respirar, então é simplesmente exaustivo. Mas se você tiver uma pausa, a tensão construída no filme pode crescer em uma dimensão maior. (...) As pessoas que fazem filmes tem medo de silêncio (...) Tem medo da audiência ficar entediada. (...) O que eu e meus amigos fazemos desde os anos 70 é tentar acalmar as coisas um pouco, não bombardear as crianças com barulho e distração. (EBERT, 2002. Tradução livre do autor).

Momentos contemplativos não apenas florescem jogos eletrônicos como *Shadow of the Colossus* (2005), *Journey* (2012) e *Zelda, Breath of the Wild* (2017), mas fazem parte essencial da jogabilidade e são planejados para aproximar o jogador ao mundo criado. Assim como nos filmes de Miyazaki, a jornada entre um ponto e outro é tão importante quanto as cenas de ação compostas por grandiosas batalhas e desafios. Esse espaço é desenvolvido narrativamente e sensorialmente.

Narrativamente, cria-se uma curiosidade natural na exploração por si só: em *Journey* isso acaba intrínseco à trama mais abstrata, em *Shadow of the Colossus* e *Breath of the Wild*, esses intervalos servem, além de tudo, de amplificação para os trechos de agito e clímax. Sensorialmente, percebe-se os elementos visuais (como o cenário e a mecânica do mundo) e sonoros (como os sons de ambiência, música ou ênfase no silêncio) sem que o foco seja direcionado para outras distrações. O contexto onde o ritmo da obra prioriza a contemplação de estímulos e serve como alicerce para imersão do espectador, se adequa tanto à obra animada quanto aos games, ainda que ambos se diferenciem

primordialmente pelo primeiro ser uma experiência passiva e o segundo interativa.

O projeto tem inspiração nessas experiências contemplativas e tem como intenção produzir uma obra em que o primeiro desígnio fosse as reações emocionais aos estímulos audiovisuais apresentados. Ainda que considerando a subjetividade destas respostas, o esperado é que a experiência seja calma, como um devaneio. Em uma camada secundária, tem-se a interpretação do enredo, que inclina-se para o abstrato, deixando espaço para liberdade metafórica sobre o que é mostrado.

Para atingir este objetivo, utiliza-se o potencial estético da cor e som para utilizá-los como ferramentas. Cores e sons são, mais que estímulos físicos que excitam nossas retinas e ouvidos, símbolos que herdaram significados originados nos primórdios das civilizações, influenciados por culturas e experiências individuais. Ambos são aproveitados no contexto de audiovisual como ferramentas eficazes em carregar mensagens por si só e suscitar respostas emocionais no espectador. No relatório em questão, realiza-se uma pesquisa para embasar o uso desses estímulos e a aplicação destes na concepção e realização de uma experiência contemplativa em curta de animação 2D, esmiuçados através de todas as etapas de metodologia.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Projetar uma animação 2D contemplativa, a partir das potencialidades estéticas da cor e do som.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Realizar pesquisa teórica sobre som e cor, especialmente sobre suas potencialidades estéticas em uma obra audiovisual.
- Conceber a animação 2D, utilizando o potencial estético do som e da cor para criação de experiência contemplativa

1.2. JUSTIFICATIVA

Murray afirma que: “Uma narrativa emocionante, em qualquer meio, pode ser experienciada como realidade virtual, visto que nosso cérebro é programado para sintonizar histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo ao redor de nós” (MURRAY, 1998, p.100). Murray compara que um adulto imerso em uma boa história é como a relação que uma criança tem com um urso de pelúcia, dando-nos algo seguro (feito por outra pessoa) em que possamos projetar nossos sentimentos.

O fenômeno recente dos vídeos de ASMR no youtube, em que pessoas produzem estímulos sonoros e visuais para o fim específico de provocar no expectador respostas prazerosas de arrepios pelo corpo (nomeadas de ASMR, ou Resposta Meridional Sensorial Autônoma, apesar de não ter base científica), de certa forma, partilha do objetivo de direcionar o foco do espectador das preocupações mundanas para a pura sensação de relaxamento e bem estar.

A comunidade abriga toda sorte de vídeos e temas, porém, quanto aos aspectos imagéticos, pouco é explorado: como constatam Barrat e Davis (2015), a ênfase costuma ser no som (frequentemente utilizando a gravação de áudio binaural ¹como recurso). Esses vídeos costumam ser um apanhado de ruídos produzidos para deleite do ouvinte.

A adição de um fio narrativo permite que esses estímulos participem de um contexto onde possam ser interpretados, além de provocar sensações pelo usufruto isolado. Neste caso, som e cor participam não como apenas como gatilhos, mas como elementos da construção de uma história, que podem ser interpretados em mais camadas. Isso oferece não só terreno a ser explorado narrativamente, mas esteticamente. Torna-se um exercício criativo interessante pensar a construção do mundo criado e seus elementos de acordo com o conceito proposto. Justifica-se o projeto em produzir o estado de

¹ A gravação do áudio binaural emula a audição humana, em que cada ouvido capta determinado som distintamente do outro, de acordo com a localização da fonte do ruído. O som gravado é convertido em som estéreo (em que o áudio divide-se nas duas saídas de um fone de ouvido), causando a impressão que o som move-se pelo espaço.

contemplatividade ao mesmo tempo em que a obra funcione tecnicamente e seja atrativa como produto de animação.

1.3. DELIMITAÇÕES

Delimita-se o projeto aos estudos da teoria da cor e som e suas respostas sensoriais num contexto audiovisual, junto à composição de trilha sonora e posterior aplicação em um curta de animação, em que o roteiro abstrato gire em torno do estado imersivo do espectador. A pesquisa e o produto restringem-se à ao potencial da linguagem visual e sonora numa perspectiva de subjetividade, portanto não possuem qualquer engajamento terapêutico. O resultado é um curta de animação com 3 minutos de duração.

2. METODOLOGIA

Utiliza-se como referência os passos compreendidos na animação 2D do livro *Producing Animation* (2001) de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi. Estes foram filtrados concernente às necessidades do projeto, visto que alguns passos não se mostram eficazes ao tipo ou tamanho da animação proposta ou convém para produção nas mãos de uma única pessoa (e não por uma equipe, em que cada parte do processo é designada para profissionais que focam especificamente em cada uma).

A linearidade do processo pode ser comprometida conforme necessidade da realização de algumas tarefas simultaneamente ou de algum processo ficar sem finalização e precisar ser revisitado.

Tabela 1: Fases da Produção

Pré-Produção	<ul style="list-style-type: none"> • Ideia • Direção de Arte / Design de Elementos Visuais • Storyboard • Animatic / Som preliminar
Produção	<ul style="list-style-type: none"> • Animação • Pintura de Cenário • Efeitos • Composição • Checagem Final
Pós Produção	<ul style="list-style-type: none"> • Trilha Sonora • Correção de Cor

Fonte: Autor (2018).

2.1.1 Pré-produção

Na pré-produção são estruturados todos os elementos da animação a partir da ideia base, é a fase de testes que norteia a produção.

Ideia: Definição da ideia principal da animação.

Direção de Arte / Design de Elementos Visuais: Definição do estilo artístico e concepção dos elementos visuais (personagens, cenários e outros).

Storyboard: Narrativa visual da animação, ilustrada por quadros-chaves.

Animatic / Som preliminar: Storyboard animado, servindo de referência para a duração das cenas, norteamto sonoro e movimentos.

2.2.2. Produção

A produção é quando, após o planejamento, a construção da animação propriamente dita é iniciada:

Animação: Processo de animação em si, onde serão animados os elementos em tela. No 2D pode-se utilizar a técnica de quadro-a-quadro, onde cada quadro (ou frame) é desenhado individualmente, criando a ilusão de movimento; ou através de *interpolação*: a trajetória do objeto é definida através de gráficos dentro do software. Há, ainda, dois métodos de estruturar a movimentação: o “pose a pose”, onde são definidos quadros chave na variação de movimento e, posteriormente, os frames intermediários são preenchidos; e o modo “direto”, em que os quadros são desenhados na ordem em que o movimento acontece. De acordo com Alan Becker (2017) no vídeo “12 Principles of Animation”, o “pose a pose” permite um controle maior, num contexto geral, sobre como a ação ficará pronta já no estágio inicial, e o modo “direto” é ideal para ações imprevisíveis.

Pintura de Cenário: O planejamento e pintura de todos os elementos que compõe o cenário e servem de referência para fontes de iluminação, perspectiva e profundidade. Este pode ocorrer simultaneamente com a fase de animação.

Efeitos: Efeitos visuais são instrumentos para complementar a atmosfera da animação, como sombras, névoa, chuva e etc.

Composição: Montagem de todos os elementos da cena, refinamento da movimentação (como o efeito paralaxe, ilusão de profundidade e perspectiva criada pela movimentação de camadas da animação em velocidades proporcionalmente diferentes).

Checagem Final: Última vistoria onde inconsistências de animação e problemas com cor são detectados e consertados antes da renderização².

2.2.3 Pós Produção

Assim que a animação crua é concluída, o passo seguinte é a montagem e refinamento para o produto final. Nesta fase o som definitivo é editado junto com o filme.

Trilha Sonora: Composição de sons que, em diferentes camadas, sincronizam com a movimentação dos objetos em cena.

Correção de Cor: Ajustes no tom, contraste, valores das cores para potencializar seus efeitos e atingir maior harmonia em uma visualização geral.

² “Renderizar é o ato de compilar e obter o produto final de um processamento digital.” (MOREIRA, 2013).

3. DIAGNÓSTICO

3.1 SOM

3.1.1 Um lugar de som e de imagem

O som, hoje, é visto como parte intrínseca à imagem na exibição de uma produção cinematográfica, ambos funcionando em sincronia enquanto o espectador abstrai-se de que cada um é desenhado livremente em uma faixa distinta. Nesta ilusão audiovisual, o cérebro prioriza o que é visto deixando a construção sonora em segundo plano (quando é de fato notada). O som entranha-se na imagem, somando informações a esta como se ali pertencesse: o valor acrescentado. Chion define que:

“Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que o som enriquece uma determinada imagem [...] que essa informação ou essa expressão decorre “naturalmente” daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. É até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê” (CHION, 2011, p. 12. Tradução livre do autor).

Chion (2011) cria o termo “síncrese” para denotar nossa disposição em unir o que vemos e o que ouvimos em um único contexto, quando os dois fenômenos ocorrem simultaneamente, mesmo que não exista uma lógica. Essa convicção é sugestionada e reforçada de acordo com hábitos culturais, e é o que permite que um designer de som atribua a um movimento da imagem uma resposta sonora fantasiosa sem que o espectador perceba a incongruência. Chion (2011 p. 24) diz que um som acompanhado de uma imagem soa diferente do que ouvido no escuro, e que o som influenciado por uma imagem retorna este efeito sobre a imagem; contudo, a tela continua sendo o sustentáculo dessa relação. Segundo Collins (2013) “a maioria dos estudos sobre a multimodalidade no contexto audiovisual pontua a influência do som na imagem, não o inverso. Poucos estudos têm demonstrado como a imagem afeta a interpretação do som” (apud CARVALHO, 2017, p. 44).

Classifica-se o som em cena de acordo com o espaço narrativo: um som diegético é aquele pertencente ao contexto da cena, que pode

ser ouvido pelos personagens e responde diretamente aos elementos presentes cronologicamente. Narração, música e outros ruídos não diegéticos não participam ativamente do que acontece na tela, mas como recurso para adicionar informações e engendrar o tom da cena, e não tem relevância cronológica com as imagens mostradas, apontam Bordwell e Thompson (1985).

Chion define que o cinema é “um lugar de imagens e de sons”, sendo aqui o som ‘aquilo que procura o seu lugar’. O som no cinema é o contido ou incontido de uma imagem” (CHION, 2011, p. 58). Abatte (2014) explica que a logística inicia-se logo na leitura de roteiro, traçando um panorama das necessidades do filme segundo o ponto de vista técnico e expressivo. Deve ser concebido como o enredo, fotografia e todos os demais elementos do audiovisual.

Faz-se necessário, portanto, entender como escutamos e interpretamos os variados estímulos sonoros, levando-se em conta a bagagem cultural e instintiva do ouvinte, para utilizá-los como ferramenta de comunicação, não necessariamente através da linguagem, mas por outros meios mais ou menos subjetivos. Jekosch (2006) diz que aprendemos como o mundo soa, e que tratamos o som como portador de informação que comunica algo sobre ele associa significado com o evento acústico. Nossas memórias são ativadas por eventos sonoros e com elas criamos um “banco de dados” contendo sons e seus significados. Nele distingue-se determinado som e dele deduz-se contexto onde ele se insere. Somos rodeados por sinais sonoros e grande parte deles traz informações específicas que aprendemos com experiências prévias.

No design de som, um som criado artificialmente e que tenha a intenção de levar ao espectador uma mensagem específica não pode contrariar essas ligações prévias. Em filmes, mesmo que de maneira subjetiva, utiliza-se sons familiares ao espectador para extrair a emoção desejada para intensificar uma cena. Sons suaves de natureza, em uma ambiência, como uma brisa junto ao farfalhar de árvores ou uma chuva fina, conseguem evocar tranquilidade equiparável à esses fenômenos. Um vendaval ou trovões bruscos, por outro lado, levantam uma atmosfera tensa e inquieta.

Esse tipo de ligação comumente é utilizado de maneira não necessariamente diegética e, aparentemente, fora de contexto para acrescentar camadas dramáticas a determinado trecho. Chion (2011), afirma que o espectador reconhece o som como verdadeiro, efetivo e adaptável quando ele não necessariamente reproduz o que ouvimos em uma mesma situação na realidade, mas se reproduz os sentimentos

associados com esta situação. “Ao ruído, continua a ser atribuída, na crença comum, a dupla propriedade, não só de revelar objetivamente de si mesmo a causa de onde emana, mas também de despertar as impressões ligadas a essa causa”. (CHION, 2011, p. 90).

