

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Gabriela Camargo Roumeliotis

“APENAS MAIS UMA”: ROTEIRIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE
CURTA-METRAGEM ANIMADO QUE ABORDA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE
BURNOUT

Florianópolis

2022

Gabriela Camargo Roumeliotis

“APENAS MAIS UMA”: ROTEIRIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE
CURTA-METRAGEM ANIMADO QUE ABORDA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE
BURNOUT

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim

Florianópolis

2022

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

Roumeliotis, Gabriela Camargo
"Apenas mais uma" : roteirização e desenvolvimento de
curta-metragem animado que aborda os estágios da Síndrome
de Burnout / Gabriela Camargo Roumeliotis ; orientador,
Gabriel de Souza Prim, 2022.
32 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Roteiro. 4. Burnout. I.
Prim, Gabriel de Souza. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Animação. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE
CEP: 88040-900 - FLORIANÓPOLIS - SC - TELEFONE: (48) 3721-9285
E-MAIL: animacao@contato.ufsc.br



ATA DE APRESENTAÇÃO TCC nº. 22/2022

**ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO**

GRADUANDA: Gabriela Camargo Roumeliotis

No dia 13 de Dezembro de 2022, às 13h00, na sala Hassis no bloco B do CCE, foi realizada a sessão pública de apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso [Disciplina Projeto 4 - TCC, EGR7468] da graduanda **Gabriela Camargo Roumeliotis** [18201218], requisito para obtenção do título de Bacharel em Animação, de acordo com a Portaria nº 22/ANIM/2022. A banca foi composta por Prof. Gabriel de Souza Prim (Orientador), Profa. Monica Stein e Prof. André Luiz Sens, sob a Presidência do primeiro. O TCC tem como título: **“Apenas mais uma”: Roteirização e desenvolvimento de curta-metragem animado que aborda os estágios da Síndrome de Burnout**”. Às 13h50, foi lavrada a presente Ata e encerrada a sessão, que vai assinada digitalmente pela banca e pela candidata. Os requisitos a serem observados estão registrados nas normas e regulamentos do Curso.



Documento assinado digitalmente

Gabriela Camargo Roumeliotis

Data: 18/12/2022 20:14:37-0300

CPF: ***.362.729-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Gabriela Camargo Roumeliotis
(Candidata)



Documento assinado digitalmente

GABRIEL DE SOUZA PRIM

Data: 16/12/2022 11:15:32-0300

CPF: ***.416.599-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Gabriel de Souza Prim
(Orientador)



Documento assinado digitalmente

Monica Stein

Data: 19/12/2022 13:03:36-0300

CPF: ***.707.249-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Monica Stein



Documento assinado digitalmente

Andre Luiz Sens

Data: 16/12/2022 11:27:28-0300

CPF: ***.972.529-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

André Luiz Sens



RESUMO

O presente artigo trata da concepção de roteiro e produção de curta-metragem animado que exemplifique os 12 estágios da Síndrome de Burnout. Nele são abordados os motivos de explorar assuntos de saúde mental, usando a linguagem de animação como ferramenta de conscientização. Também é explorado o processo de criação e desenvolvimento da narrativa do curta-metragem a partir do roteiro, e posteriormente das outras etapas de produção até a finalização do trabalho.

Palavras-chave: Animação; Roteiro; Burnout.

ABSTRACT

The present article is about the conception of a script and production of an animated short film that shows the 12 stages of Burnout Syndrome. It explains the motives of exploring mental health issues, using the medium of animation as a tool of mass awareness. It's also explored the process of creating and developing the narrative of the short film using the script as the starting point, and subsequently the rest of the production process until the finished work.

Keywords: Animation; Script; Burnout.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Processo de produção | 14 |
| Figura 2 – Personagem principal do curta | 15 |
| Figura 3 – Formigueiro, universo da história | 16 |
| Figura 4 – Gráfico de Curva Dramática | 16 |
| Figura 5 – Ato 1 Cena 2 | 17 |
| Figura 6 – Ato 2 Cena 9 | 18 |
| Figura 7 – Ato 3 Cena 11 | 19 |
| Figura 8 – Ato 3 Cena 12 | 19 |
| Figura 9 – Referência estética | 20 |
| Figura 10 – Planilha do Projeto com Decupagem | 21 |
| Figura 11 – Storyboard e cena finalizada | 21 |
| Figura 12 – Interface do software GarageBand | 22 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|-------------------------------------|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 9 |
| 2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 10 |
| 2.1 | BURNOUT | 10 |
| 2.2 | ROTEIRO | 12 |
| 2.3 | PRODUÇÃO | 13 |
| 3 | DESENVOLVIMENTO | 14 |
| 3.1 | ROTEIRIZAÇÃO | 15 |
| 3.2 | PRODUÇÃO | 20 |
| | CONCLUSÃO | 23 |
| | REFERÊNCIAS | 25 |
| | APÊNDICE A – ARGUMENTO | 27 |
| | APÊNDICE B – ROTEIRO TÉCNICO | 28 |

1 INTRODUÇÃO

O princípio de animação sequencial, baseada na propriedade de permanência de retina, foi criado no período Paleolítico com o objetivo de transmitir uma mensagem educacional ou alegórica (AZÉMA; RIVÈRE, 2012). Atualmente, mesmo diante da evolução técnica, a linguagem de animação ainda é utilizada como uma efetiva ferramenta para comunicar e conscientizar a população sobre um certo tópico (PLOT; ROŁKA; TOMC, 2020).

Para poder utilizar o potencial da linguagem de animação como meio de conscientização ao máximo, busca-se analisar questões latentes da sociedade atual que carecem de visibilidade necessária na mídia comum. Considerando tais critérios, surge o tópico de saúde mental, que apesar do jeito que sociedades ocidentais veem o assunto tem sido mudado durante os últimos 30 anos (RAMON, 2009), ainda existe um grande estigma sobre ele (CORRIGAN; BINK, 2016).

Estigma pode ser definido como “uma construção psicossocial que refere a estereótipos, preconceito e discriminação” (PLOT; ROŁKA; TOMC, 2020). O estigma sobre saúde mental leva ao isolamento social e redução de autoconfiança, e está relacionado ao desconforto causado pelo elemento irracional que ela possui (RAMON, 2009), ou seja, pelo desconhecimento e falta de informação sobre o tópico. Indo de acordo com o apontado acima, educação e conscientização são fatores chave para a redução do estigma e para o aumento da taxa de busca por tratamento (PLOT; ROŁKA; TOMC, 2020).

