



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Clovis Geyer Pereira

Animações em grandes formatos

Uma interpretação animada da obra de Franklin Cascaes

Florianópolis

2023

Clovis Geyer Pereira

Animações em grandes formatos

Uma interpretação animada da obra de Franklin Cascaes

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação
em Design da Universidade Federal de Santa
Catarina como requisito parcial para a obtenção do
título de doutor na área de Mídia do Pós Design

Orientador: Prof. Milton Luiz Horn Vieira Dr.

Florianópolis

2023

Pereira, Clovis Geyer

Animações em grandes formatos : sonho em movimento -
uma interpretação de Franklin Cascaes em evento na UFSC /
Clovis Geyer Pereira ; orientador, Milton Luiz Horn Vieira, 2023.
80p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina,
Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Gradua-
ção em Design, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. 4. Cascaes, Franklin, 1908-1983. I.
Vieira, Milton Luiz Horn. II. Universidade Federal de Santa Catari-
na. Programa de Pós-Graduação em Design. III. Título.

Clovis Geyer Pereira

Animações em grandes formatos

Uma interpretação animada da obra de Franklin Cascaes

O presente trabalho em nível de doutorado foi avaliado e aprovado, em 24 de julho de 2023,
pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Ricardo Tristka, Dr.

UFSC

Prof. Eugenio Andrés Diaz Merino, Dr.

UFSC

Prof^a Arceloni Neusa Volpato, Dr^a

FACVEST

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado
adequado para obtenção do título de doutor em Mídia pelo Programa de Pós Graduação em
Design

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.

Orientador(a)

Florianópolis

2023

*Sempre dediquei meus
trabalhos, tanto
acadêmicos quanto de
outras naturezas, à minha
mãe e meus filhos
Alexandre e Paulo, agora
tenho mais uma
pessoinha para
acrescentar: Ao
Alexandre Pedro Geyer
também, um neto amado
por todos.*

AGRADECIMENTOS

São muitas pessoas para agradecer em um processo tão longo e trabalhoso. À família em primeiro lugar pelo apoio, minha mãe, irmãs, meus filhos e agora ao meu neto. A todos meus colegas do Departamento GMT, em especial ao meu orientador Milton Luiz Horn Vieira que nos meus piores momentos, em um período conturbado por quase três anos de pandemia e em outros momentos, por muitos motivos de doença que passei em 2022, sempre me incentivou e acreditou em mim, obrigado. Ao Fernando Crocomo, meu amigo de dois mundos, do jornalismo ao design e Flávio Andalo pelo companheirismo e apoio, assim como a inesquecível Marilinha Mattos e todos meus colegas e alunos, em especial aos bolsistas do DesignLab, que de uma maneira ou outra me ajudaram a concretizar este objetivo.



RESUMO

Sonhos em Movimento é o resultado de um Projeto de doutorado do Curso Pós Design da UFSC sobre uma animação em grande formato que foi solicitada para ser apresentada no Centro de Eventos da UFSC durante o ciclo de comemorações do jubileu de ouro da Pós-Graduação da UFSC. Para a execução do trabalho, foram pesquisados processos similares no Brasil e no mundo com o objetivo de mapear soluções técnicas e equipamentos apropriados para produzir com qualidade as projeções das animações executadas. A maior dificuldade seria animar as ilustrações de Franklin Cascaes sem alterar sua essência, até então, nesse tipo de animação os originais dos artistas são redesenhados por outros profissionais. Neste caso específico, a ideia era manter a integridade da obra original com o objetivo de criar animações, até então nunca elaboradas, para serem projetadas em uma parede, criando uma intervenção artística em um ambiente externo, que é o que caracteriza esse tipo de trabalho. Dessa forma, a escolha metodológica foi o sistema *Doble Diamond*. A partir da proposta de animar as ilustrações de Franklin Cascaes, foram executadas as etapas de Descobrir e pesquisar animações de grandes formatos, Definir como fazer e executar tais animações, Desenvolver a tarefa por meio de equipamentos e softwares apropriados, assim como técnicas de animação, e finalmente Entregar o produto final. Como resultado foram projetadas as quatro animações com tempo médio de cada uma em torno de sete minutos, tendo como público os participantes do evento, e com a qualidade de projeção nos quesitos esperados como: fluidez da animação, nitidez da imagem e sincronia com o som ambiente. Concluiu-se que foi possível realizar uma animação em grande formato com base no trabalho de um artista da nossa região, Franklin Cascaes, sem alterar sua obra, animando em cima de seus originais, tratando suas imagens e, sobretudo, mantendo sua personalidade intacta. Contribuindo também para anexar ao acervo das animações do Curso de Animação da UFSC com um modelo até então não explorado.