As qualidades do som igualmente nos influenciam emocionalmente. Como explica Schafer (1986), pontos extremos provocam impressões distintas, mesmo que seja mesmo que seja difícil precisar quais emoções evocam. Um som agudo e forte arpeja os ouvintes, é agressivo. Um som grave e suave é leve, melancólico. Do mesmo jeito que um pintor restringe o uso de cores e cria uma paleta limitada para criar o humor de um quadro, o compositor seleciona sons com valores específicos para produzir algo com significado e movimento. Há sons que são agradáveis ao ouvido e outros não.

Assim como emoções, o som dita a nossa percepção de tempo em relação a imagem. Chion (2011), classifica três aspectos de temporização: a *animação da imagem*, onde o som processa a percepção de tempo em exatidão ou de modo vago; a *linearização temporal dos planos*, com o som imprimindo um senso de sucessão nas imagens; e a *vetorização* onde o som impõe uma expectativa ou antecipação ao que ocorre em tela. O som pode acrescentar noção de tempo a uma imagem que não tenha animação ou vetorização por si, ou combinar-se com imagens animadas e reforçar essa ideia. O tipo de som também afeta essas noções; segundo Chion (2011), um som com sustentação contínua e suave é muito menos animador que um com sustentação acidentada, tremulada, que inclina-se a gerar tensão. Do mesmo modo, o desenvolvimento sonoro com variação regular (como um o tique-taque mecânico), tende a criar menos animação temporal que um som imprevisível.

3.1.2 O local de cada som

O trabalho de construção sonora por si só envolve camadas, assim como os objetos em cena imagetivamente falando, cada uma com objetivos específicos ao compor uma cena. Essas camadas acabam mesclando-se entre si, fazendo com que certos sons se destaquem mais ou menos na composição.

Em geral, ruídos fortes, de alta amplitude, conquistam a atenção imediata do espectador ao sobressaírem dos demais e pela excitação visual envolvendo luzes intensas e movimentos bruscos que normalmente os acompanham. Todavia, a maior parte da sonoplastia envolve sutileza e passa despercebida, caso não seja isolada e esmiuçada

para análise. O conjunto de efeitos sonoros é cuidadosamente moldado para, mais que reproduzir fielmente a realidade, prestigiar a carga dramática de determinada cena.

Evidentemente que passos, arrastar de móveis, chuva e toda sorte dos ruídos básicos demandam naturalidade - do contrário não há imersão e nem credibilidade - porém, raramente a fonte dos sons ouvidos é aquela em evidência: Bordwell e Thompson (1985) pontuam que os espectadores assumem que as pessoas e coisas capturadas na tela simplesmente produzem os sons adequados, mas as faixas de som são criadas separadamente das imagens na pós produção para que possam ser manipuladas independentemente com flexibilidade. Isso tudo demanda um cuidadoso trabalho dos artistas de foley³, que utilizam-se de toda sorte de objetos (muitas vezes discrepantes dos emissores reais) até que todas as fontes perceptíveis sejam preenchidas. Não há outro caminho na construção do som em um filme animado ou em um jogo, visto que, evidentemente, tudo que ocorre em tela é arquitetado e está menos sujeito ao acaso do que a filmagem de imagens reais (e consequentemente os sons capturados nesse contexto).

Dentre as camadas de som, talvez a menos percebida seja justamente a que, em alusão visual, apresenta-se ao fundo. A composição sonora reservada para ambiência serve não apenas para localizar a audiência no cenário visto, mas como ferramenta na construção da atmosfera emocional em torno dos protagonistas. O som ambiente (ou som território) “habita o seu espaço, sem levantar a questão obsessiva da localização e visualização da sua fonte: os pássaros que cantam, ou os sinos que se dobram” CHION (2011). O próprio silêncio é forjado para preencher lacunas ou servir de recurso dramático, visto que a ausência total de som causa estranheza ao espectador, rompendo com a imersão. Segundo Chion, o silêncio existe no contraste entre o que é ouvido anteriormente, e a impressão de silêncio em um filme, normalmente, se dá aliado a sons suaves de ambientação e que transmitem calma, visto que, neste contexto, não existe simplesmente uma ausência total de ruído, um vazio neutro. O uso do silêncio é uma ferramenta para potencializar o sons, causando expectativa e respiro. O espectador, sem perceber, acostuma-se com os ruídos frequentes, mesmo que estes sejam altos e impactantes.

³ Efeitos sonoros reproduzidos em estúdio para, posteriormente, serem sincronizados com a imagem, de modo que a qualidade do som seja priorizada (a captação do som em cena muitas vezes é debilitada por problemas técnicos).

Frequentemente opta-se por preencher o silêncio e complementar os supostos espaços vazios com a trilha musical (quando esta não se sobressai e protagoniza a carga emocional da cena). É provavelmente o som não diegético mais comum nas produções cinematográficas, e sua presença varia entre momentos tímidos e calmos até ofuscar todos os outros estímulos auditivos. Sobre a intenção da música, Chion (2011) determina:

“[...] a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto em função dos códigos culturais de tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar em *música empática* (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros). Na outra, pelo contrário, a música manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito - e é sobre esse próprio fundo de “indiferença” que se desenrola a cena. [...] Existem também músicas que não são empáticas nem anempáticas, que tem um sentido abstrato ou uma mera função de presença, um valor de placa informativa - em todo o caso, sem ressonância emocional.” (CHION, 2011, p. 14-15. Tradução livre do autor).

Burt (1994) caracteriza que compositores musicais tornam-se “dramaturgos musicais”, imprimindo na trilha seus pensamentos sobre a história e como é contada. Segundo Carvalho (2011), a trilha destaca-se entre as camadas musicais em indução de humor, não apenas por sua estrutura, mas por experiências vividas pelo ouvinte. Por ser uma forma de expressão primal, nela são impressos valores culturais e instintivos. Schafer chega a uma conclusão preliminar com seus alunos de que “Música é uma organização de sons (ritmo, melodia, etc.) com a intenção de ser ouvida” (SCHAFER, 1986, p. 35). Mesmo que não exista trilha musical objetivamente numa obra, é possível utilizar-se noções e estruturas da música para levantar sensações similares. Uma música calma tem, normalmente, o andamento mais lento que uma agitada, utiliza-se de sons suaves, amplitude baixa e não tem mudanças bruscas. Uma ambiência com as mesmas características acarreta, por consequência, um resultado semelhante.

É na pós produção que a composição sonora se concretiza, selecionando o que deve ou não ser ouvido. Como afirmam Bordwell e Thompson (1985), a seleção do som desejado é um processo necessário, visto que nossa audição é naturalmente seletiva de acordo com a utilidade da informação em determinado momento: nossa percepção é ligada às nossas escolhas. Dessa maneira, o diretor pode controlar as escolhas da audiência e assim controlar a percepção da mesma. Pudovkin (1985) considera que existem dois ritmos: o ritmo do mundo objetivo e o como que cada pessoa observa este mundo, e é possível retratá-los simultaneamente no audiovisual: a imagem pode reter o andamento do mundo, enquanto o som retrata a mudança deste ritmo na atenção de alguém que o observa e vice versa.

Na animação, a relação de som e realidade é mais distante. Pela necessidade de criar-se todos os elementos do zero e por tender ao exagero em todas as suas facetas, há uma liberdade na produção de trilhas sonoras em filmes animados que transparece ao espectador. Chion compara a expressão padrão de crianças que pontuam a dinâmica de seus brinquedos produzindo sons com a boca “O som decalca aqui muito mais o movimento, o seu desenho, do que o timbre do ruído que supostamente vem do objeto [...] o modo de relação entre som e deslocação é o mesmo utilizado no cinema de animação” (CHION, 2011, p. 96. Tradução livre do autor). É comum, por exemplo, que as ações de um personagem sejam acompanhadas por notas musicais em um desenho animado.

3.1.3 Considerações preliminares sobre o uso de som no projeto.

Sob o espectro da ênfase do projeto em selecionar e conceber camadas de som que, em conjunto e em toda sua profundidade, atém-se em lançar estímulos sonoros tranquilizantes, conclui-se que é necessário focar primariamente na interpretação pré-concebida a determinados tipos de som e utilizar esse banco de dados como ferramenta e consulta frequente. Esses sons selecionados passam por requisitos físicos de tratamento, em que o cuidado é em manter amplitudes aprazíveis ao ouvido e timbres que não atinjam frequências altas. Quaisquer sons agressivos se destacariam entre os estímulos suaves e interfeririam na imersão do espectador. A composição sonora imprime no movimento dos objetos visuais estas impressões, e de nada adianta que as imagens mostradas sugiram tranquilidade em contraponto com suas respostas sonoras.

3.2 COR

3.2.1 A Luz que Chega aos Olhos

Relacionar emoções às cores é um processo automático. Apesar de que, em primeira instância, parecerem parte intrínseca dos objetos aos quais imprimem suas qualidades, elas de fato existem somente em nossa percepção. Pedrosa (2010) afirma que a cor é uma sensação produzida por redes nervosas em resposta a estímulos luminosos, ou seja, não existe materialmente. Sobre este processo, Farina aponta:

As cores, por meio de nossos olhos e do cérebro, fazem penetrar no corpo físico uma variedade de ondas com diferentes potências que atuam sobre os centros nervosos e suas ramificações e que modificam, não somente o curso das funções orgânicas, mas também nossas atividades sensoriais, emocionais e afetivas. (FARINA, 2006, p. 2).

Lupton (2008) explica que essas impressões são flutuantes dependendo do contexto onde determinada cor é inserida, não apenas pela pigmentação dos objetos, por exemplo, mas da intensidade de luz que emana no ambiente e da maneira que as cores relacionam-se entre si. Assim como o som, interpreta-se esses estímulos de acordo com a herança cultural e experiências prévias particulares a cada indivíduo. É essencial o entendimento desses conceitos para que se possa utilizar as cores de maneira eficiente.

Como afirma Pedrosa (2010) assim como outros códigos (sinais sonoros, verbais ou visuais), a significação simbólica das cores e um código visual adveio da necessidade de assimilá-las na comunicação e representá-las em seu sentido prático. Conforme a evolução cultural dos povos, esses significados tornam-se mais complexos e subjetivos, ainda que conservem o sentido original.

“O significado das cores nunca teve vida autônoma que iniciasse e terminasse o seu ciclo de ação no próprio âmbito das ideias. Ao contrário, as ideias originadas por certo estímulos exteriores só conseguiram transformar-se em símbolos, no retorno ao

... mundo objetivo, quando testadas pela prática. Decorre daí a importância do símbolo na origem e veiculação de conceitos, base de sua integração nos variados elementos da superestrutura social. Mas essa integração só se realiza quando o símbolo expressa certas realidades que satisfaçam necessidades subjetivas.” (PEDROSA, 2010 p. 110-111).

Farina (2006) pontua que, na comunicação visual, a cor impressiona (a retina, pois é vista), sentida (pois provoca emoção) e é construtiva (pois dela constrói-se significado e linguagem própria). A imagem ganha sentido ao ativar experiências prévias gravadas na memória do indivíduo. O estudo da teoria da cor não apenas restringe-se em estipular as misturas e combinações entre cores num viés estético, mas, junto a isso, entender estas cores como símbolos, ferramentas eficazes de transmitir mensagens.

Esmiuçando-se os simbolismos envolvidos com cada cor torna-se requisito em formalizar o uso de cores como ferramenta eficaz como comunicação e expressão. Do mesmo modo que o equilíbrio entre as cores é atingido de forma visual e lógica, é possível observar essas relações de contrastes e harmonias sob o viés psicológico.

3.2.2 Qualidades da Cor

As cores podem ser classificadas como “quentes” (tons próximos do vermelho) ou “frias” (tons próximos do azul), naturalmente contrastantes. De acordo com Pedrosa (2010):

“[...] é fácil deduzir que duas cores (uma quente justaposta a uma fria) se exaltem reciprocamente, de vez que são influenciadas uma pela outra. Duas cores quentes justapostas se esfriam mutuamente, pois cada uma é influenciada pela ação complementar da outra, pertencentes ambas ao gênero frio”. (PEDROSA, 2010, p. 181).

A correspondência entre cores quentes e frias impacta o equilíbrio de uma composição e a percepção de espaço. Farina (2006) explica que cores quentes tendem a se expandir, em contraponto com as frias que ocupam menos espaço. Pedrosa (2010) relaciona a temperatura das cores

à música, classificando as cores quentes ao Modo Maior (sons graves) e as cores frias ao Modo Menor (sons agudos).

Figura 1: Cores Quentes (acima do círculo, em amarelo) e Cores Frias (abaixo, em azul).



Fonte: PEDROSA (2010).

Um tom⁴ de cor influencia o outro por proximidade, mesmo que ambos não se misturem de fato. É possível visualizar essa correspondência com facilidade utilizando o círculo cromático:

⁴ Tom, segundo Farina (2006), é a variação qualitativa da cor; aquilo que comumente chamamos de “cor” por si só.

Figura 2: Círculo Cromático.

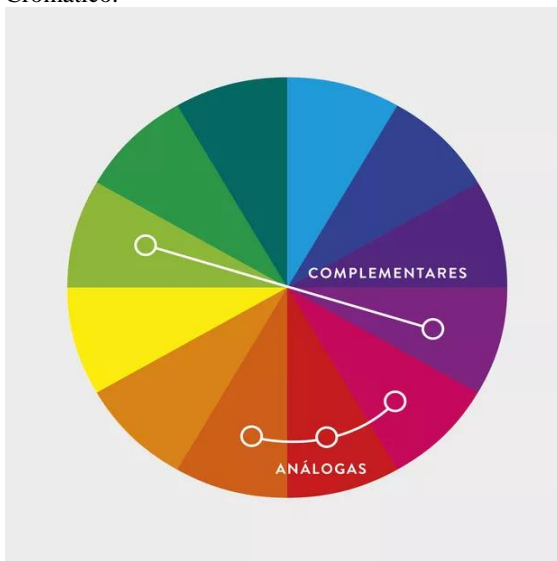


Fonte: BASTOS (2017).