Dentro do tópico de saúde mental, foi escolhida a Síndrome de Burnout para ser utilizada como exemplo neste trabalho. Durante toda a graduação da autora no curso de Animação, um tópico recorrente quando se conversava com outros estudantes do curso era a carga excessiva de trabalhos e demandas exigidas dos mesmos. A questão se intensificava ainda mais dependendo da condição financeira e social deste estudante. Após perceber este padrão e pesquisar mais sobre o assunto, a autora descobriu sobre a Síndrome de Burnout, que tem sua causa diretamente relacionada a situações como as descritas pelos estudantes e trabalhadores de animação.

Ayşe e Soner Karayel (2020) mostram que a Síndrome de Burnout já foi descrita em diversas ocupações, incluindo estudantes e pessoas desempregadas. No âmbito da indústria de animação, a taxa de Burnout entre os animadores no

Japão é extremamente alta, país onde a indústria é amplamente desenvolvida (GARRETT, 2018). Grandes corporações do ramo, como a Walt Disney Animation Studios, enfrentam problemas com o Burnout até hoje. Na história da empresa, destaca-se a ocorrência de uma demissão em massa de 200 trabalhadores, por motivos que podem estar relacionados com as causas do Burnout (FISHER, 2020).

Esta descoberta motivou o anseio de produzir algum produto audiovisual animado que informasse sobre esta condição de maneira ampla. Sendo assim, a autora busca desenvolver um curta-metragem intitulado “Apenas mais uma” em parceria com Joao Emilio Serafim Cequinel. Utilizando as ferramentas de disseminação de informações que a linguagem de animação disponibiliza, tem-se o objetivo de demonstrar o desenvolvimento da Síndrome de Burnout para criar uma maior conscientização sobre a doença.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com foco na etapa de roteirização, este texto busca apresentar o processo de desenvolvimento de um curta-metragem animado representando os estágios da Síndrome de Burnout.

2.1 BURNOUT

Burnout é definido como um estado de fadiga ou frustração que resultou de relações profissionais que falharam em produzir as esperadas recompensas. De acordo com Karayel e Karayel (2020), é uma condição que se desenvolve lentamente, passando pelos 12 estágios listados a seguir:

1. Compulsão por aprovação
2. Excesso de trabalho
3. Negligência de necessidades
4. Fuga de conflitos
5. Revisão de valores
6. Negação do problema
7. Afastamento
8. Mudanças de comportamento
9. Despersonalização

10. Vazio interno
11. Depressão
12. Síndrome de Burnout

Estes estágios não necessariamente acontecem em ordem, podendo ocorrer mais de um ao mesmo tempo. Depois de percorridos todos os estágios, se não for feita nenhuma intervenção, o Burnout pode se tornar crônico. Outras condições como ansiedade e depressão também podem se desenvolver a partir do Burnout (KARAYEL; KARAYEL, 2020).

As causas para a Síndrome de Burnout podem ser divididas em dois fatores: institucionais e individuais. Entre os fatores institucionais estão: carga de trabalho excessiva, trabalhar mais de 7,5 horas ao dia, relação autoritária entre supervisores e empregados e salários baixos ou injustos, entre outros. Entre os fatores individuais estão: necessidade de aprovação, expectativas irreais, inabilidade de estabelecer limites e exaustão física, mental e emocional, entre outros (KARAYEL; KARAYEL, 2020).

Fazendo um paralelo com a indústria de animação, analisa-se dados de dois dos principais países produtores desta linguagem: Japão e Estados Unidos (MELEIRO, 2021). No Japão, pesquisas apontam que 73,3% dos animadores ganham menos que o salário mínimo estabelecido pelo Governo Municipal de Tokyo. Outra métrica interessante é que 80% dos trabalhadores na indústria trabalham mais de oito horas por dia, em alguns cargos específicos a média chega a dez horas e meia por dia (GARRETT, 2018). Já sobre os Estados Unidos, Tabitha Fisher (2020) faz o seguinte apontamento “Horas cansativas e longas noites são a norma em uma indústria construída em noções Tayloristas de hierarquia, onde demonstrações de lealdade e subserviência são métricas importantes do valor de um funcionário”. Associando estes dados com os fornecidos no parágrafo anterior, conclui-se que os trabalhadores da indústria de animação têm uma maior probabilidade de sofrer com Burnout.

Dentre os meios de prevenção para o Burnout, ter conhecimento da condição e de como ela se desenvolve é apontado como relevante (KARAYEL; KARAYEL, 2020), e é um dos objetivos do curta-metragem “Apenas mais uma”.

2.2 ROTEIRO

Segundo Comparato (2018), uma definição que pode ser encontrada para roteiro é “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual.” Entretanto, diferentemente de um livro, o roteiro não é a etapa final do processo, mas sim o começo. O autor afirma que o roteiro deve ser compreendido pelo produtor, diretor, e no caso de animação, animadores (COMPARATO, 2018). De acordo com Winder e Dowlatabadi (2020), a chave para um projeto de sucesso é um bom roteiro.

A criação de um roteiro não se baseia em regras, mas sim em princípios. O autor Doc Comparato (2018) propõe seis etapas para a realização de roteiro, mas ressalta o caráter subjetivo do processo para cada roteirista. As etapas sugeridas por Comparato são:

1. Ideia
2. Conflito
3. Personagens
4. Estrutura Dramática
5. Tempo Dramático
6. Unidade Dramática

A ideia é o fundamento do roteiro, de modo que sem ela, não é possível escrevê-lo. A ideia é fruto de imaginação, criatividade e inspiração, que podem ser desenvolvidos através do esforço e trabalho do roteirista. Dentre os seis tipos de ideia catalogados por Comparato, está a ideia selecionada, que surge de experiências e pensamentos pessoais do próprio autor, sem a interferência de fatores externos ou de outros indivíduos (COMPARATO, 2018).

A etapa do conflito é onde é desenvolvida as ações, que são fruto do embate entre algum tipo de força e a própria personagem. O conflito é o elemento que une o roteiro como um todo. Este pode ser dividido em três tipos, sendo diferenciados por que tipo de força está agindo contra a personagem, podendo ser uma força humana, não-humana, ou interna, a própria personagem contra ela mesma (COMPARATO, 2018).

Existem três mecanismos textuais que se complementam para desenvolver o conflito: logline, storyline e outline. A logline é a história resumida em uma frase, e tem como objetivo incitar a curiosidade do leitor para ler o roteiro. A storyline consiste em um texto de 6 linhas onde o conflito principal da história é apresentado,

desenvolvido e solucionado. Já a outline é o meio termo entre a storyline e o argumento, que será definido posteriormente. É um conto que dá uma visão geral do que será desenvolvido no roteiro (COMPARATO, 2018).