Palavras chaves:

Animação 2D; Animação em grande formato; Franklin Cascaes; Projeções em Paredes; Design

ABSTRACT

“Sonhos em Movimento” is the result of a large-format animation project that was presented at the UFSC Events Center during the UFSC Graduate Golden Jubilee celebration cycle. For the execution of the work, similar processes were researched in Brazil and in the world with the objective of mapping technical solutions and appropriate equipment to produce with quality the projections of the executed animations. The greatest difficulty would be to animate Franklin Cascaes' illustrations without changing its essence, until then, in this type of animation, the artists' originals are redrawn by other designers, in this specific case, the idea was to maintain the integrity of the original work in order to create animations, never made before, to be projected onto a wall, creating an artistic intervention in an external environment, which is what characterizes this type of work. Thus, the methodological choice was the Doble Diamond system. Based on the proposal to animate Franklin Cascaes's illustrations, the steps of Discovering and researching large format animations, Defining how to make and execute such animations, Developing the task using appropriate equipment and software, as well as techniques of animation and finally deliver the final product. As a result, the four animations were projected on the stipulated day, with an average time of each one around seven minutes, having the event participants as audience, and with the quality of projection in the expected aspects such as: fluidity of the animation, sharpness of the image and sync with the ambient sound. It was concluded that it was possible to create a large format animation based on the work of an artist from our region, Franklin Cascaes, without altering his work, animating on top of his originals, treating his images and, above all, keeping his personality unchanged. Also contributing to attach to the collection of animations of the UFSC Animation Course with a previously unexplored model.

Keywords:

2D animation; Large format animation ; Franklin Cascaes; Projections on Walls; Design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Exposição imersiva Michelangelo: - Fonte: Rovena Rosa/Agência Brasil.....	16
Figura 2. Franklin Cascaes – Fonte: G1SC.....	18
Figura 3. De peito aberto – obra na Rua Tenente Silveira – Centro, Florianópolis.....	19
Figura 4. Animações no Centro de Eventos da UFSC. Foto: Laura Moura.....	20
Figura 5. Animações do Cascaes no concerto ao vivo de Pablo Rossi.....	21
Figura 6. Viagem Bruxólica à Índia – MarquE\UFSC.....	24
Figura 7. Ilustração de Bruxas de Franklin Cascaes – Museu MarquE/UFSC.....	28
Figura 8. Boitata de Franklin Cascaes.....	29
Figura 9. Boitató Incandescente, escultura de Laércio Luz – Foto Agecom.....	35
Figura 10. A e B: Apresentação de Michael Naimark. Fonte: Rhizome (2010).....	36
Figura 11. Primeira patente em Video Mapping. Fonte: Google Patents (2023).....	37
Figura 12. Apresentação de lançamento da campanha Carinho de Verdade da instituição.. SESI realizada sob o Cristo Redentor em 2010, com direção de Fernando Salis, criação e idealização da Casanova Comunicação e execução do projeto pela VISUALFARM. Fonte: SALIS (2010).....	38
Figura 13. Imagem representativa de como foi resolvida a questão acerca do abraço do Cristo. Fonte: Anastasiou (2017, p. 98).....	39
Figura 14. Original de Franklin Cascaes. Fonte: MarquE-UFCS.....	49
Figura 15. Original já preparado para animação – fonte do autor.....	49
Figura 16. Cenário do fundo – fonte do autor.....	49
Figura 17. Imagens sequenciais prontas para animar – fonte do autor.....	50
Figura 18. Exemplo de estrutura de animação 2D – Fonte: Animator Survival Kit.....	50
Figura 19. Color Script da animação Procurando Nemo – Fonte: Designculture.....	52
Figura 20. Color Script da abertura da animação.....	52
Figura 21. Frame da abertura das animações – Fonte do autor.....	56
Figura 22. Frame da animação de fechamento – Fonte do autor.....	56
Figura 23. Storyboard – Fonte do autor.....	56
Figura 24. Interface do Adobe Photoshop Fonte: do autor.....	64
Figura 25. Interface do Adobe After Effects Fonte: do autor.....	65
Figura 26. Interface do Adobe Premiere Fonte: do autor.....	65
Figura 27. O dia da apresentação – Fonte: do Autor.....	67
Figura 28. Aponte seu celular para o QR Code e clique no link que aparecer.....	69