De acordo com Lupton (2008), as cores vizinhas no círculo cromático são chamadas de análogas. Por terem uma base em comum, temperatura de cor equivalente e pouco contraste, existe uma harmonia natural em utilizá-las juntas em uma composição. As cores contrastantes, posicionadas diametralmente no disco, são ditas complementares. Em uma composição, o uso de tons opostos resulta em equilíbrio por uma cor compensar o peso da outra, além de que, pelo contraste, uma cor tem a possibilidade de destacar sua complementar. Sobre isto, Farina (2006) aponta:

Uma série de tons de uma mesma cor colocados juntos num plano bidimensional pode oferecer uma sensação de harmonia [...] entretanto, essa mesma harmonia pode ser determinante de uma falta de vivacidade e não ocasionar aquilo que mais interessa ao artista: causar impacto e, por meio de uma forte tensão emocional, atrair a atenção do espectador e transmitir-lhe a mensagem desejada. Às vezes, o choque entre cores contrastantes pode ser uma coordenação de valores que atua de forma mais harmônica no conjunto do que o uso de cores realmente harmoniosas. (FARINA, 2006, p. 2).

Figura 3: Cores Complementares e Análogas, demonstração no Círculo Cromático.



Fonte: BASTOS (2017).

O tom específico de uma cor depende de muitas características. Um vermelho, por exemplo, pode ser mais vivo ou sóbrio, mais claro ou escuro. Lupton (2008) explica que matiz é o local do espectro que a cor ocupa. A intensidade determina se essa cor é mais viva (saturada) ou desbotada pela baixa saturação (neutralizada para o cinza). A luminosidade de uma cor (se é mais escura ou clara) é definida pelo valor: este é preservado quando determinada foto, por exemplo, é transposta para preto-e-branco.

Figura 4: Cor (Matiz), Saturação (Intensidade) e Valor Tonal.



Fonte: AMO PINTAR [s.d].

3.2.3 Cor como Ferramenta.

Sobre planejamento de cor, o designer de games Jenova Chen, diretor criativo do jogo *Journey*, explica que quando se dirige um filme ou game, o visual é um dos elementos que auxiliam a comunicar um arco de emoção (CHEN, 2012). Como ferramenta, seu uso frequentemente se assemelha ao da composição sonora, visto que utiliza-se da interpretação arquetípica⁵ das cores para assinalar o humor de uma cena ou trecho, ou mesmo construindo significados dentro da trama para pontuar acontecimentos; apropria-se da teoria da cor para, mais que enaltecer a obra esteticamente, levantar as cores como símbolos e inculcar seus significados no diálogo entre a plateia e o audiovisual. Detalhes como a modificação das cores usadas na vestimenta de um personagem podem contar a sua transformação interna de modo sutil; as cores predominantes no cenário auxiliam a criar um clima de calma ou tensão. Chen (2012), pontua que a intenção é fazer os som, visual e música trabalharem juntos.

⁵ “O arquétipo é uma espécie de aptidão para reproduzir constantemente as mesmas ideias míticas; se não as mesmas, pelo menos parecidas [...] Logo, é possível supor que os arquétipos sejam as impressões gravadas pela repetição e reações subjetivas.” (JUNG, 2011, p. 110).

Figura 5: Paleta de cor de cena do filme Akira (1988).



Fonte: GRIFFIN (2016).

É o trabalho conjunto da direção de arte pensar logicamente as cores de um filme, tanto artisticamente como tecnicamente, para melhor servir ao roteiro. No cinema de animação, como explica Andrade (2013), essa preocupação é evidente, visto que tudo precisa ser criado. Há controle absoluto sobre as cores: as paletas utilizadas na criação dos personagens exprimem suas personalidades, as cores do fundo funcionam com precisão em retratar o momento emocional ao mesmo tempo que evita-se sobreposição com os elementos de destaque. O mesmo pode-se dizer de um jogo eletrônico. Nessas mídias, todos os elementos visuais são estruturados e definidos ainda nos primeiros estágios da produção, como nas artes conceituais (concept art, termo em inglês utilizado na indústria) (figura 17), onde formula-se a imagem como ferramenta que auxilia o roteiro a passar sua mensagem. Frequentemente há um embrião de paleta cromática já nesta fase, ainda sujeita a modificações.

Figura 6: Concept Art do filme Star Wars: O Retorno de Jedi (1977) por Ralph McQuarrie.



Fonte: GABRIEL (2012).

Figura 7: Concept Art do jogo Zelda: Breath Of The Wild.



Fonte: KOKIRI (2017).

A Pixar (s.d) utiliza o processo de Color Script (Roteiro de Cor, em tradução livre) como auxílio ao diretor que, apesar do processo não linear de produção, pode visualizar de maneira eficiente como ficará o resultado das cores em tela.

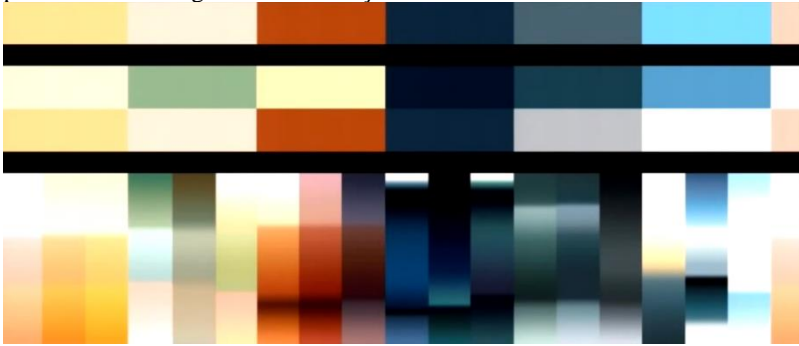
Figura 8: Color Script de Procurando Nemo (2003) da Pixar Animation Studios.



Fonte: PIXAR [s.d].

O Color Script oferece uma visão ampla da transição de paletas de cores através das cenas de uma animação. É fácil perceber, pelas relações cromáticas exercidas nestes blocos de quadros, o desenvolvimento emocional de um filme e como esses momentos são pontuados como um todo. Um planejamento similar é utilizado nos games, definindo a trajetória do jogador até o final através de cores para potencializar o efeito imersivo.

Figura 9: Concepção da paleta de cores para o jogo “Journey”, similar ao processo cinematográfico de animação.



Fonte: NAVA (2012).

Figura 10: Concepção da paleta de cores para o jogo “Journey”, similar ao processo cinematográfico de animação.



Fonte: NAVA (2012).

3.2.4 Considerações Preliminares sobre Cor

O valor simbólico de uma determinada cor é tão sujeito a modificações quanto os seus aspectos físicos por conta de misturas, contrastes e modificações em suas qualidades. Uma cor que perde saturação não apenas excita menos os olhos, mas passa menos sentimento de excitação ao observador. Uma cor quente que esfria por diluir-se minimamente em uma cor fria movimenta-se menos nas impressões do espectador. A compreensão dos processos físicos e psicológicos das cores permite utilizá-las para fins específicos, prevendo resultados pertinentes à mensagem a ser passada pelo seu veículo.

4. REFERÊNCIAS

4.1 FANTASIA

Com o ambicioso projeto, *Fantasia* (1940), Walt Disney propôs apresentar obras clássicas musicais de renomados compositores, orquestradas pelo maestro Leopold Stokowski, ilustrando-as com animação. De acordo com Wrobel (2013), o filme diferenciava-se dos demais na época por ser uma das primeiras tentativas de vender um longa-metragem animado inteiro de música visual (*visual music*, em tradução livre). Na música visual, a animação serve à trilha sonora ao contrário da trilha sonora existir apenas para acompanhar o que ocorre em tela. A subjetividade da música oferece liberdade para contar histórias, e o que liga todas elas, ao longo do filme, é justamente o intuito de acompanhar as mudanças de ritmo com movimento equivalente dos objetos em cena, assim como uma extensa paleta de cores para expressar a riqueza de timbres que as obras oferecem.

Figura 11: Frame de *Fantasia* (1940).



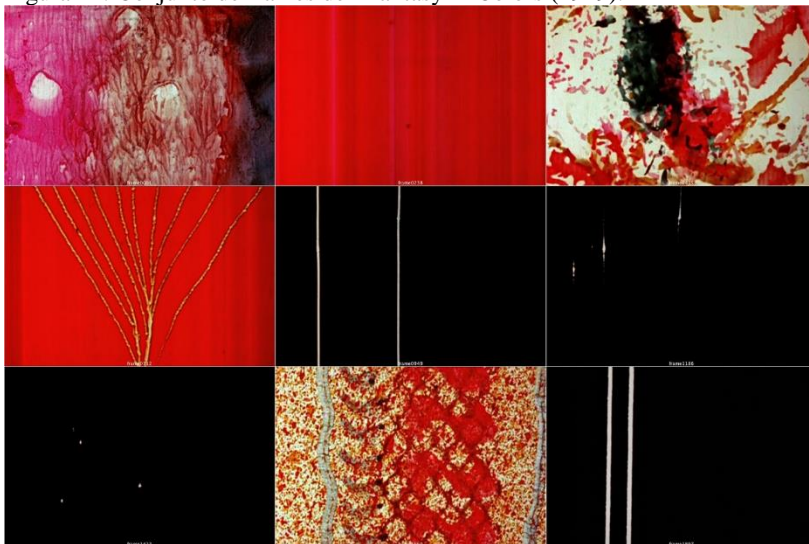
Fonte: CLEMENT (2017).

4.2 A PHANTASY IN COLORS

Norman McLaren realizou experimentos sinestésicos em termos de animação ao desenhar as notas musicais da trilha de fundo, gerando o

efeito de que a música, com características próprias da imagem (como formas e cores), é impressa na tela. Em *Phantasy in Colors* (1949, *Uma Fantasia em Cores*, em tradução livre) rabiscos explodem acompanhando os trechos mais caóticos da trilha de jazz que desenvolve-se ao longo da duração do filme; à medida que a música acalma, as formas e cores mais agressivas cedem espaço para lampejos que deslizam na tela. Por ser abstrata, a experiência é puramente sensorial, visto que não existe um enredo.

Figura 12: Conjunto de frames de *Phantasy in Colors* (1949).



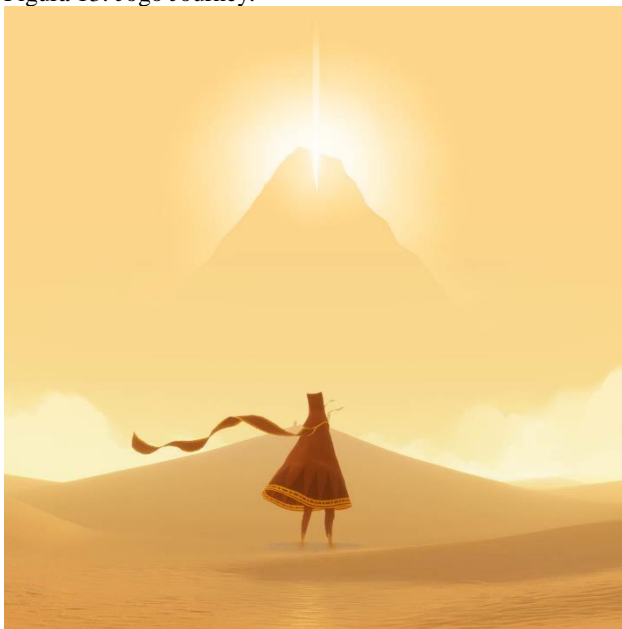
Fonte: EVANS (2016).

4.4 JOURNEY

O jogo *Journey* (2012), apresenta uma narrativa metafórica e contemplativa na qual o jogador é induzido a percorrer um caminho sem informações escritas, com poucas instruções dadas em tela fora da narrativa do game, fazendo com que o enredo, comunicação com outros jogadores e trajeto sejam dados através da interpretação e manipulação de estímulos imagéticos e sonoros; tudo em esforço para que o estado imersivo seja minimamente comprometido. Como descreve Mathew Dyason no vídeo “The Story Hidden in Journey's Music” (A história oculta na música de *Journey*, tradução livre), o que resta é uma história que, ao mesmo tempo que abstrata, é contada através de cada aspecto do

jogo - do estilo da arte que usa símbolos e cores, até o *gameplay*⁶ e a interação que você tem com completos estranhos (Dyason, 2017a).

Figura 13: Jogo Journey.



Fonte: THAT GAME COMPANY [s.d].

4.5 ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO GHIBLI

Fundado em 1985 no Japão por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e o produtor Toshio Suzuki, o aclamado estúdio Ghibli produz animações de maneira tradicional:

Nós pegamos as células de animação (desenhadas a mão) e digitalizamos para enriquecer o visual, mas tudo começa com a mão humana desenhando. O padrão das cores é ditado pelo cenário, não mexemos com as cores no computador. Sem definir padrões rígido nós somos pegos pelo redemoinho da

⁶ Jogabilidade (tradução livre).

“computadorização”. (...) O que chamamos de 2D é o que desenhamos para criar movimento e espaço no papel, 3D quando você cria esse espaço dentro do computador. Não acho que a criatividade japonesa se adapta muito ao 3D. (MIYAZAKI, 2002).