A próxima etapa, “Personagem”, é onde será desenvolvido o argumento ou sinopse. O argumento é um texto fluído que servirá como um guia para se obter o roteiro. Também é o momento ideal para ser definido o caráter do personagem. Um bom argumento responde perguntas como: Quem, quando, onde e qual história será apresentada (COMPARATO, 2018).

A Estrutura Dramática, que também pode ser chamada de Escaleta, pode ser definida como a etapa que separa o argumento em cenas. Esta etapa já é construída com o produto audiovisual em mente, com menos relevância literária do que nas etapas anteriores (COMPARATO, 2018).

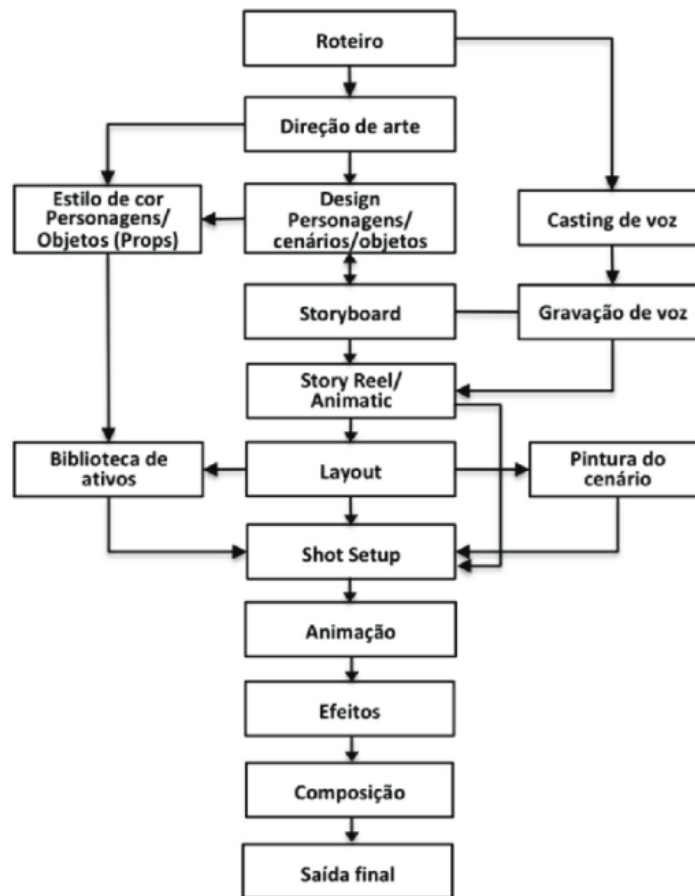
Após a estrutura de cenas e ações dramáticas ser estabelecida, inicia-se o processo de determinar a “velocidade” de cada cena, seja ela lenta, ágil, arrastada, etc. Essa determinação é o Tempo Dramático. A adição do diálogo, quando este existe, é feita nesta etapa e também contribui para dar a noção de quanto tempo cada cena irá durar (COMPARATO, 2018).

Chegada na última etapa, a de Unidade Gramática, o roteiro está pronto para ser produzido. Este, ainda pode ser dividido entre roteiro literário e roteiro técnico. O primeiro tem um caráter mais descritivo e qualificativo enquanto o outro tem um caráter mais técnico e quantitativo. O autor Doc Comparato sugere que o roteiro literário seja transformado em roteiro técnico pelo diretor e sua equipe, e não pelo próprio roteirista (COMPARATO, 2018).

2.3 PRODUÇÃO

O processo de produção da animação utilizou como base o processo sugerido pelo livro “Producing Animation”, fazendo alterações quando necessário. Além do roteiro, também serão abordados neste trabalho as etapas de storyboard, animatic e animação que a autora participou ativamente. As outras etapas ou não foram desenvolvidas por não serem relevantes para o curta, como as etapas relacionadas à voz original, ou foram desenvolvidas por Joao Emilio, como a de Direção de Arte. Serão utilizadas as definições elaboradas por Winder e Dowlatababi para abordar estes conceitos.

Figura 1 – Processo de produção



Fonte: Producing Animation, tradução por Alexia Silva da Silveira Araujo

Storyboard é a primeira etapa com imagens da produção. Envolve criar painéis de cada que mostre os personagens, suas ações e o lugar onde estão situados. Já o animatic serve como uma “planta” para o próprio curta. Nesta etapa, os painéis de storyboard são transformados em um vídeo, onde são definidos o tempo de cada cena, o som preliminar e também as transições entre as cenas. A etapa de animação pode ser dividida em diversas sub-etapas, mas de maneira simplificada, pode ser definida como a etapa em que os personagens e elementos da cena ganham vida através do movimento.

3 DESENVOLVIMENTO

Diante do contexto exposto, descreve-se o processo de roteirização do curta-metragem “Apenas mais uma”.

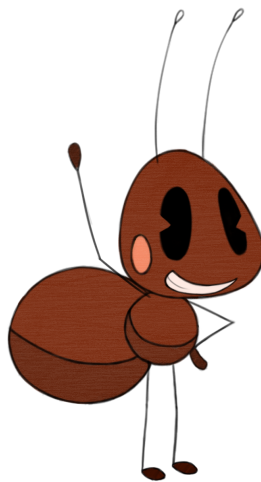
3.1 ROTEIRIZAÇÃO

A ideia do curta “Apenas mais uma” pode ser classificada como uma ideia selecionada, pois foi fruto da experiência pessoal da autora do projeto, já relatada na introdução deste trabalho.

Em meio às pesquisas sobre a Síndrome de Burnout, a autora se deparou com a informação de que a condição se desenvolvia em 12 estágios catalogados. Considerando isso, a ideia da produção do curta-metragem foi se consolidando como: produzir um curta-metragem animado que exemplifica de forma simples e lúdica, a evolução da Síndrome de Burnout em um indivíduo.

Com a ideia definida, seguindo as etapas do roteiro estabelecidas por Comparato, a próxima etapa foi definir a logline. Como o curta seria animado, decidiu utilizar personagens antropomorfizados, no caso formigas, para exemplificar a evolução da doença através de metáforas que pudessem ser entendidas e relacionáveis independente de língua, localidade e classe social.