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Ideias.....	46
Quadro 2. Definição da paleta de cores da animação – Fonte: do autor.....	53
Quadro 3. Estrutura de um roteiro – fonte: Livro O Roteiro 1985.....	54
Quadro 4. Cartão inserido na animação – Fonte do autor.....	55
Quadro 5 – Esquema de Doble Diamond - fonte: https://www.redspark.io/double-diamond-o-que-e-e-como-usar/	57

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Projeção em Londres.....	40
Tabela 2. Projeções em Cingapura.....	40
Tabela 3. Projeção em São Paulo.....	41
Tabela 4. Projeção em Porto Alegre.....	41
Tabela 5. Projeção em Brasília.....	42
Tabela 6. Projeção em Belo Horizonte.....	42
Tabela 7. Rio de Janeiro.....	43
Tabela 8. Projeção em Porto Alegre – Marina Keller.....	43
Tabela 9. Periferia de São Paulo.....	44
Tabela 10. Rio de Janeiro.....	44
Tabela 11. São Paulo - A Noite Estrelada.....	45
Tabela 12. Exemplos de animações de grande formato.....	60
Tabela 13. Cronograma das animações.....	63
Tabela 14. Organização do Projeto.....	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D – Duas dimensões

3D – Três dimensões

APS – *Advanced Photo System*

CMOS – *Complementary metal–oxide–semiconductor*

DGMT – Departamento de Gestão Mídia e Tecnologia

GB - *Gigabyte*

HD – *Hard Disc*

IA – Inteligência Artificial

IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina

MarquE/UFSC – Museu de Arqueologia e Etnologia da UFSC

Mb – Megabyte

MIS – Museu da Imagem e do Som

QR Code – *Quick Response Code* (código de resposta rápida)

RAM – *Random access memory*

RV – Realidade Virtual

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

Video mapping – Projeção Mapeada

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....	16
1 APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	16
1.1 PROBLEMA CENTRAL.....	25
1.2 OBJETIVOS.....	25
1.3 JUSTIFICATIVA.....	26
1.4 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	26
1.5 A ESTRUTURA DA TESE.....	26
1.6 O INEDITISMO E ORIGINALIDADE.....	26
CAPÍTULO 2.....	28
2 DESENVOLVIMENTO.....	28
2.1 FRANKLIN CASCAES.....	28
2.2 PROJEÇÕES MAPEADAS.....	35
2.3 PESQUISA SOBRE TIPODE PROJEÇÕES MAPEADAS.....	39
CAPÍTULO 3.....	46
3.1 PRÉ-PRODUÇÃO.....	46
3.2.1 A ideia.....	46
3.2.2 Preparando as imagens.....	47
3.2.3 O estudo das cores.....	51
3.2.4 O roteiro.....	53
3.2.5 Storyboard.....	55
3.2.6 O desenvolvimento do processo.....	57
3.2.7 Fundamentação teórica.....	59
3.2.8 Desenvolvimento do Projeto.....	62
CAPÍTULO 4	63
4.1 PRODUÇÃO.....	63
4.2 CINEMA E ANIMAÇÃO.....	63
4.3 ANIMANDO.....	64

4.4 ANÁLISE DA PESQUISA.....	65
CAPÍTULO 5.....	67
CONCLUSÕES.....	67
REFERÊNCIAS.....	70
SITES PESQUISADOS.....	72
APÊNDICE.....	74