O ritmo das animações do estúdio diferenciam-se das animações ocidentais, sobretudo das norte-americanas, por terem momentos que desaceleram a trama principal e focam em contemplar o mundo criado, tornando a experiência ainda mais sensível.

Figura 14: Meu Amigo Totoro.



Fonte: WEBB (2017).

5. PROJETO

5.1 PRÉ PRODUÇÃO

5.1.1 Ideia

O curta acompanha, sem cortes, a levitação de uma lanterna de papel (pequeno balão de ar quente), lançada por 2 seres humanóides, que junta-se a outras à medida que a vista do cenário alcança terrenos adjacentes pelo efeito de paralaxe. Enquanto sobem, seres voadores que habitam esse mundo cruzam o caminho, deslocando-se para longe de um temporal iminente. As lanternas passam pela chuva e adentram as nuvens tempestuosas, vacilando em manter a chama de seu anterior acesa, até que atingem o firmamento e depositam seu brilho acima das nuvens.

O título, “Ritos”, é a única sugestão um pouco mais concreta: o significado de “rito” de acordo com o site Conceito.de é:

Rito é uma palavra com origem no termo latim *ritus*. Trata-se de um costume ou de uma cerimónia que se repete de forma invariável de acordo com um conjunto de normas previamente estabelecidas. Os ritos são simbólicos e tendem a expressar o conteúdo de algum mito. (...) variam consoante a sociedade ou a cultura, apesar de se basearem em certas questões comuns a toda a humanidade. (CONCEITO.DE, S.D)

As lanternas são postas como memórias ancestrais, mitos, que refletem a consciência dos habitantes deste mundo (ver mais na parte de design, onde explica-se a parte visual da relação entre as lanternas e os elementos presentes). Dado que as lanternas são interpretações, reflexos, sobre tudo que há em volta, pode-se ler o trajeto como uma regressão, apresentando vislumbres e histórias do mundo pela consciência de quem os contempla, concomitantemente a interferência deste mesmo mundo, externamente, à chegada destas ideias à posteridade, ao firmamento, onde farão parte de tudo.

A liberação das lanternas são esses ritos, uma celebração que marca passagem: tanto no sentido de passar algo, quanto de passar para uma

nova fase, transformação. Há, no fim das contas, um ciclo, onde um mundo está contido nestas memórias e como esse legado influencia e participa do mundo.

5.1.3 Direção de Arte / Design de Elementos Visuais:

Os elementos visuais tornam-se peças na montagem da história quando não há diálogos ou narração. O design compreende a construção do mundo apresentado e cimenta as relações entre seus habitantes visualmente. É nessa fase em que o estilo da arte é definido, sendo esta uma ferramenta poderosa em transmitir as emoções desejadas nos espectador, objetivo fundamental deste projeto.

Tomou-se como ponto de partida a lanterna, é nela que o foco é mantido durante toda a narrativa, além de ser o ponto chave da metáfora. Ela é referenciada no design de todos os elementos vivos deste universo, fazendo-se mais que um objeto, mas parte integrante destes. Utilizou-se, predominantemente, branco, para dar prevaecimento absoluto às cores do cenário e evitar conflito com o fundo.

Figura 15: Painel semântico: Lanternas.



Fonte: Compilação do Autor.⁷

De acordo com o site “history of lamps”, lanternas de papel são pequenos balões de ar feitos de papel com uma construção de arame no fundo que comporta o fogo, que gera ar quente, mais leve que o ar frio, fazendo com que elas levitem, e que surgiram na China 300 A.C. (History of Lamps, [s.D])

O design da lanterna deveria privilegiar o fato do objeto ser animado posteriormente. As lanternas mais comuns apresentam como características o formato arredondado e simples, e, como o objeto teria que ser animado posteriormente, não houve necessidade de criar algo muito extravagante. O tecido liso (sem estampa) geraria problemas equivalentes e possivelmente ruídos visto que, por boa parte do tempo, as lanternas são acompanhadas a distância no espaço criado.

⁷ A partir de: Stouff Ville Review (2016), Norris INC (2016) e Albert+Me, 2014.

Figura 16: Explorando as possibilidades com as lanternas.

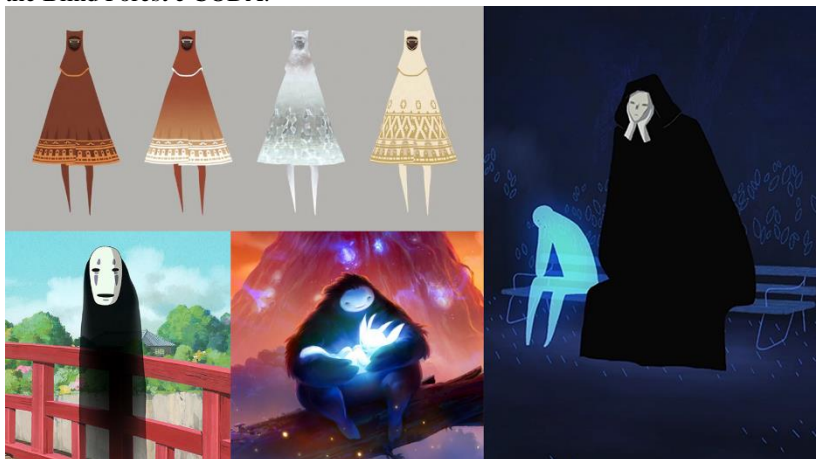


Fonte: Autor (2018).

5.1.3.1 Personagens

Apesar de aparecerem por um curto período de tempo na animação, os dois personagens tem peso simbólico, além de serem as únicas figuras humanoides, chamam a atenção por darem início à animação.

Figura 17: Referência de personagens: Journey, A Viagem de Chihiro, Ori and the Blind Forest e CODA.



Fonte: Compilação do Autor.⁸

As lanternas possuem duas características marcantes: a translucidez e a emissão de luz, que foram impressas no design destes seres humanoides: o corpo é luminoso, com algumas partes transparentes. Suas faces são como se fossem cobertas por máscaras, completamente brancas, o que lhes confere um quê de vago, mistério (não havia necessidade de mostrar alguma expressão, fora a corporal, em ambos os personagens pelo contexto e ângulo de visão em que aparecem).

⁸ A partir de: Concept Art World [s.d], Stenlând (2017), Nippon Connection [s.d], Holly (2015).

Figura 18: Arte Conceitual de Personagens.



Fonte: Autor (2018).

5.1.3.2 Animais Voadores

Depois dos personagens com forma humana, os seres voadores são as outras criaturas a aparecer na animação. Os pássaros não diferem muito da referência real, são apenas estilizados; a criatura maior fica entre um pássaro e um peixe, também inspirada nos Koinobori⁹ (por terem características em comum com as lanternas, fisicamente e por

⁹ Carpas de tecido ou papel hasteadas no dia das crianças, no Japão, que flutuam com a entrada do vento

serem usadas, também, em celebrações) e em dragões asiáticos para imprimir um caráter mítico. A sua própria maneira, estas criaturas também partilham de translucidez e luminosidade, como os personagens do início, para dar consistência ao mundo criado, onde os seres também são reflexos da essência destes personagens.

Figura 19: Referências animais - Dragão Chinês, Koinobori, The Arrival, Peixe Bioluminescente.



Fonte: Compilação do Autor.¹⁰

¹⁰ A partir de: Impressions of China (2008), Blogs UBC (2018), FPSBUTEST [s.d], Being Art Gallery [s.d].

Figura 20: Design de criaturas.



Fonte: Autor (2018).

5.1.3.3 Cenário

Nesta fase foi decidido o estilo que o cenário seria pintado. As opções variavam de estilos estilizados ou indo em direção a uma abordagem mais realista.

Figura 21: Referência de cenário: Kazuo Oga, Only Yesterday.



Fonte: RUNYON (2013).

Figura 22: Referência de cenário: Eyvind Earle.



Fonte: RED TREE (2018).

Figura 23: Testes de Cenário.



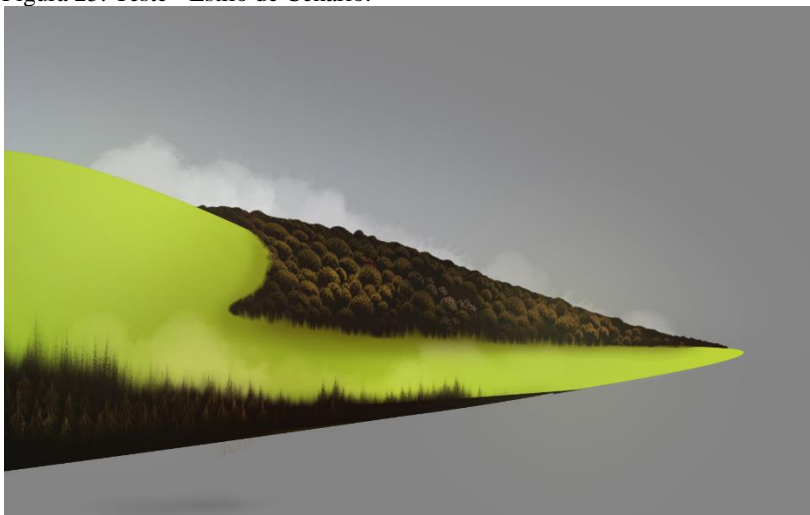
Fonte: AUTOR (2018).

Figura 24: Testes de Cenário.



Fonte: AUTOR (2018).

Figura 25: Teste - Estilo de Cenário.



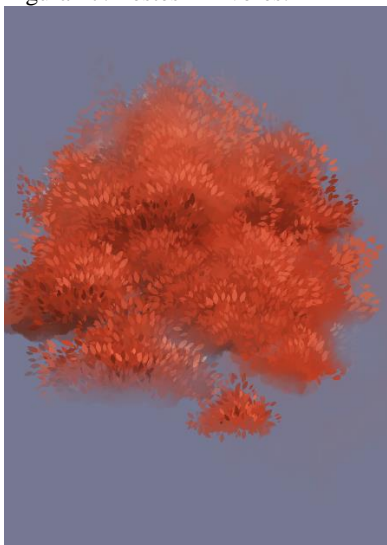
Fonte: Autor (NUNES, 2018).

Figura 26: Testes - Árvores.



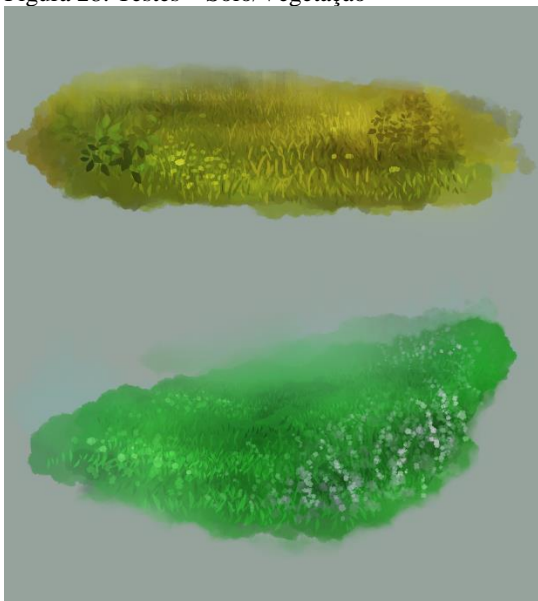
Fonte: Autor (2018).

Figura 27: Testes - Árvores.



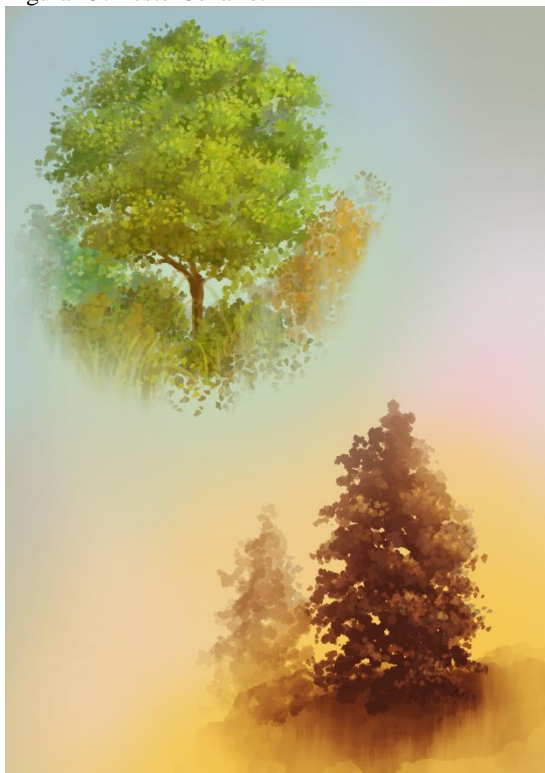
Fonte: Autor (2018).

Figura 28: Testes – Solo/Vegetação



Fonte: Autor (2018).

Figura 29: Teste-Cenário.



Fonte: Autor (2018).

Cogitou-se um estilo mais anguloso e cartunesco, mas, no final, o caminho seguido foi algo ainda estilizado (com pinceladas aparentes), porém puxando para uma representação mais realista, em comparação.

5.1.2 Storyboard e Animatic

Visto que o curta é interpretativo e não apresenta diálogos ou narração, a melhor forma de mostrá-lo é diretamente no storyboard. Os quadros que o constituem foram feitos em escalas de cinza, focando primeiramente em retratar as formas e o andamento da animação. Posteriormente, o mesmo serviu de base para pintura, em uma primeira tentativa de cores. Esses quadros, colorizados, foram aproveitados no animatic. Estipulou-se, pelo animatic, uma referência de ritmo, duração e de som preliminar (apêndice A).

Optou-se algumas mudanças no produto final, como alguns elementos e a paleta de cores, porém tais modificações não comprometeram o uso do storyboard ou o animatic como referência.

Figura 30: Primeira página do storyboard.



Fonte: Autor (2018).