Figura 2 – Personagem principal do curta



Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel]

Foram escolhidas formigas para representar os personagens por motivos que podem ser divididos entre conceituais e práticos. Os motivos envolvem o fato de que formigas se organizam em sociedades avançadas (BOS; D’ETTORRE, 2012), de modo que em algumas espécies exista apenas uma formiga rainha que comanda a colônia, enquanto todas as outras são operárias que desempenham o mesmo trabalho (BOURKE, 2002), semelhante à organização de um ambiente corporativo. Os motivos práticos envolvem a própria produção da animação, buscando criar

personagens que poderiam ser reutilizados em várias cenas do curta, por serem iguais e realizarem movimentações repetitivas.

Com o plot e o universo onde se passaria a história definidos, a logline foi finalizada: “Uma formiga se destaca pelo seu desempenho entre as outras do formigueiro. Ela se torna dependente da validação que recebe e, sem perceber, se esforça até a exaustão extrema.”

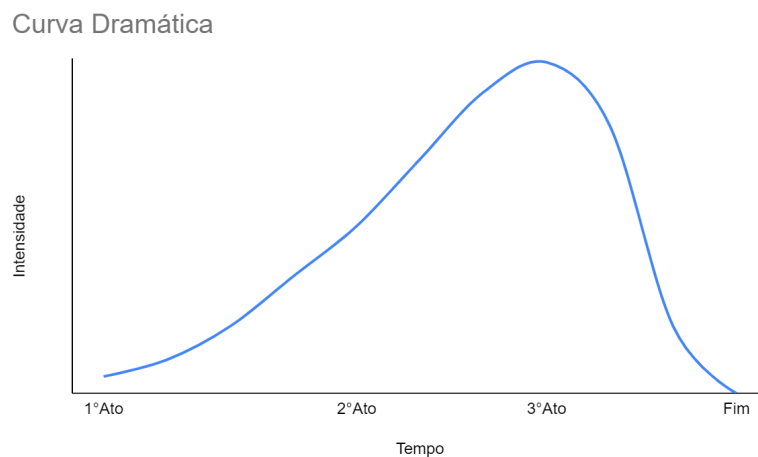
Figura 3 – Formigueiro, universo da história



Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel

Por conta do tamanho da produção e do tempo para realizá-la, optou-se por condensar as informações da storyline e da outline no argumento. Neste momento, foi decidido que o curta seria dividido em três atos, onde cada ato trata de 4 estágios do Burnout, completando os 12 descritores. Um argumento foi desenvolvido e está disponível para leitura no Apêndice A deste documento.

Figura 4 – Gráfico de Curva Dramática



Fonte: autora do projeto

Como pode-se ver no argumento, inicialmente havia uma divergência quanto ao final do curta. A proposta 1 visa evidenciar o isolamento social que a pessoa com Burnout vivencia e o longo período de recuperação que a condição possui em média. Já a proposta 2 busca evidenciar uma das propostas de solução da condição que indica que o indivíduo deve buscar ajuda de terceiros, sejam estes do próprio ambiente de trabalho ou ajuda profissionais da saúde como psiquiatras ou psicólogos.

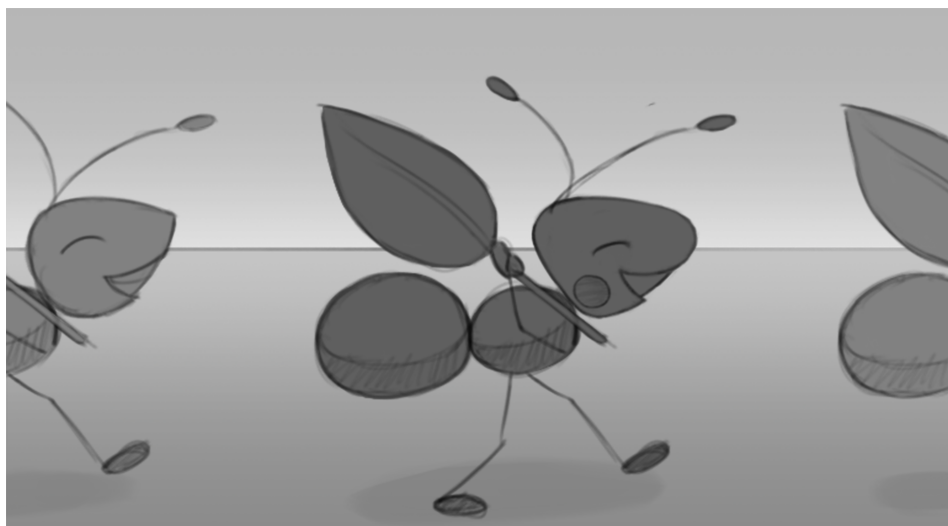
Optou-se pelo desenvolvimento da proposta 1 diante do impacto emocional e das características de produção facilitada da proposta, e assim avançar para a próxima etapa de produção. Adaptando novamente o processo proposto por Comparato, diante da ausência de diálogos, as etapas 4 e 5 (estrutura dramática e tempo dramático) não foram documentadas e seguiu-se para a etapa de produzir o roteiro literário ou artístico. Por conta do roteirista também assumir o papel de diretor nesta produção, posteriormente, o roteiro técnico foi desenvolvido pela própria autora.

Foi utilizado o software Final Draft para desenvolver o roteiro artístico, utilizando uma das predefinições de formatação incluídas no mesmo. O roteiro artístico na íntegra pode ser encontrado no Apêndice B deste documento.

Como havia sido definido previamente, o roteiro foi dividido em três atos. A seguir, uma análise de cada ato e os estágios do Burnout que este busca representar:

1. Ato 1 - Compulsão, excesso, negligência e fuga:

Figura 5 – Ato 1 Cena 2



Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel

O primeiro ato busca estabelecer o universo onde a história se passa e introduzir o público a personagem principal. As duas primeiras cenas possuem esse objetivo ao utilizar um establishing shot seguido por um plano inteiro, mostrando ao telespectador o onde e quem irá protagonizar a história. As próximas cenas demonstram o sistema que a sociedade de formigas funciona, e também o gatilho inicial que desencadeou a síndrome de Burnout, a compulsão por aprovação. A sequência de planos busca demonstrar a quantidade excessiva de trabalho que a formiga estava realizando para atingir a sua meta, ao mesmo tempo que negligencia suas necessidades. A última cena deste ato mostra a formiga com um ar de superioridade em relação às outras, sem dar muita atenção às mesmas, assim evitando conflitos.