CAPÍTULO 1

1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

A Caverna de Chauvet-Pont-d' Arc, localizada em Ardèche, França, e descoberta na década de 1990, abriga mais de 400 pinturas rupestres avaliadas como tendo 30 mil anos de existência, podendo assim ser considerada um museu com algumas das primeiras intervenções artísticas em grande formato na história da humanidade. Aquelas obras nas paredes da caverna constituem um exemplo muito valioso de arte paleolítica, já que são as pinturas figurativas mais antigas e mais bem conservadas conhecidas no mundo todo, elas impressionam por sua beleza e complexidade. Essas obras de arte pré-histórica são consideradas um tesouro arqueológico e um testemunho fascinante da criatividade e habilidade dos nossos ancestrais. (EFE, 2016)

Da mesma forma, as pinturas da Capela Sistina, uma das capelas do Palácio Apostólico da Cidade do Vaticano, são um exemplo inspirador de intervenção artística em grande formato, se considerarmos os conceitos de hoje. Encomendada pelo Papa Sisto IV e concluída entre 1473 e 1481, a capela foi restaurada e transformada em um espaço sagrado para celebrações e cerimônias papais. As pinturas do teto, especialmente a famosa “Criação de Adão” de Michelangelo, são consideradas obras-primas da pintura renascentista e testemunham o domínio técnico e artístico do mestre italiano. (CAPELA, 2023), a obra também foi tema de uma exposição imersiva inaugurada no final de janeiro de 2023 no MIS Experience, em São Paulo, que fez o público ter a sensação de estar de fato visitando o local original no Vaticano. A mostra *Michelangelo: o mestre da Capela Sistina*, (Figura 1), ficou em cartaz até o dia 30 de abril e apresentou não somente uma experiência imersiva de uma das maiores obras da história da arte, mas trouxe também reproduções de obras famosas do mestre renascentista como a escultura de Davi. Havia ainda reproduções de manuscritos, estudos e desenhos feitos por Michelangelo. (CRUZ, 2023)



Figura1. Exposição imersiva Michelangelo: - Fonte: Rovena Rosa/Agência Brasil

No entanto, ao avançarmos no tempo, encontramos outras manifestações artísticas em grande escala que também despertam admiração. Um exemplo notável é o Monte Rushmore, localizado no estado americano de Dakota do Sul. Naquele monumento, gigantescas esculturas esculpidas na rocha retratam os rostos de quatro presidentes dos Estados Unidos, transformando um monte de pedras em uma intervenção histórica. Cada uma dessas esculturas tem mais de 18 metros de altura e foram criadas com o auxílio de dinamite, demonstrando a engenhosidade e a técnica necessárias para a realização desse projeto monumental. (ESTRANHO, 2020)

Ao longo da história, artistas como Picasso também exploraram o potencial das dimensões em suas obras. Um exemplo marcante é o painel Guernica, que retrata o bombardeio da cidade espanhola durante a Guerra Civil Espanhola (1936 – 1939). Com aproximadamente 3,5 metros de altura por 7,8 metros de largura, formato que transcende os padrões de quadros convencionais, integrando a obra com o ambiente onde está localizada. Essa pintura mural expressa a angústia e o horror do conflito e se tornou um símbolo do protesto contra a violência e a guerra. Guernica é uma obra do pintor espanhol e cubista Pablo Picasso. Trata-se de uma das obras mais emblemáticas do artista e foi produzida em 1937. Atualmente, a tela está em exposição no Museu Nacional Centro de Arte Rainha Sofia, em Madrid, na Espanha. (AIDAR, 2023)

Mais recentemente, podemos encontrar referências às grandes dimensões em obras de arte contemporâneas, como a pintura retratando Franklin Cascaes e apresentando detalhes de algumas de suas obras em um prédio da capital de Santa Catarina (Figura 2). Esta homenagem ao escritor e pesquisador da cultura açoriana está localizada no Centro de Florianópolis, entre as ruas Vidal Ramos e Tenente Silveira.

Aos poucos, o que era só mais uma parede em meio a tantas que compõem o aglomerado de prédios foi se transformando numa tela multicolorida graças ao grafite. A tela gigante foi financiada pela Lei de Incentivo à Cultura por meio da Fundação que leva o nome do homenageado. E, se depender de Valdi, o artista responsável pela obra, os trabalhos não param.