Figura 31: Quadro do animatic.



Autor (2018)

O link para o vídeo do animatic pode ser acessado nas referências (NUNES, 2018b).

5.2 PRODUÇÃO

5.2.1 Animação

5.2.1.1 Quadro-a-Quadro

As animações quadro-a-quadro foram feitas no Adobe Photoshop CC 2015 através do recurso de animação do programa, que permite selecionar camadas para que estas sejam visualizadas em frames específicos. A ordem, bem como a taxa de quadros (ou duração de cada um em segundos), é manipulada na linha do tempo; a partir destas definições, a animação pode ser visualizada dentro do software ou exportada em formato de vídeo. No caso do projeto em questão, todos os frames foram exportados em formato de imagem (PNG) e remontados em um programa de edição de vídeo.

O Photoshop não se mostrou adequado para trabalhar com animação (a interface é confusa e o manejo de camadas através dos frames gera inúmeros inconvenientes durante o processo, além dos arquivos ficarem excessivamente pesados, ocasionando lentidão no desempenho do programa), ainda assim, a preferência pelo software se deve pela possibilidade de utilizar todos os recursos de pincéis e efeitos no desenho e pintura dos frames, importantes para a estética da animação.

5.2.1.1.1 *Personagens/Lanternas*

Apesar do breve período de tempo em tela, houve atenção e esforço para que a animação dos dois personagens que lançam a lanterna fosse fluida, visto que, naturalmente, chamam atenção por causarem a primeira impressão na obra e por serem as únicas figuras humanoides.

O curta começa com um personagem afastando uma brasa — erguida por uma espécie de fio/corrente — do fundo da lanterna recém acesa, segurada pelo outro. A lanterna é erguida e enfim solta, e ambos os personagens assistem sua subida.

Decidiu-se animar cada um individualmente pelas limitações do software: o arquivo ficaria muito pesado e a navegação das camadas confusa, caso ambos fossem animados no mesmo documento. A dificuldade de visualização do contexto geral causou inconvenientes mais tarde, ao notar que certas poses entravam em conflito em alguns momentos, exigindo consertos que tomaram tempo e disposição.

Figura 32: Arquivos separados da animação dos dois personagens.



Fonte: Autor (2018).

Figura 33: Arquivos separados da animação dos dois personagens.



Fonte: Autor (2018).

O processo de animação foi um misto de pose-a-pose e modo direto. O uso do modo direto ocasionou problemas de continuidade que precisavam de revisão constante, porém, o fato do software dificultar a visualização e criação de novas camadas em cada frame, também atrapalhava o pose-a-pose (visto que é preciso visualizar, em baixa opacidade, os quadros chaves para criação frames intermediários).

O foco inicial foi a pose e movimentação dos personagens, sem roupas ou apetrechos, levando em consideração os princípios da animação¹¹ para conferir peso e credibilidade nas ações. Uma silhueta, inacabada, era utilizada em cada frame como base (sempre que necessário, era possível separar partes específicas do corpo em camadas, para serem trabalhadas independentemente). Quando a animação estava satisfatória, camadas definitivas, com o traço refinado, substituíam o esqueleto, com variação de opacidade conforme o resultado planejado. Alguns erros ficaram óbvios somente neste estágio, acarretando uma volta maior para consertá-los.

O passo seguinte foi adicionar a lança em que o personagem se apoia, os tecidos (da bandeira, pendurada na lança, e das camadas mais largas da roupa, todas com graduações de transparência) e, por fim, a corrente com a brasa na extremidade. Tomou-se cuidado para que esses objetos reagissem ao movimento do corpo dos personagens de forma consistente.

Por fim, o acabamento consistiu em inserir camadas de opacidade gradativa e efeitos de luminosidade.

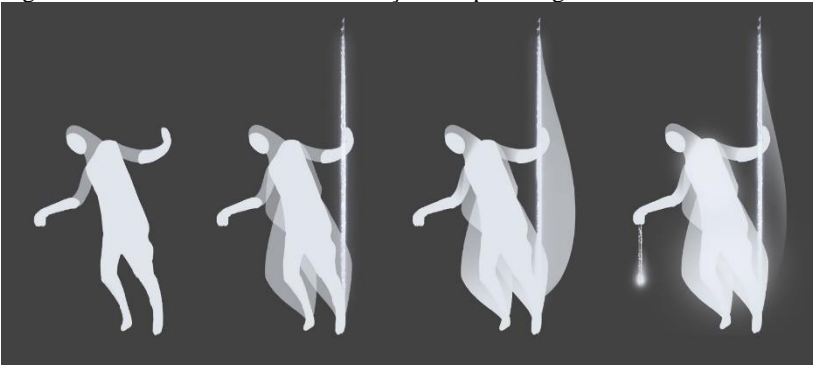
¹¹ Introduzidos por Ollie Johnston Frank Thomas em “The Illusion of Life: Disney Animation” de 1981, o livro apresenta 12 princípios base para uma animação mais crível e atrativa, como “antecipação”, “aceleração e desaceleração” e “exagero”, como pontua Coron (2018).

Figura 34: Desenvolvimento da animação dos personagens.



Fonte: Autor (2018).

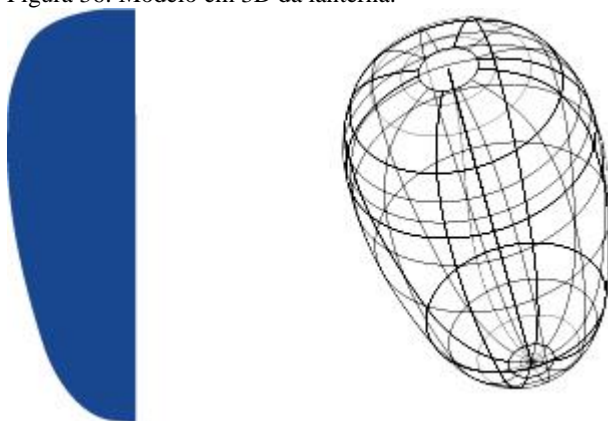
Figura 35: Desenvolvimento da animação dos personagens.



Fonte: Autor (2018).

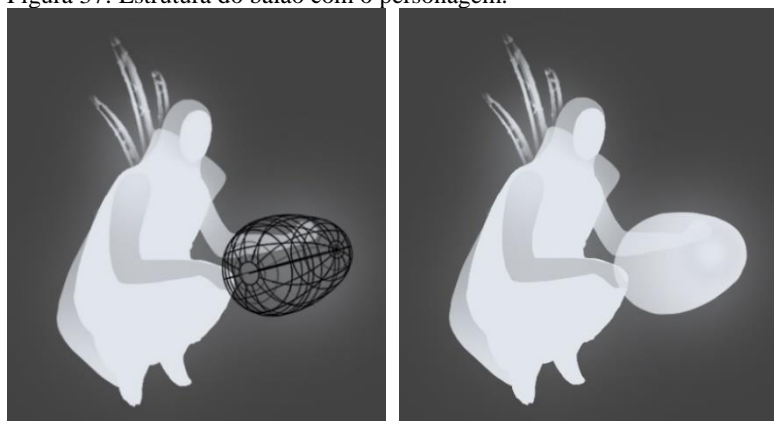
A lanterna interagindo com o personagem foi o último elemento inserido. Logo no começo, o personagem gira o objeto até que ele fique com o fundo voltado para baixo; para agilizar o processo (que já havia tomado tempo considerável), e atingir coesão na mudança de perspectiva, um modelo 3D simples foi criado no Adobe Illustrator (através da revolução da forma em 2D) para compor a estrutura. O objeto em 3D foi rotacionado configurando-se os valores de x, y e z no recurso do programa, de acordo com o frame, até que atingisse o ângulo final. As imagens do esqueleto foram transferidas para o Photoshop e a superfície da lanterna pintada em cima, para que esta fizesse parte do processo de animação 2D. Algumas alterações foram feitas, e, finalmente, adicionou-se detalhes (como a chama e iluminação).

Figura 36: Modelo em 3D da lanterna.



Fonte: Autor (2018).

Figura 37: Estrutura do balão com o personagem.



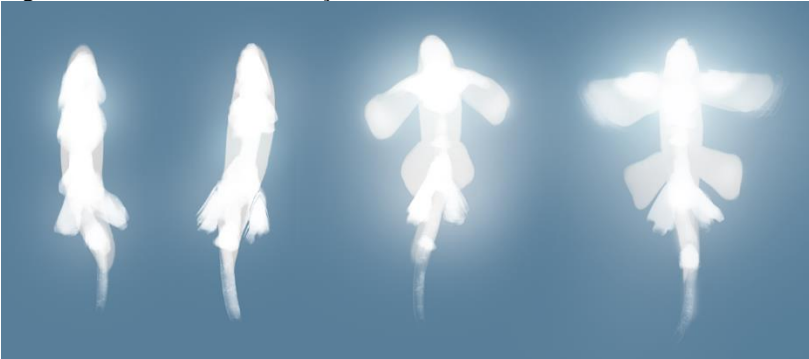
Fonte: Autor (2018).

A animação da lanterna isolada consiste em alguns frames para oscilação da chama enquanto o deslocamento horizontal e vertical é animado por interpolação no After Effects. A animação da lanterna independente é mesclada com a do personagem para separação ficar imperceptível.

5.2.1.1.2 Animais

Tanto o Koinobori quanto os pássaros que os acompanham foram inspirados na movimentação de animais reais, com livre interpretação. Para o Koinobori, especificamente, utilizou-se um misto do nadar de um peixe e a planagem de um pássaro quando abre as asas, como o design sugere. A animação é similar à das lanternas, em que une-se animação quadro a quadro com o deslocamento por interpolação. Foi necessário que a base dos cenários estivesse pronta para servir de referência de perspectiva.

Figura 38: Teste de Movimentação Koinobori.



Fonte: Autor (2018).

Figura 39 Koinobori Definitivo



Fonte: Autor (2018).

5.2.2 Pintura de Cenário

5.2.2.1 Cores

Na obra em questão, os cenários carregam toda a paleta cromática. A transição de cores ocorre ao passo que as camadas de cenário modificam lentamente, junto à coloração do céu, as cores predominantes em cena.

A animação desenvolve-se sem cortes, a câmera acompanhando a subida do balão do solo até acima das nuvens. Durante a subida, existe uma passagem do tempo estilizada, em que é possível dividi-la em fases: a animação começa com uma aura avermelhada que remete ao amanhecer, passa para os verdes mais quentes/céu azul típicos do meio do dia, antes que o tempo feche no verde acinzentado da tempestade para, enfim, chegar no azul celeste do céu noturno. As cores foram alteradas em relação ao animatic para que houvesse uma maior abrangência cromática.

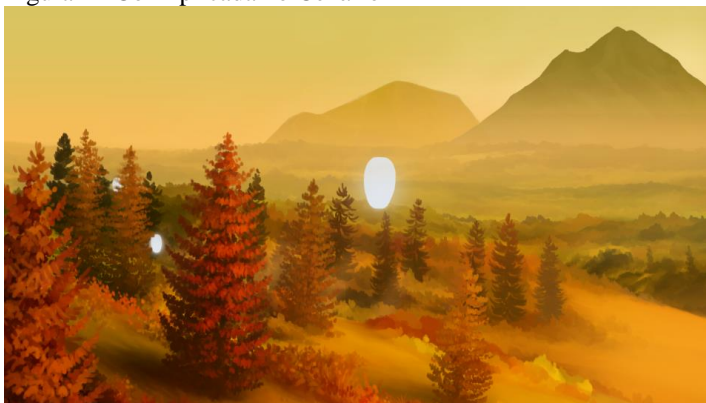
A intenção é começar com coloração mais quente (na predominância de tons de vermelho e amarelo) para, além de trazer o aconchego morno da alvorada, levantar cores vivas e causar interesse. Os pontos onde há menos luminosidade tendem a apresentar tons mais frios em relação aos com maior incidência de luz solar. É necessário levar em conta o contraste entre uma cor mais saturada e quente ao lado de uma menos saturada e quente pode ser amplificado: um marrom pode ser esfriado por um vermelho muito vivo a ponto de aparentar ter uma coloração esverdeada na composição, não havendo necessidade do uso de um tom absoluto de verde.

Figura 40 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

Figura 41 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

A imensidão dos campos torna-se cada vez mais verde enquanto o sol levanta e o céu acende no clássico tom azul. O verde ainda conserva tons de amarelo por um tempo, e, ainda que a matiz da cor esfrie em relação aos tons de vermelho, a vivacidade das cores continua alta; essa combinação de cores é facilmente relacionada à céu limpo e natureza, exatamente a ambientação retratada; logo, mantém os ânimos enquanto os balões sobem. É nesse trecho que a aparição dos animais ocorre.

Figura 42 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

Figura 43 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

A chegada da tempestade automaticamente diminui a saturação dos tons, esfriando e escurecendo a composição, o que oferece destaque para a luz vacilante das lanternas e à luminosidade dos relâmpagos. Tons menos chamativos relacionados à movimentação balanceiam a cena para não ficar excessivamente agressiva, além de contrariar a ideia de que necessariamente tons mais vivos acompanham cenas mais agitadas. Era importante que a vivacidade das cores baixasse para introduzir um tom um pouco mais sombrio, mas que essa sensação não fosse longe demais a ponto de retirar completamente o bucolismo da

cena. A referência de coloração foi a de tempestades de verão, que pintam todo o ambiente com um verde opaco.