2. Ato 2 - Revisão, negação, afastamento e mudança:

Figura 6 – Ato 2 Cena 9

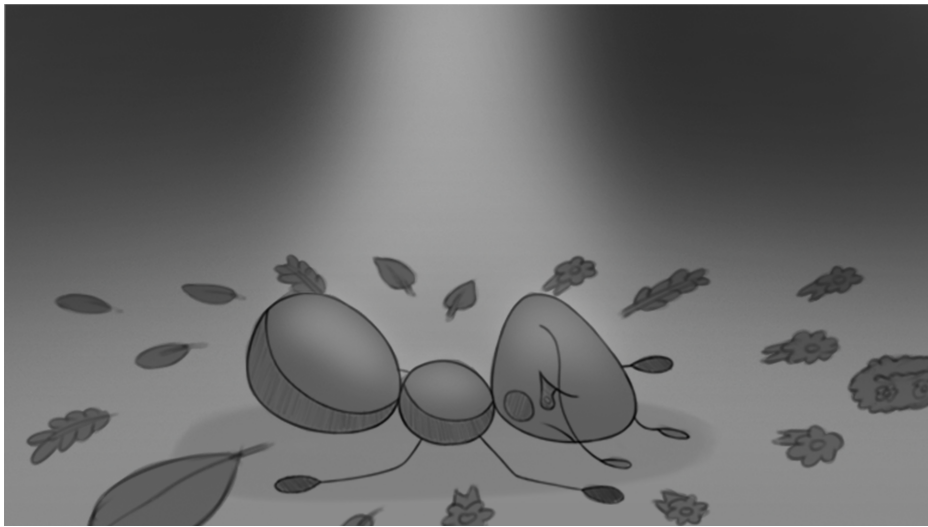


Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel

O segundo ato inicia com uma cena semelhante a outras do primeiro ato, mas dessa vez vemos que a formiga está priorizando a quantidade de folhas recolhidas em prol de seu bem estar, já que está visivelmente cansada e ofegante. Entretanto, ela continua firme no seu objetivo, ignorando o evidente risco de suas ações. O afastamento mental entre ela e as outras formigas, representado pelas escolhas antes descritas, resultou em um afastamento físico por conta dela não conseguir manter o mesmo ritmo das outras.

3. Ato 3 - Despersonalização, vazio, depressão e Burnout.

Figura 7 – Ato 3 Cena 11

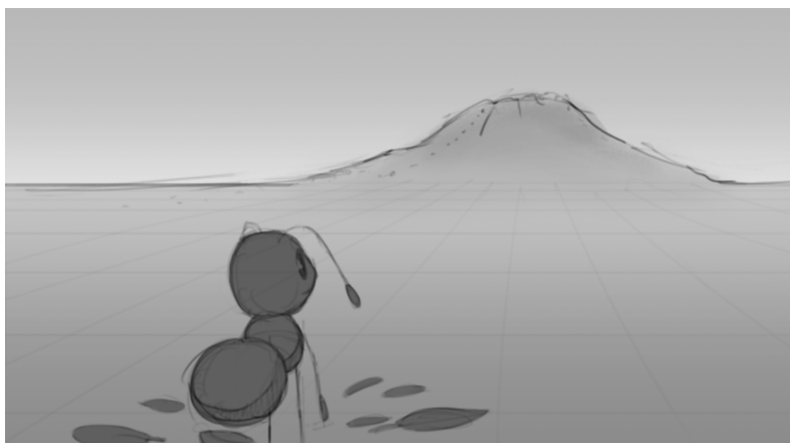


Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel

O terceiro ato é a consolidação do Burnout e o clímax do curta-metragem. Para este ato, buscou-se demonstrar os estágios de maneira mais metafórica. A despersonalização pode ser percebida pelo fato de que a formiga não consegue mais executar a função que antes a definia. O vazio interno encontra-se no silêncio da trilha sonora, que antes era uma melodia alegre. A depressão pode ser entendida pela queda da personagem, no sentido mais literal da palavra. E por fim, o Burnout em si é demonstrado pela lágrima que escorre pelo rosto da formiga, finalmente percebendo o resultado de sua busca incansável por aprovação.

Entretanto, como já estabelecido na etapa do argumento, o final do curta busca trazer um pouco de esperança ao telespectador ao mostrar a formiga se levantando novamente e seguindo em frente.

Figura 8 – Ato 3 Cena 12



Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel

3.2 PRODUÇÃO

A partir do roteiro desenvolvido pela autora, foi produzido o curta-metragem “Apenas mais uma”.

O departamento estético da produção ficou por conta de Joao Emilio, criando o visual das personagens, cenários e direção de arte num geral. Uma grande referência utilizada para a criação visual do curta foi o filme de direção de Alê Abreu “O Menino e o Mundo”, por conta da estética simples e cenários muitas vezes minimalistas, deixando o foco da cena na ação de seus personagens.

Figura 9 – Referências estéticas



Fonte: Alê Abreu (2013)

O storyboard foi desenvolvido por Joao Emilio e transformado em animatic pela autora, que também produziu o som da obra. Como ambos animaram as cenas, foi feita uma decupagem a partir do animatic. Foi utilizada a planilha fornecida pelo

Prof. Gabriel de Souza Prim para fazer tal tarefa, além de auxiliar com o planejamento do cronograma e em outras demandas do projeto.

Figura 10 –Planilha do Projeto com Decupagem

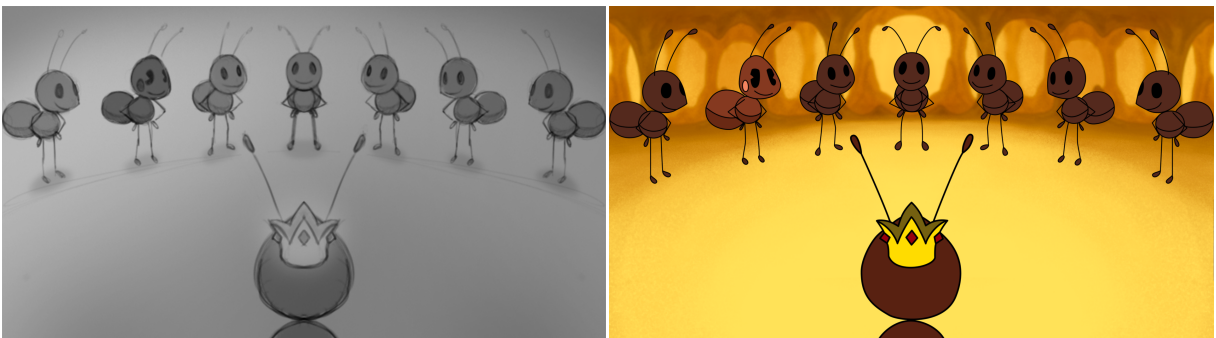
| Sequência | Cena | Imagem | Descrição | Efeitos | Cenário | Movimento de Câmera | Som | Observações | Duração (s) | Frames |
|-----------|---------|--------|-----------|---------|------------|---------------------|-----|-------------|-------------|--------|
| | Cena 01 | | | | Cenário 01 | Panorâmica | | | 4 | 96 |
| | Cena 02 | | | | Cenário 02 | Travelling | | | 4.5 | 108 |

Fonte: autora do projeto

Com a produção das cenas, os motivos práticos pela escolha de utilizar formigas como personagens foram confirmados, pois várias animações puderam ser reutilizadas para aumentar a população do formigueiro e dar mais volume para as cenas.