“A gente pegou um edital de um ano atrás da lei de incentivo da Franklin, e junto com o Vitor, que a gente montou um projeto, a gente apresentou, ele foi aprovado e a gente foi conseguindo quebrar barreiras e mostrar que o grafite também é uma forma de arte que agrega muito a nossa cultura local”, disse Valdi¹. A intenção dos artistas é espalhar mais obras como essa pela cidade. “Esse é só o primeiro de muitos. A gente já está em negociação com outros muros. Então esse realmente é uma vitória para a cena do grafite, da arte urbana, e uma vitória pra Floripa, disse Valdi. SC (2017)

¹ O artista Thiago Valdi, cujo trabalho nas ruas é marcado pelas referências do mar e pelo feminino, é reconhecido dentro e fora do país.



Figura 2. Franklin Cascaes – Fonte: G1SC

Enquanto esses painéis pintados em prédios no centro de Florianópolis tem uma vida mais longa, ficam como um legado para gerações futuras, as intervenções de projeções em grandes formatos são efêmeras, delimitadas por um espaço de tempo que pode variar de um mês, no caso de uma exposição imersiva, ou apenas um tempo limitado em horas, enquanto durar a projeção, ficando apenas na memória das pessoas.

Por ser uma exibição normalmente de poucos minutos e única, ela se mostra um tanto efêmera. Não se fixa como a tinta física do grafite nos muros da cidade. A projeção também não é tão passível de receber interferências externas e tampouco se torna ela própria um espaço a ser editado e modificado por outros. Ela intervém na narrativa do monumento e da cidade, mas é momentânea, e por causa de sua especificidade técnica de alto custo, limita eventuais interferências que outras queiram promover. MUANIS (2023)

Muanis (2023, p180) em seu artigo apresenta declarações dos grafiteiros brasileiros Otávio e Gustavo Pandolfo, conhecidos como Os Gêmeos, no caso de algum desenho ser apagado, não há problema, “a gente vai lá e faz de novo”, afirmam. Aparentemente, contudo, a rejeição popular à interferência urbana feita pelos *street-artists*, que muitas vezes a considera apenas como sujeira, vem diminuindo. Uma projeção em prédios pode ser comparada a *street-art*, Muanis (2023, p.184) considera que ao projetar uma imagem sobre um prédio, interagindo com sua forma e linhas, em espaço aberto, repete-se com luz a mesma relação entre o grafite e a cidade, já que temos imagens que são vistas na rua, em muros ou prédios, e que conseguem atingir o público de uma forma mais eficaz quando comparadas com obras guardadas em museus.

Mais do que isso, em ambas sobrepomos narrativas: a tela de projeção não é uma folha de papel em branco prestes a ser preenchida, assim como os muros que abrigam a

street-art. Ambos os espaços estão repletos de narrativas da cidade, e ambos ganham a sobreposição de outra – uma, pintada e fixa, e a outra, projetada e efêmera.

O espaço público, suscetível a interferências e manipulações, volta, assim, a ser um ambiente para uma arte que volta para o povo e o dia a dia, rejeitando o espaço sacralizado, transformando as ruas em galerias de arte ao ar livre. A rua, de fato, é o seu suporte, e os *street-artists* assumem a perenidade da obra diante das forças da natureza e das interferências do cotidiano. MUANIS (2023)

Ainda nessa tendência de arte urbana e *street-art*, em entrevista com Felipe Lavignatti² considera que animações em grandes formatos podem ser consideradas como *street-art*, já que segundo ele:

Não importa muito a duração, mas é arte igual, seja em um prédio de milênios ou uma projeção de segundos, impacta a vida de quem passou por ela, a diferença é que um prédio tem maior duração para esse encontro entre arte e artista, mas o resultado é o mesmo. (LAVIGNATTI; DEAK, 2010)

Felipe ainda registra no Arte Fora do Museu que mesmo os *graffitis* podem durar pouco na rua, meses, dias ou mesmo algumas horas, então colocam como obra removida, para contar como histórico de produção de artista, não necessariamente de visitação e “eu diria que dificilmente um graffiti dura mais que um ano, seja causada pelo tempo ou sua remoção por órgãos do poder executivo”. Em Florianópolis pode se destacar a obra de Gugie Cavalcante³ (Figura 3)

² Felipe Lavignatti é criador da página www.arteforadomuseu.com.br e colunista do portal UOL

³ Monique Cavalcante, mais conhecida como Gugie, é uma das importantes personalidades da arte urbana e do graffiti na cidade de Florianópolis.