Figura 44 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

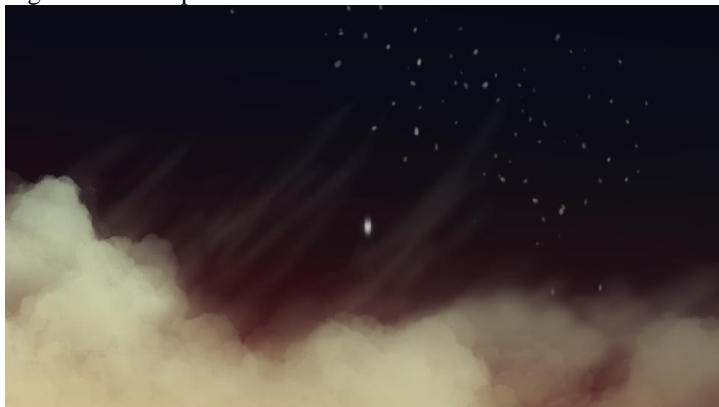
Figura 45 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

Conforme a tempestade passa, dá lugar ao céu limpo azul celeste noturno acima das nuvens, que apresentando uma iluminação que varia entre tons de vermelho e violeta para manter um contraste interessante, finalizando a travessia entre o espectro de cores. A imensidão azulada traz uma sensação de calma após tempestade, ao mesmo que um quê meditativo. A escuridão dá destaque para o brilho das lanternas e sinaliza uma transição suave para os créditos.

Figura 46 Cor Aplicada no Cenário



Fonte: Autor (2018).

Figura 47: Composição com o cenário comprimido para pôster e paleta (aproximada) com a transição destacada.

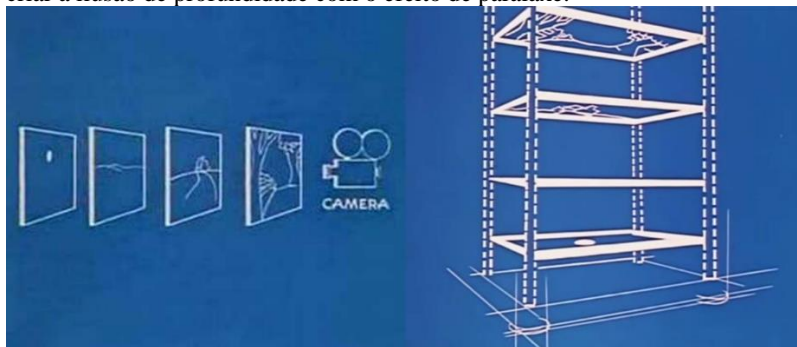


Fonte: Autor (2018).

5.2.2.1 Pintura e Paralaxe

Para criar a sensação de paralaxe¹², a pintura do cenário foi planejada em camadas para que os pedaços se movimentassem em velocidades diferentes na montagem da animação. O desafio era criar uma cena longa, com a mudança de perspectiva acontecendo pelo deslocamento vertical (normalmente, esse efeito é utilizado em cenas curtas, de deslocamento horizontal ou zoom); cada camada reflete estágios dessa modificação para causar a impressão de que o ambiente é tridimensional na montagem.

Figura 48: Demonstração do processo de multi-câmera de Walt Disney para criar a ilusão de profundidade com o efeito de paralaxe.



Fonte: MOTA [s.d].

O cenário divide-se em mais camadas conforme a proximidade do ponto de observação da câmera; no caso do projeto em questão, a abrangência de cada camada aumenta proporcionalmente à medida que a câmera afasta do chão.

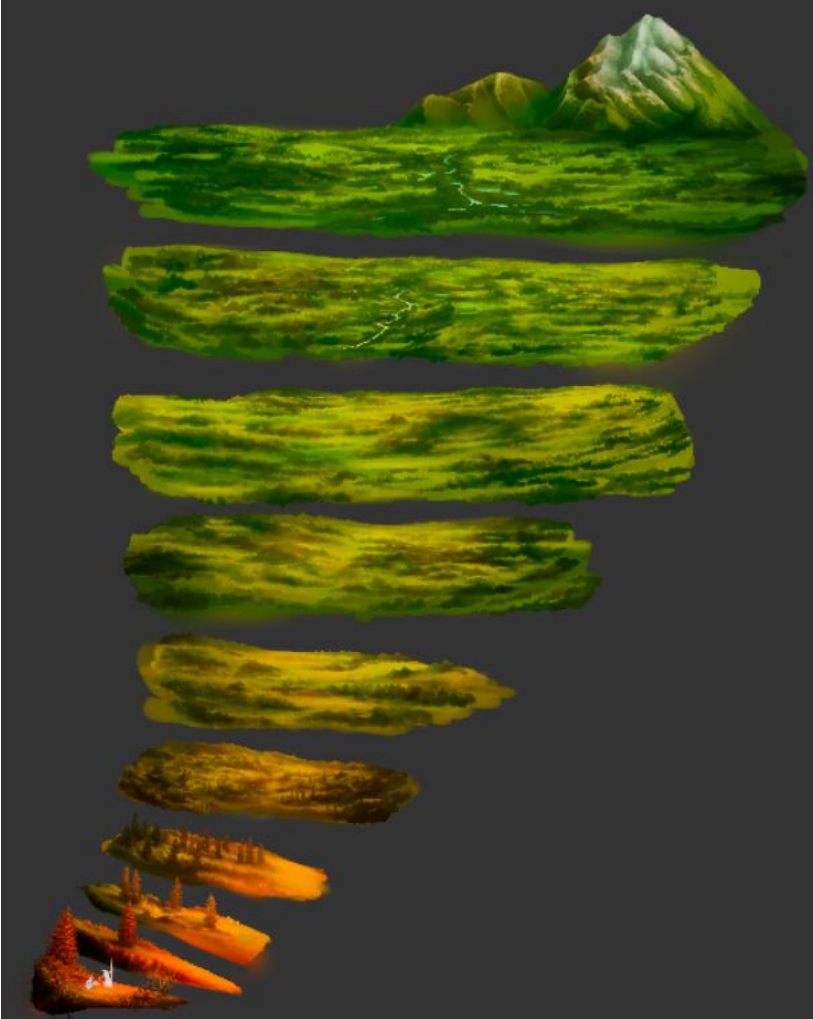
Antes que o processo de pintura iniciasse, foram fabricados pincéis no Photoshop que servissem de maneira eficaz e interagissem com coesão para o fim específico de compor o cenário da animação em questão.

Primeiramente foram pintadas camadas de referência no Photoshop, definindo-se formas e cores e servindo de base para os testes

¹² “A paralaxe consiste em um aparente deslocamento de um objeto observado, que é causado por uma mudança no posicionamento do observador.” (SIGNIFICADOS, 2013).

de movimentação, antes da pintura definitiva, no After Effects. Essa checagem foi realizada constantemente, bem como as consequentes alterações até que a composição decorrente da sobreposição e movimentação das camadas estivesse harmoniosa em câmera.

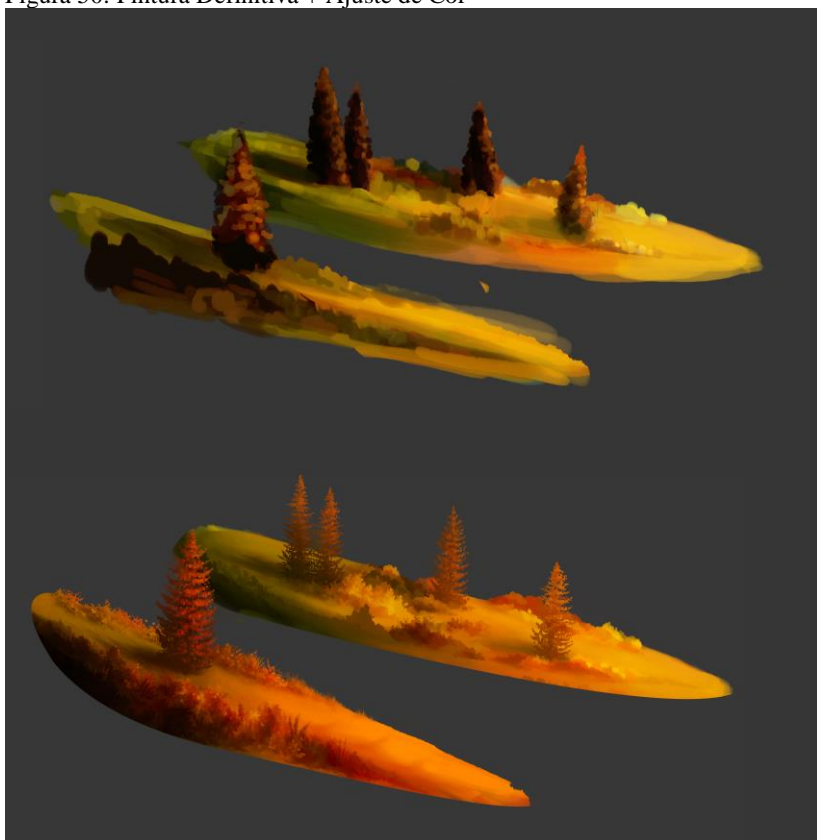
Figura 49: Base das camadas do cenário.



Fonte: Autor (2018).

As camadas base serviram efetivamente para nortear a pintura definitiva, porém sem engessar o processo, com liberdade para modificações e acréscimo de detalhes. Modificadores de contraste, matiz e saturação foram constantemente testados para valorizar a composição, recurso que difere da pintura tradicional ao permitir maleabilidade no trabalho com as cores (principalmente permitindo retorno ao corrigir determinado trecho ao restante das camadas), ainda que exigindo cuidado para que as cores estejam vivas, mas o resultado não incorra em algo exagerado e tome uma direção pesada na artificialidade.

Figura 50: Pintura Definitiva + Ajuste de Cor



Fonte: Autor (2018).

Com o cenário pronto, dividiu-se todas as camadas em imagens separadas e salvas no formato PNG sem fundo, para que a transparência

fosse preservada, assim cada parte pode ser movimentada de forma independente no After Effects.

5.2.3 Efeitos

Os efeitos na animação são elementos que essencialmente aumentam a sensação de tridimensionalidade e que tornam o mundo criado mais vivo. Isso porque englobam os fenômenos atmosféricos: o céu, nuvens, a chuva e a tempestade (que pontuam a transição para a parte final da animação); bem como a interação da luz com o cenário, por efeitos de reflexão e de raios solares. Optou-se por pintar esses efeitos no Photoshop e introduzi-los no processo de animação e edição do After Effects para que estes se mesclassem ao restante da animação.

O céu é composto de um fundo degrade que pontua a passagem de cor por todo trajeto (a transição ocorre com a movimentação da imagem no After Effects independente do cenário) e nuvens. Realiza-se eventuais animações de nuvens através do recurso do quadro-a-quadro em poucos frames, com transição lenta e suave entre os quadros, à medida que mudam de forma. A chuva, por si só, apresenta mais sinais de sua presença que uma animação aparente, tanto pela perspectiva da câmera quanto pela visibilidade. Observou-se a deformidade de nuvens chuvosas no horizonte para reproduzir este efeito, que junto com o mormaço que apaga o cenário em volta, geram a sensação de aguaceiro. Para os relâmpagos, modifica-se o contraste e luz das nuvens, com alternância entre os frames, manejando a opacidade das camadas de claridade durante a edição no After Effects.

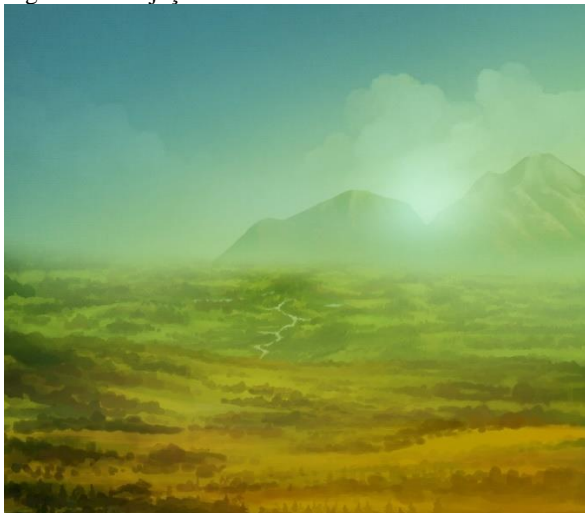
Os efeitos de luz são conduzidos durante a pintura de cenário e personagens, bem como adições em camadas separadas, como no caso de feixes luminosos e partículas que refletem luz.

Figura 51: Projeção de efeitos climáticos e de atmosfera sobre o cenário.



Fonte: Autor (2018).

Figura 52: Projeção de efeitos climáticos e de atmosfera sobre o cenário.



Fonte: Autor (2018).

5.2.4 Montagem

A montagem, essencialmente, é a junção de todos os elementos no After Effects. É nessa parte, também, em que a animação por interpolação é aplicada. A resolução do projeto é de HDTV 1080 (1920 pixels por 1080), a 24 frames por segundo, o que garante uma boa qualidade na renderização.

O primeiro passo foi a movimentação das camadas do cenário para a movimentação do paralaxe. Há duas formas de fazer isso no After Effects. Uma delas é através do recurso de câmera, em que as camadas se comportam como lâminas que respondem à movimentação da câmera de acordo com a distância em que estas são colocadas virtualmente em relação à mesma. É uma maneira prática de automatizar o processo, porém sua eficácia depende que as camadas estejam relativamente próximas. Dado que as camadas mais ao fundo correspondiam o que seriam quilômetros de território na vida real, a movimentação dependia que as camadas estivessem cada vez mais afastadas para causar essa impressão, resultando em uma tentativa falha em que o recurso não funcionava mais a partir de certo ponto.

Figura 53: Camadas do cenário movendo-se em paralaxe.