Utilizando a cena 7 como exemplo, animada pela autora, o objetivo da mesma era demonstrar como a confiança da personagem principal havia crescido, ao ponto de ela já esperar ser coroada na Cerimônia da Colheita. Assim, trabalhou-se com as expressões faciais da personagem para dar este ar de superioridade e um certo deboche com as outras. Um movimento de câmera foi adicionado para dar mais destaque para a personagem. Esta cena reutilizou algumas animações da cena 3, o que acabou diminuindo significativamente o tempo de produção da mesma.

Figura 11 – Storyboard e cena finalizada

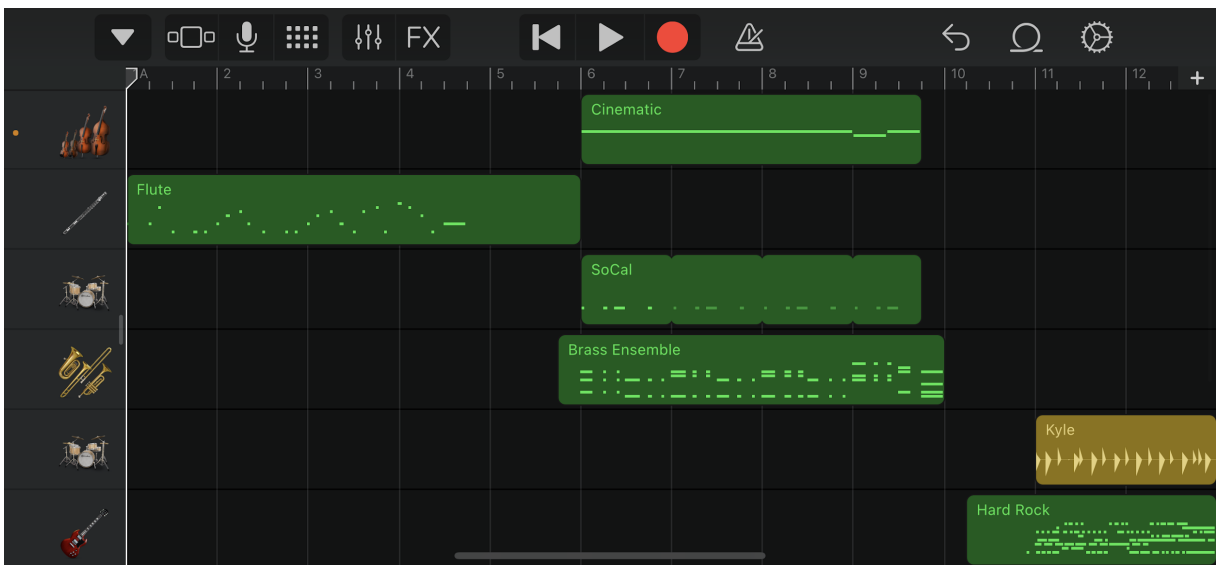


Fonte: Produzido por Joao Emilio Serafim Cequinel e autora

A pós-produção envolveu as etapas de montagem de cenas, criação de trilha sonora e manipulação de efeitos sonoros e visuais. Após serem concluídas, a parte visual e a parte sonora do projeto foram unidas no software Adobe Premiere Pro, renderizadas em um arquivo .mp4 que foi adicionada à plataforma youtube, podendo ser acessado através deste link: <https://youtu.be/YtyDaZG2iul>.

A trilha sonora de “Apenas mais uma” é inteiramente original, composta e produzida pela autora. A ideia inicial envolvia criar uma melodia simples e curta que pudesse ser repetida diversas vezes durante o enredo, onde cada repetição seria tocada com instrumentos, técnicas e andamento diferentes, de acordo com progressão da Burnout na personagem principal. Na fase de Animatic, a melodia foi criada e inserida no mesmo de maneira provisória, sendo entoada por um assobio que posteriormente seria substituído por instrumentos virtuais. Utilizou-se o software GarageBand na sua versão para celular, disponível gratuitamente na App Store, para produzir a versão definitiva da trilha, usando como base a melodia e o timing dos assobios do Animatic.

Figura 12 – Interface do software GarageBand



Fonte: autora do projeto

O curta inicia com a melodia sendo tocada por uma única flauta em staccato, ou seja, onde cada nota é nitidamente destacada da outra. Esta é a primeira vez que o espectador escuta a melodia, que busca ilustrar o estado de normalidade do formigueiro, servindo como base para as repetições em estados diferentes do formigueiro.

Já na segunda vez que a melodia é tocada, ela vem mais encorpada e robusta, com instrumentos de cordas, sopro e percussão. A melodia se inicia na cena da primeira Cerimônia da Colheita, e tem como objetivo aumentar o ar de realce e importância que a Cerimônia possui, de acordo com a percepção da personagem principal.

Na sua terceira instância da melodia, o andamento é acelerado e ela é entoada por uma guitarra elétrica e uma bateria, ambos instrumentos muito presentes no gênero musical de rock. Eles buscam enfatizar a compulsão da personagem por trazer cada vez mais folhas para o formigueiro.

A quarta repetição da melodia começa com um violino sendo tocado em pizzicato, técnica onde as cordas são pinçadas com os dedos. Entretanto, as notas começam a sair da melodia original à medida que a personagem começa sentir os efeitos físicos de sua compulsão, se distanciando do estado de normalidade estabelecido no começo do curta. A partir disso, outros instrumentos adicionados descaracterizam a melodia original, deixando-a irreconhecível, assim como os últimos estágios da Síndrome de Burnout deixam o indivíduo afetado pela condição.

A última repetição da melodia surge no momento de esperança, quando a Formiga se levanta e busca um recomeço. Neste momento, a trilha volta a ser semelhante da que era entoada no começo do curta. Entretanto, ela acaba antes do esperado, deixando o espectador imaginar o resto da melodia e, conseqüentemente, o resto da história da personagem principal.