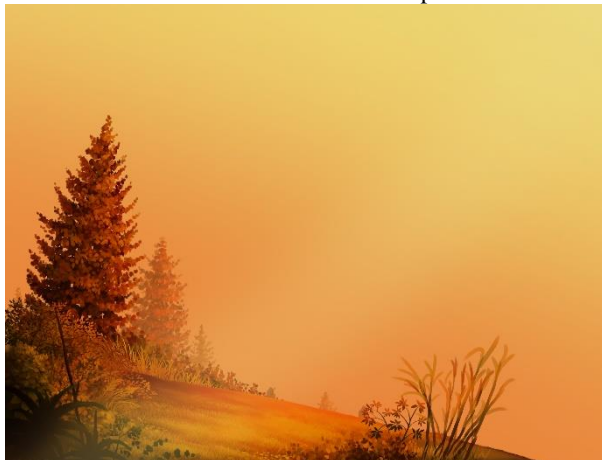
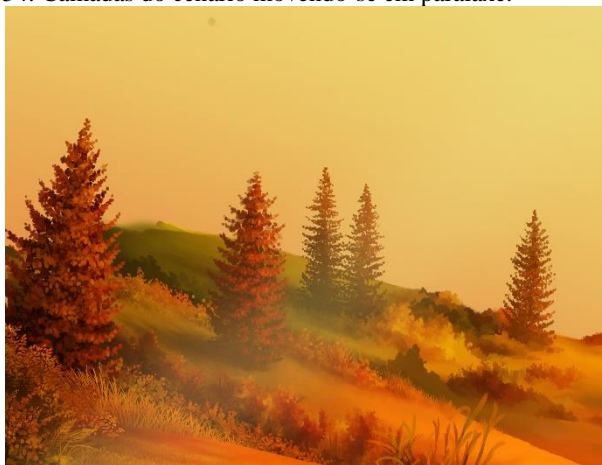


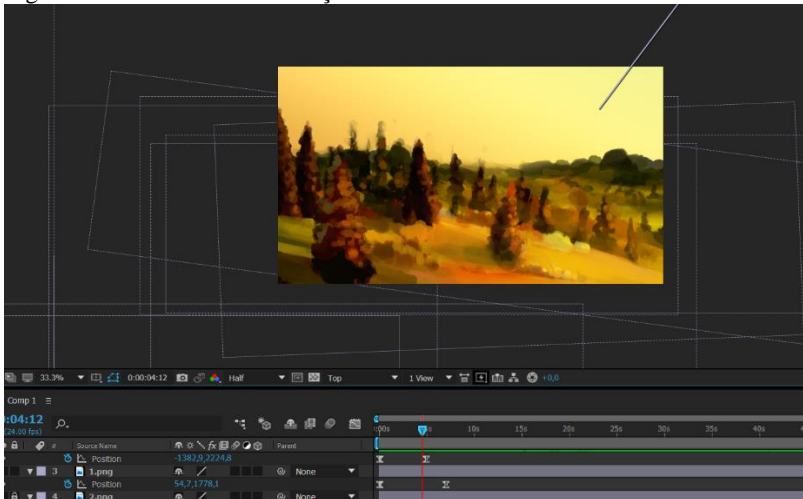
Figura 54: Camadas do cenário movendo-se em paralaxe.



Fonte: Autor (2018).

Portanto, a segunda maneira foi a que serviu para o projeto, em que o deslocamento de cada camada é feito manualmente, definindo-se a rota e o tempo do movimento. As camadas mais próximas do ponto de observação deslocam-se com maior velocidade, ao passo que o tempo de percurso aumenta proporcionalmente à impressão de distância, para o efeito de profundidade. Para garantir suavidade, a movimentação faz-se em *ease in* (a aceleração começa lenta e, progressivamente, ganha velocidade).

Figura 55: Teste de movimentação no After Effects com a base do cenário.



Fonte: Autor (2018).

As porções de cenário mais próximas à câmera apresentam mais divisões, como separação de arbustos em camadas diferentes, para credibilidade do efeito paralaxe. A primeira camada tem uma animação sutil de deformação no solo (esticado verticalmente) para aumentar o efeito de tridimensionalidade.

Com o cenário pronto, as camadas dos elementos em cena foram adicionadas: personagens, balões, animais. Optou-se, previamente, por realizar a montagem das imagens do quadro-a-quadro exportados em PNG do Photoshop (para que a transparência fosse preservada) no software de edição de vídeo Sony Vegas, por ser mais prático e adicionar um efeito curto de *fade* entre a passagem dos frames. Deste modo, o arquivo é salvo em formato quicktime para, mais uma vez, garantir que a transparência fosse preservada. A animação em formato de vídeo é incluída, então, no After Effects. Os elementos que cruzam a tela são, portanto, deslocados a partir de interpolação, tomando-se atenção para que este movimento combine com o que ocorre no quadro-a-quadro.

A aplicação dos efeitos finalizou essa fase do projeto. Além de serem inseridos os elementos climáticos como nuvens e os efeitos de iluminação, as camadas passaram por um tratamento de opacidade para aumentar a impressão de distância e presença de atmosfera.

5.2.5 Checagem Final

Cada fase do projeto exigia uma última checagem: antes de exportar as imagens das animações quadro-a-quadro, uma vistoria era feita para que todos os problemas de continuidade ou incongruências fossem corrigidos antes de transformá-las em vídeo. O mesmo com a pintura de cenário antes da montagem. Ainda assim, alguns problemas eram detectados tardiamente, como ajuste na proporção de um personagem. O inconveniente podia ser remediado sem tantas voltas, contudo, tanto no Vegas quanto no After Effects, visto que os softwares permitem a substituição automática de arquivos com o mesmo nome na composição.

Assim que a animação estava montada no After Effects, uma última vista atenciosa foi realizada antes de fechar o arquivo. A composição foi renderizada e o vídeo pronto para ser sonorizado.

5.3 PÓS PRODUÇÃO

5.3.1 Trilha Sonora

Em uma animação sem diálogos e com alto teor metafórico, era importante, que além de guiar a carga emocional, a trilha sonora participasse como ferramenta narrativa, e, junto aos aspectos imagéticos, pudesse estabelecer uma relação entre os seres que habitam esse mundo e pontuar os momentos chaves da metáfora.

Essa relação dos elementos em tela com sons específicos é bastante explorada em jogos. Uma das inspirações do projeto, o jogo *Journey*, estabelece uma conversa interessante sobre como todos os elementos em tela são representados musicalmente através da trilha composta por Austin Wintory, que afirma que o jogo é sobre o jogador e sua interação com o mundo e consigo, em uma experiência auto reflexiva, em que os solos de violoncelo o representam na trilha e os outros instrumentos o mundo ao redor, incluindo os outros jogadores (Wintory, 2012).

No caso do projeto em questão, há uma ênfase nos sons ambientes. Trechos musicais são adicionados objetivamente para assinalar os momentos importantes, porém, quase como se fossem ecos de memórias relacionadas aos elementos mostrados. Esses enxertos acontecem no início da animação, na presença dos seres humanoides, na passagem dos animais, na trovoada e na conclusão, fechando o ciclo. Há um tilintar de sinos e mensageiros de vento que acompanham, vez ou outra, as lanternas. Dessa maneira, o exemplo de outra referência aproxima-se mais dessa ideia: a trilha do jogo “*Breath of the Wild*” cria frequentes espaços de silêncio entre trechos com música. Mathew Dyason discorre no vídeo de análise da trilha do jogo que *Breath of the Wild* abraça o silêncio, pois o silêncio é tão importante quanto o som. Música pode ser não apenas instrumentos produzindo notas e acordes, mas qualquer som, até mesmo a quietude do ambiente em volta (Dyason, 2017b).

Esses trechos musicais são utilizados na animação com delicadeza, de modo a mesclar com os sons ambientes, justamente jogando com a ideia de reflexões que ficam no limiar entre subjetividade e, de fato, participar fisicamente deste mundo. A questão da parte musical ser ou não diegética, no caso, é ambígua, pois, de certa forma, ela também sofre intervenção do cenário, assim como os sons ambientes.

Com exceção da tempestade, em que escolheu-se uma batida cíclica para imprimir ritmo, as demais são passagens que despertam tranquilidade e uma certa melancolia. Foram selecionadas músicas de uso livre que servissem à essa função. Apesar dessas trilhas conterem predominantemente a utilização de sintetizadores, optou-se por aquelas que, além de se adequarem emocionalmente, apresentassem timbres que remetessem ao máximo à instrumentação real para garantir organicidade. A ausência da música deixa espaço para um fundo que sugere silêncio, porém é, na realidade, preenchido por ruídos brancos (mesmo quando isso não é óbvio, como no trecho em que há presença de chuva, um ruído branco). Essa base sonora indica o ruído causado pela chama inflando as lanternas e as massas de ar pelo ganho de altitude, porém, sua utilização se deve, principalmente, pelos efeitos tranquilizantes destes ruídos.

Quanto à composição de sons ambientes, que dominam o campo sonoro da animação (ou a parte evidentemente diegética), tomou-se como requisito priorizar as gravações reais (não necessariamente os oriundos da mesma fonte de som a ser representada, mas que se encaixasse de forma orgânica). Enquanto a música reserva-se no papel de criar exclamações no que se refere à carga emocional dos eventos da narrativa, os sons do ambiente fazem com o que o mundo criado seja rico e crível, mesmo que fantasioso.

Tomou-se o esmero de criar várias camadas simultâneas e que elas se relacionassem harmonicamente entre si, de modo que um som não gere ruído em outro ou que as transições decorram de modo imperceptível. Houve cuidado, também, que as faixas de som transitassem com balanceio nos dois lados do fone para criar o efeito de tridimensionalidade sem que haja desconforto por, ocasionalmente, o volume ou a quantidade de faixas simultâneas pesar mais para um ouvido. Para edição, a ferramenta usada para compor a trilha foi o Adobe Audition, além de eventuais alterações mais simples em sons específicos no Audacity. Esses softwares permitem não só utilizar a audição para o manejo dos sons, mas as a útil visualização das ondas, que facilitam em cortes e também na visão geral da composição.

5.3.1 Correção de Cor e Renderização

Com a animação montada, aplicou-se uma mudança sutil de matiz nos pedaços de cenário mais afastados, que dura alguns segundos, para que estes comesçassem em um tom de cor e terminassem próximos ao tom de cor da porção seguinte, conforme a mudança de perspectiva ocorre com a movimentação da câmera.

Após isso, com tudo finalizado, o som foi sincronizado ao vídeo no Vegas e a composição final renderizada em alta qualidade.

6. CONCLUSÃO

O projeto cumpriu, em essência, o objetivo inicial. Apesar de algumas mudanças na trajetória, elas se mostraram satisfatórias no resultado, quando não mais do que o inicialmente planejado. A flexibilidade no caminho seguido ajudou a assentar algumas ideias, no fim das contas. O processo acaba sendo um pouco como uma exploração onde a obra “fala” um pouco por si só. Dessas mudanças, destacam-se algumas tanto no campo da cor quanto no som.

Optou-se por abrir o uso do espectro cromático para atingir maior dinamicidade, o que não, necessariamente, interfere na qualidade de algo passar ou não a sensação de tranquilidade. Isso porque o uso das cores depende do contexto em que elas são aplicadas (as cores quentes de um entardecer, por exemplo, não causam, normalmente, agito). Como o ritmo do curta era suave, não havia necessidade de refrear o uso de cores para forçar um conforto que já estava ali pela temática de natureza e isso deixou-o mais interessante. A paleta ampliada, também, permitiu que as cores assinalassem de forma mais expressiva o trajeto e a passagem do tempo.

No que diz respeito à trilha sonora, inicialmente a animação teria pouca ou nenhuma música. Os demais sons ambientes diegéticos seriam eficazes em garantir o estado contemplativo, servindo ao objetivo principal e apresentando uma riqueza de camadas por si só. A adição comedida de trechos musicais, porém, ajudou a pontuar e reforçar a parte metafórica da narrativa, e não interferiu na experiência focada, primariamente, em sons ambientes. A música auxiliou, também, a criar um fechamento para o curta, visto que a entrada silenciosa para os créditos poderia causar estranheza (ou a presença de música apenas nos créditos).

O projeto serviu para o acadêmico experienciar todas as etapas de um produto animado, na condição deste ser o trabalho de uma só pessoa. Pensar a estética, o ritmo, unir animação quadro-a-quadro com movimentação interpolada, emular uma mudança de perspectiva tridimensional em duas dimensões e contar uma história fora dos moldes tradicionais exigiu esforço para encontrar soluções fossem eficazes e funcionassem em amálgama para que a animação cumprisse o que foi proposto.

REFERÊNCIAS

- ABATTE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Buenos Aires: Libreria Ediciones, 2014.
- ALBERT+ME. **11 Fun and Last Minute New Year's Eve Ideas**. Albert + Me, 2014. Disponível em <<http://www.albertandme.co.uk/2014/12/31/11-last-minute-alternative-cheap-new-years-eve-ideas/>> Acesso em 12 de set. 2018.
- AMO PINTAR. As três propriedades da cor: Tom, valor e intensidade. Amo Pintar, [s.d]. Disponível em <<http://www.amopintar.com/as-tres-propriedades-da-cor/>>. Acesso em: 14 de Novembro de 2017.
- ANDRADE, Ana Lúcia. **PODCAST #104: A Cor no Cinema**. Cinema em Cena. 7 de nov. 2013. Podcast. 1 MP3 (104 min.). Disponível em: <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/podcast/ouvir/181/podcast-104-a-cor-no-cinema>>. Acesso em: 15 de nov. 2017.
- BARRATT, Emma L. Barratt; DAVIS, Nick J. Davis. **Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state**. Swansea: Department of Psychology, Swansea University, 2015.
- BASTOS, Tereza Raquel. **Círculo cromático: aprenda a combinar cores na decoração**. Casa e Jardim, 2017. Disponível em <<https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Dicas/noticia/2017/03/circulo-cromatico-aprenda-combinar-cores-na-decoracao.html>>. Acesso em 13 de Nov. de 2017.
- BECKER, Alan. **12 Principles of Animation (Official Full Series)**. Youtube, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4&list=FLMsFR4eUyl a6Z0-Ng7zPDNA&index=5&t=88s>>. Acesso em: 14 set. 2018.
- BEING ART GALLERY. Shaun Tan - "The City of Birds" - limited edition print of 500 - 46x32cm (18.1"x12.6"). Being Art Gallery, [s.d]. Disponível em: <<https://shop.beinart.org/products/shaun-tan-city-of-birds-limited-edition-print-of-500-46x32cm-18-1x12-6>>. Acesso em: 13 set. 2018.

BBC BRASIL. **O que é o ruído branco e como ele pode influenciar o sono.** BBC Brasil, 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/geral-40679798>>. Acesso em: 08 nov. 2017.

BLOGS UBC. **No. 48 “Suidobashi Surugadai”.** Blogs UBC, 2018. Disponível em: <<https://blogs.ubc.ca/hist271/2018/02/01/kanda-surugadai-koinobori/>>. Acesso em: 13 Set. 2018.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema.** In: WEIS, Elisabeth e JOHN, Belton. *Film Theory: Theory and Practice.* New York, West Sussex. Columbia University Press, 1985. p. 181-199.

BURT, George. **The Art of Film Music.** Boston: Northeastern University Press, 1994.

CARVALHO, Luiz Roberto. **FRAMEWORK PARA A UTILIZAÇÃO DO SOM EM SITUAÇÃO DE PROJETO DE HIPERMÍDIA: GUIA DE APLICAÇÃO DO ÁUDIO DINÂMICO.** Florianópolis: 2017. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, UFSC, 2017. 309 p.

CHEN, JENOVA. **Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His “Journey”.** Fast Company, 2012. Disponível em: <<https://www.fastcompany.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey>>. Acesso em: 13 set. 2018.

CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema.** Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CHION, M. **Guide to Sound Objects.** Trad. John Dack. Londres: EARS, 2009.

CLEMENT, Olivia. **New Off-Broadway Play Will Go Behind Making of Disney’s *Fantasia*.** Playbill, 2017. Disponível em: <http://www.playbill.com/article/new-off-broadway-play-will-go-behind-making-of-disneys-fantasia>. Acesso em 26 nov. 2017.

CONCEITO.DE. **Conceito de Rito**. Conceito.de, [s.d]. Disponível em <<https://conceito.de/rito>> Acesso em 17 de Out. 2018.

CORON, Tammy. **Understand Disney's 12 principles of animation**. Creative Bloq, 2018. Disponível em: Acesso em: <<https://www.creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>> 13 set. 2018.

DYASON, Matthew. **In Defense of Zelda: Breath of the Wild's Soundtrack**. Youtube, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0TDN2qKjtck&t=375s>>. Acesso em: 15 de out. 2018.

DYASON, Matthew. **Story Hidden in Journey's Music**. Youtube, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KeKnkaB0MBE&t=56s>>. Acesso em: 02 set. 2018.

EVANS, Lloyd. **Norman McLaren & Len Lye**. Lloyd Evans Studio, 2016. Disponível em <<http://lloydevansstudio.blogspot.com/2016/01/norman-mclaren-len-lye.html>>. Acesso em 26 de Nov. 2017.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2006.

FPSBUTEST. **Could Bioengineered, Glowing Fish Change the Aquarium Hobby?**. FPSBUTEST, [s.d]. Disponível em <<https://fpsbutest.wordpress.com/2012/11/01/could-bioengineered-glowing-fish-change-the-aquarium-hobby/>>. Acesso em 13 de Set. 2018.

GABRIEL, Paulo. **Star Wars Concept Art by Ralph McQuarrie**. Abduzeedo, 2012. Disponível em <<https://abduzeedo.com/index.php/star-wars-concept-art-ralph-mcquarrie>>. Acesso 16 de Nov. 2017.

GRIFFIN, Elizabeth. **50 Iconic Films and Their Color Palettes**. Esquire, 2016. Disponível em <<https://www.esquire.com/style/news/g2760/color-palettes-iconic-films/>>. Acesso em 17 de Nov. 2017.

HISTORY OF LAMPS. **History of Sky Lanterns - Who Invented Sky Lantern?** History of Lamps, [s.d]. Disponível em <<http://www.historyoflamps.com/lantern-history/history-of-sky-lanterns/>> Acesso em 12 de Set. 2018.

HOLLY, Alan. **CODA**. Vimeo, 2015. Disponível em <<https://vimeo.com/131376602>> Acesso em 15 set. 2018.

HURD, Earl. **Analysis – Fantasia (1940)**. James Wrobel Art. 2013. Disponível em <<https://jameswrobel.wordpress.com/2013/09/24/fantasia-analysis/>> Acesso em 26 de Nov. 2017.

IMPRESSIONS OF CHINA. Dragon and China. Impressions of China, 2008. Disponível em <<http://www.i-china.org/news.asp?type=1&id=202>>. Acesso em 13 de Set. 2018.

JEKOSCH, Ute. **Sound Perception and Sound Design**. 2nd ISCA/DEGA Tutorial & Research Workshop on Perceptual Quality of Systems. Berlin, Deutschland, set., 2006.

JUNG, Carl. G. **Psicologia do inconsciente**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

KOKIRI. **New concept art from Zelda Breath of The Wild showed in official guide**. Nintendo Power, 2017. Disponível em <<http://nintendo-power.com/2017/03/08/concept-art-zelda-breath-wild-guide/>>. Acesso em 7 de Agosto de 2018.

LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MIYAZAKI, Hayo. **Hayao Miyazaki interview**. Entrevistador: Roger Ebert. Roger Ebert, 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> Acesso em 18 de Jun. 2018.

MOREIRA, Victor. **O que é Renderizar?**. O professor Web, 2013. Disponível em <<https://oprofessorweb.wordpress.com/2013/12/10/o-que-e-renderizar/>> Acesso em 12 de Set. 2018.

MOTA, Helloise. **Técnicas de Animação – Parte I: Animação Clássica**. Lion Movies, [s.d]. Disponível em <<https://lionmovies.com.br/2015/10/28/tecnicas-de-animacao-parte-i-animacao-classica/>> Acesso em 24 de Setembro. 2018.

NAVA, Matthew. **The Art of Journey**. Santa Monica: Blue Bluecanvas, Inc, 2012.

NIPPON CONNECTION. **Cette entreprise demande à ses employés de se détendre en portant des masques de sans-visage**. Nippon Connection, [s.d]. Disponível em <<https://www.nipponconnection.fr/cette-entreprise-chinoise-demande-a-ses-employes-de-se-detendre-en-portant-des-masques-de-sans-visage/>> Acesso em 13 de Set. 2018.

NORRIS INC. **Fire in the Night: The Dark Side of Sky Lanterns**. Norris Inc, 2016. Disponível em <<http://norrisinc.com/2016/08/05/fire-night-dark-side-sky-lanterns/>> Acesso em 12 de set. 2018.

NUNES, Jonas May. **Animatic - PCC Jonas**. Youtube, 2018b. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=KzqCebGUZXQ>> Acesso em 12 de Set. 2018.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. 1. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010.

PIXAR. **Color Script**. Pixar [s.d]. Disponível em <http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>> Acesso em 16 de Nov. 2017.

PUDOVKIN, Vsevolod Illarionovich. **Asynchronism as a Principle of Sound Film**. In: WEIS, Elisabeth e JOHN, Belton. *Film Theory: Theory and Practice*. New York, West Sussex. Columbia University Press, 1985. p. 87-91.

RED TREE. **Instrument- Eyvind Earle**. Red Tree, 2018. Disponível em: <<https://redtreetimes.com/2018/05/17/instrument-eyvind-earle/>>. Acesso em 14 de Set. 2018.

RUNYON, Christopher. **The Studio Ghibli Retrospective: ‘Only Yesterday’**. Movie Mezzanine, 2013. Disponível em:

<<http://moviemezzanine.com/studio-ghibli-retrospective-only-yesterday/>>. Acesso em 03 de set. 2018.

SCHAFER, R. Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo: Editora Unesp, 1986.

SIGNIFICADOS. **Significado de Paralaxe**. SIGNIFICADOS, 2013. Disponível em <<https://www.significados.com.br/paralaxe/>> Acesso em 24 de Set. 2018.

STENLÂND, Leandro. **REVIEW | ‘Ori and The Blind Forest Definitive Edition’**. Blah Cultural, 2017. Disponível em <<https://www.blahcultural.com/review-ori-and-the-blind-forest-definitive-edition/>> Acesso em 13 de Set. 2018.

STOUFFVILLE REVIEW. **Stouffville bans sky lanterns**. Stouffville Review, 2016. Disponível em <<https://stouffvillereview.com/stouffville-bans-sky-lanterns/>> Acesso em 12 de set. 2018.

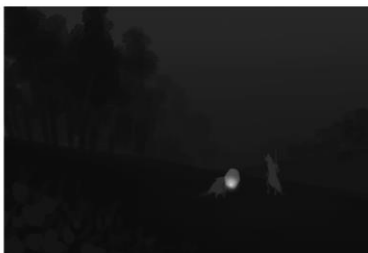
THAT GAME COMPANY. **Journey**. That Game Company, [s.d]. Disponível em <<http://thatgamecompany.com/wp-content/uploads/thatgamecompany-games-bg-journey.jpg>>. Acesso em 3 de Set. 2018.

WEBB, Beth. My Neighbour Totoro at 30: In praise of Hayao Miyazaki’s gentle giant. Little White Lies, 2018. Disponível em: <<https://lwlies.com/articles/my-neighbour-totoro-hayao-miyazaki/>>. Acesso em 14 de Set. 2018.

WINDER, Catherine. DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Estado Unidos: Focal Press, 2001.

WINTORY, Austin. **Interview: Composer Austin Wintory On Journey**. Entrevistador: Nofi. The Sixth Axis, 2012. Disponível em: <<http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/>> Acesso em 03 de set. 2018.

APÊNDICE A – Storyboard



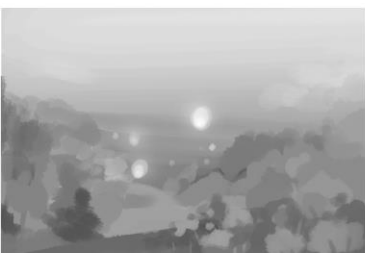
Uma lanterna (chinesa) é acesa e o cenário de uma clareira aparece em fade, revelando dois personagens com o objeto. Ambientação sonora florestal: farfalhar de árvores e etc. Ruído sutil e frequente da chama inflando a lanterna.



Lanterna é lançada pelo personagem que a segura e flutua. Câmera começa a acompanhar a movimentação suave do objeto que sobe para a direita.



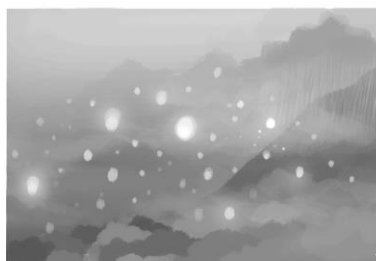
Cenário lentamente abre em parallax, revelando novas camadas. Outras lanternas brotam de pontos diversos e acompanham o trajeto livremente.



Sons específicos do ambiente (como ruído das folhas) ficam distantes e dão lugar a uma ambientação geral (menos inteligível) a medida que o cenário se abre. Ruído branco, junto aos sons de brisa e das lanternas, cresce com a altitude.



Nuvens surgem no horizonte e um bando de pássaros voa no sentido contrário. Sons das asas (não necessariamente literal) acompanham o trajeto de um ouvido ao outro.



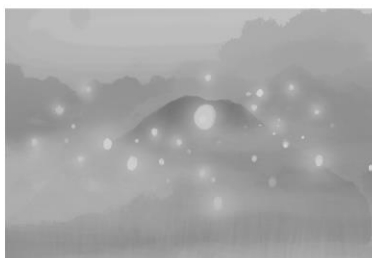
Cenário vai ficando nublado a medida que as lanternas atravessam o trecho com a montanha de fundo. Paisagem abaixo vai sendo coberta por neblina.



Lanternas passam por neblina e chuva. Som de brisa e chuva predominam na ambientação.



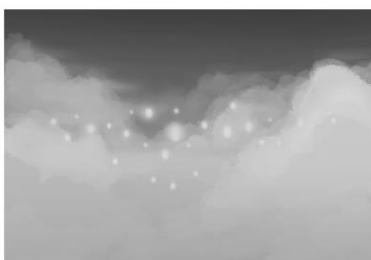
O brilho das lanternas enfraquece ao passar pela chuva, algumas apagam. Ruidos de chama de vela apagando pipocam a medida que o brilho se esvai.



A chuva dissipa à medida que as lanternas adentram as nuvens acima e estas retomam o brilho. Formas, sons e luzes tornam-se difusos em meio à neblina.



Nuvens brilham com trovões, estes com aparições e sons brandos, ao contrário do fenômeno real.



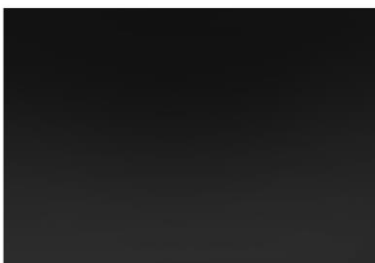
Lanternas emergem das nuvens sob o céu noturno.



Os sons, que no decorrer do trajeto tornaram-se cada vez mais difusos e atmosféricos, alcançam a calma quando as lanternas conquistam a altura máxima. A câmera, assim como as lanternas, para de subir.



O fogo extingue-se. Um último suspiro sonoro acompanha o apagar de cada lanterna.



O ruído branco restante diminui até que a tela apague em fade. A animação acaba.