4 CONCLUSÃO

Após todo o processo de pesquisa, roteirização e produção do curta-metragem “Apenas mais uma”, a autora avalia que o resultado produzido representa de maneira satisfatória a evolução da Síndrome de Burnout em um indivíduo. Apesar das alterações sofridas durante o processo, o produto final consegue traduzir a essência da condição para as telas de maneira compreensível para o público leigo.

Ter seguido as etapas para a elaboração de um roteiro propostas por Comparato facilitou a tarefa de traduzir um conceito tão complexo como a Síndrome de Burnout para o meio audiovisual. As decisões de adaptar o processo de acordo

com a necessidade da obra também se mostraram positivas, considerando o contexto do trabalho acadêmico do qual a obra faz parte.

Vale ressaltar que ter produzido o curta-metragem em dupla foi de extrema importância para que o mesmo saísse do papel. Esta decisão permitiu que cada parte pudesse focar na sua área de interesse na produção, o que evitou frustrações e uma sobrecarga de trabalho em ambos. Este fato combinado com o suporte e ferramentas fornecidas pelo orientador do projeto, como a planilha, foram essenciais para a execução do mesmo.

A pretensão da autora com o curta “Apenas mais uma” é de que ele seja enviado para festivais de animação e cinema e também exibido para psicólogos, médicos e outros profissionais da saúde que estudam e lidam diariamente com a Síndrome de Burnout. Espera-se que após terem visto o curta, os telespectadores que se percebam similaridades entre a sua vida e a vida da personagem principal não sintam medo ou vergonha de procurar ajuda.

O Burnout, como visto neste texto, está cada vez mais presente na sociedade, e por mais que seja uma condição que isola a pessoa afetada, ela não está sozinha. A percepção de que os problemas e questões que uma pessoa vive não são fúteis ou isolados, pode ser o primeiro passo em busca de melhorias na sua condição de vida e de mudanças estruturais no sistema que promove tais condições.

REFERÊNCIAS

- AZÉMA, Marc; RIVÈRE, Florent. Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema. **Antiquity**, [S.L.], v. 86, n. 332, p. 316-324, jun. 2012. Bimestral. Cambridge University Press (CUP). <http://dx.doi.org/10.1017/s0003598x00062785>. Disponível em: http://journals.cambridge.org/abstract_S0003598X00062785. Acesso em: 6 dez. 2022.
- BOS, Nick; D'ETTORRE, Patrizia. Recognition of Social Identity in Ants. **Frontiers In Psychology**, [S.L.], v. 3, p. 1-6, 22 mar. 2012. Frontiers Media SA. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00083>. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2012.00083>. Acesso em: 6 dez. 2022.
- BOURKE, Andrew F.G. Genetics of social behaviour in fire ants. **Trends In Genetics**, [S.L.], v. 18, n. 5, p. 221-223, 1 maio 2002. Elsevier BV. [http://dx.doi.org/10.1016/s0168-9525\(02\)02655-0](http://dx.doi.org/10.1016/s0168-9525(02)02655-0). Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0168952502026550>. Acesso em: 6 dez. 2022.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. 592 p.
- CORRIGAN, P.W.; BINK, A.B.. The Stigma of Mental Illness. **Encyclopedia Of Mental Health**, [S.L.], p. 230-234, 2016. Elsevier. <http://dx.doi.org/10.1016/b978-0-12-397045-9.00170-1>
- FISHER, Tabitha. **What's Most Fun: a framework to protect creativity in the age of instagram**. 2020. 96 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Fine Arts In Digital Futures, Ocad University, Toronto, 2020. Disponível em: <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3049>. Acesso em: 6 dez. 2022.
- GARRETT, James. **Exploitation and Social Reproduction in the Japanese Animation Industry Industry**. 2018. 35 f. TCC (Graduação) - Curso de Bachelor Of Arts, Social, Behavioral & Global Studies, California State University, Monterey, 2018. Disponível em: https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes_all/329/. Acesso em: 6 dez. 2022.
- KARAYEL, Ayşe Hümeýra Kutluođlu; KARAYEL, Soner. Burnout Syndrome. **INSAMER**, [s. l.], 18 mar. 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/42268594/Burnout_Syndrome. Acesso em: 6 dez. 2022
- MELEIRO, Alessandra. The global animation market: opportunities for developing countries. In: DENNISON, Stephanie; DWYER, Rachel. **Cinema and Soft Power: configuring the national and transnational in geopolitics**. Edinburgh: Edinburgh University, 2021. Cap. 3. p. 58-73.

PLOT, Mojca; ROŽKA, Saška; TOMC, Helena Gabrijel. Evaluation of the impact of an awareness-based animation on students' knowledge about mental illness. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON GRAPHIC ENGINEERING AND DESIGN, 10., 2020, Novi Sad. **Proceedings [...]**. Novi Sad: University Of Novi Sad - Faculty Of Technical Sciences, Department Of Graphic Engineering And Design, 2020. p. 659-666. Disponível em: https://www.grid.uns.ac.rs/symposium/download/2020/proceedings_grid_2020.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

RAMON, Shulamit. Adult Mental Health in a Changing International Context: the relevance to social work. **British Journal of Social Work**, [S.L.], v. 39, n. 8, p. 1615-1622, 25 jun. 2009. Oxford University Press (OUP). <http://dx.doi.org/10.1093/bjsw/bcp066>. Disponível em: <https://academic.oup.com/bjsw/article/39/8/1615/1630408>. Acesso em: 6 dez. 2022.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 3. ed. Boca Raton: Crc, 2020. 389 p.

APÊNDICE A – ARGUMENTO

Apenas mais uma

Roteiro dividido em 3 atos, cada ato abordando uma série de etapas do burnout:

1° ato - compulsão, excesso, negligência, fuga

2° ato - revisão, negação, afastamento, mudança

3° ato - despersonalização, vazio, depressão, burnout

Uma formiga é vista entre as outras, todas carregando folhas para levar ao formigueiro. Chegando lá, ela recebe um prêmio, uma flor vermelha, por ter sido a formiga que mais carregou folhas naquele dia. Isso acende uma chama no ego desta formiga, e nos próximos dias ela leva cada vez mais folhas para o formigueiro, ganhando e exibindo mais e mais flores vermelhas.

Neste ponto, outras formigas estão admirando o tanto de prêmios que ela recebeu. Ela não pensava em outra coisa, estava focada em levar cada vez mais folhas, chegando a mudar de personalidade.

Até que um dia, a formiga consegue pegar uma quantidade gigantesca de folhas nunca antes vista e está voltando para o formigueiro na esperança de ganhar mais um prêmio para sua coleção. Porém, por estar carregando uma quantidade muito grande e pesada de folhas, ela acaba perdendo o ritmo e se distanciando das outras formigas que voltavam para o formigueiro. Ela vê a silhueta do seu destino à distância, mas já era tarde demais. Ela dá um último suspiro e cai no chão de exaustão. Todas as suas folhas caem em cima dela, e as flores vermelhas voam para longe.

Opções de finais:

1 - A formiga tenta chamar por ajuda, mas vê que está sozinha. Com muita dificuldade, ela se levanta e olha para as folhas caídas no chão. Começa a caminhar letárgicamente em direção ao formigueiro, sem as folhas, sem os prêmios e sem ninguém.

2 - Alguma outra formiga aparece e se oferece para ajudar. elas dividem o peso das folhas entre elas, deixando as em excesso para trás e caminham juntas em direção ao formigueiro. A formiga ferida olha para o que deixa para trás com certa tristeza, mas quando volta a olhar o formigueiro vemos um olhar mais calmo e de esperança.

Gabriela Camargo Roumeliotis.

APÊNDICE B – ROTEIRO ARTÍSTICO

APENAS MAIS UMA

Written by

Gabriela Camargo Roumeliotis

Rua Vitor Konder, 302, apto 305, Centro, Fpolis, SC, Brasil.
(48) 99994-2296

ATO 1 - COMPULSÃO, EXCESSO, NEGLIGÊNCIA, FUGA

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | <p>EXT. GRAMA - DIA</p> <p>ESTABLISHING SHOT</p> <p>Uma fila de formigas é vista voltando para o formigueiro, cada uma levando uma folha nas costas. Elas cantam uma simples melodia em conjunto.</p> | 1 |
| 2 | <p>EXT. GRAMA - DIA</p> <p>PLANO INTEIRO, LATERAL</p> <p>Vemos uma Formiga diferente, que chama atenção entre as demais. Ela parece estar contente com o seu desempenho do dia.</p> | 2 |
| 3 | <p>INT. FORMIGUEIRO - FIM DE TARDE</p> <p>PLANO CONJUNTO, FRONTAL</p> <p>Todas as formigas estão alinhadas lado a lado para participar da Cerimônia da Colheita, onde a Formiga Rainha premia a formiga que trouxe mais folhas para o formigueiro.</p> | 3 |
| 4 | <p>INT. FORMIGUEIRO - FIM DE TARDE</p> <p>PLANO CONJUNTO, 3/4</p> <p>A Formiga Rainha se aproxima da Formiga diferente e a entrega o prêmio, uma flor vermelha. As outras formigas ficam surpresas, mas comemoram a conquista de sua colega.</p> | 4 |
| 5 | <p>INT. FORMIGUEIRO - FIM DE TARDE</p> <p>PRIMEIRO PLANO, FRONTAL</p> <p>A Formiga diferente ainda está incrédula com sua conquista. Ela olha para a flor e depois para frente, sua expressão muda de incerteza para focada.</p> <p>Agora ela sabe do seu potencial e tem um objetivo irredutível em sua mente: ser a melhor de todas, sempre.</p> | 5 |
| 6 | <p>EXT. GRAMA - DIA</p> | 6 |

2.

PLANO INTEIRO, LATERAL

Uma SÉRIE DE PLANOS mostra a passagem do tempo, com a Formiga carregando cada vez mais folhas e exibindo cada vez mais prêmios. Vemos também ela entrando gradativamente em um estado de obsessão, alheio do mundo ao seu redor.

7 **INT. FORMIGUEIRO - FIM DE TARDE** 7

PLANO CONJUNTO, 3/4

Outra Cerimônia da Colheita está acontecendo, e novamente a mesma Formiga é escolhida. As outras, que já esperavam o resultado, a parabenizam mesmo assim.

8 **INT. FORMIGUEIRO - FIM DE TARDE** 8

PLANO CONJUNTO, LATERAL

A Formiga escolhida desfila na frente das demais, exibindo todas as flores que ela havia recebido nas cerimônias, com um certo ar de superioridade e arrogância.

Entretanto, embora admirem os seus resultados, o resto da colônia parecia aflito, pois percebem que claramente ela não era mais a mesma.

FIM DO ATO 1

3.

ATO 2 - REVISÃO, NEGAÇÃO, AFASTAMENTO, MUDANÇA9 **EXT. GRAMA - DIA** 9

PLANO CONJUNTO, LATERAL

As formigas estão cantarolando enquanto voltam para o formigueiro depois de mais um dia de trabalho. De repente, num plano mais perto da câmera, aparece a Formiga obsessiva, carregando uma quantidade enorme de folhas.

Ela está ofegante e suas pernas tremem, mas seu olhar demonstra que ela não pretendia desistir de ganhar mais uma flor vermelha para sua coleção.

10 **EXT. GRAMA - DIA** 10

PLANO GERAL

Por conta do peso que estava carregando, a Formiga obsessiva não conseguia acompanhar o ritmo das outras, e acabou se afastando.

ZOOM IN

O som da cantoria foi ficando cada vez mais baixo, ela havia se distanciado tanto do grupo que se encontrava completamente sozinha.

FIM DO ATO 2

4.

ATO 3 - DESPERSONALIZAÇÃO, VAZIO, DEPRESSÃO, BURNOUT11 **EXT. GRAMA - FIM DE TARDE** 11

PLANO INTEIRO, LATERAL

A Formiga não percebeu, mas ela havia chegado no seu limite. Enquanto olhava fixamente na direção do formigueiro, ela dá um último suspiro e cai de exaustão.

Todas as folhas e flores que ela carregava com tanto orgulho se espalharam pelos ares. Ela estava desorientada, sua visão ficou turva e um som agudo constante ecoava em sua cabeça, mas que logo foi sucedido por um silêncio avassalador. Numa última esperança de que alguém estaria por perto para ajudar, ela olha para os lados, mas sem sucesso. Uma pequena lágrima escorre pelo seu rosto.

Juntando toda as forças que lhe restavam, ela consegue se erguer do chão. Agora, de uma nova perspectiva, ela vê que todo seu esforço para conquistar seu objetivo havia sido em vão, pois não tinha condições de levar mais nada consigo, nem as folhas, nem as flores.

12 **EXT. GRAMA - FIM DE TARDE** 12

PLANO GERAL, COSTAS

Olhando o formigueiro distante no horizonte, a Formiga caminha letargicamente em sua direção, com esperança de poder recomeçar sua vida, sem prêmios ou objetivos irreais.

FIM