Figura 3. De peito aberto – obra na Rua Tenente Silveira – Centro, Florianópolis

Assim como promovem eventos de registrar no “artes fora do museu”, Felipe e André foram curadores de um evento em Campos do Jordão pela Liquid Media Lab, no qual, durante uma semana, os melhores artistas de vídeo *mapping* expuseram seus trabalhos.

Atualmente as projeções de animações de grandes formatos em prédios têm se tornado uma prática cada vez mais comum em promoções culturais e artísticas, no Brasil. Um exemplo de utilização desse recurso ocorreu durante um evento na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), onde foram projetadas animações dos desenhos do artista e historiador Franklin Cascaes em uma parede do Centro de Eventos, animadas por alunos do Curso de Animação da UFSC e coordenados pelo professor Clóvis Geyer, idealizador do projeto, cujo processo será detalhado no decorrer do presente trabalho.(Figura 4)

O evento foi por conta do ciclo de comemorações do jubileu de ouro da Pós-Graduação da UFSC (1969-2019), completado na terça-feira, 3 de dezembro de 2019, no auditório Garapuvu do Centro de Cultura e Eventos Reitor Luiz Carlos Cancellier de Olivo, no Campus Florianópolis. No hall, a exposição animada “*Sonhos em Movimento*” reviveu e animou as obras do artista Franklin Cascaes, cujo acervo está sob a guarda do Museu de Arqueologia e Etnologia (MarquE/UFSC). /<https://noticias.ufsc.br/2019/12>



Figura 4. Animações no Centro de Eventos da UFSC. Foto: Laura Moura

Segundo o site da Agecom, da UFSC, as animações de criaturas de Franklin Cascaes produzidas por alunos e professor da UFSC além do evento, encantaram o pianista catariense Pablo Rossi e fizeram parte da apresentação “Uma ode à vida: concerto de Pablo Rossi em homenagem aos 60 anos da UFSC” (Figura 5). O concerto, gravado sem a presença de público no Teatro Governador Pedro Ivo Campos, em Florianópolis, estreou no dia 19 de dezembro de 2020 no canal do [YouTube da UFSC](https://noticias.ufsc.br/2021/01) e marcou as comemorações dos 60 anos da Universidade Federal de Santa Catarina. /<https://noticias.ufsc.br/2021/01>



Figura 5. Animações do Cascaes no concerto ao vivo de Pablo Rossi

As projeções em grandes formatos em paredes de prédios são conhecidas como “projeções mapeadas” ou “*mapping*”⁴ e são uma forma de arte visual que combina tecnologia e criatividade para criar uma experiência imersiva para o espectador.

A projeção mapeada cria uma destruição fictícia e segura, que não destrói o prédio nem seu campo simbólico. Ao contrário, ao promover a destruição virtual do prédio, não promove apenas o espetáculo, mas, sim, o fortalecimento do monumento como símbolo da sua capacidade de se manter sólido e ressurgir intacto e indestrutível, bem como o imaginário das pessoas e elas próprias. MUANIS (2023)

As animações podem ser executadas de diversas técnicas. Desde as manuais até as digitais, utilizando softwares específicos para criação de produções em 2D, sendo a ferramenta mais popular o software Toon Boom, e na área de 3D, o 3D Max.

Entre as técnicas manuais, podemos citar a animação em quadro a quadro, também conhecida como animação tradicional. Nessa técnica, cada quadro da animação é desenhado manualmente, resultando em um processo demorado e trabalhoso. Outra técnica manual é a animação em *stop-motion*, na qual objetos são movimentados e fotografados quadro a quadro para criar a ilusão de movimento.

O processo de animação tradicional, quadro a quadro, envolve a criação manual de cada quadro da animação, construindo a ilusão de movimento quando eles são reproduzidos em sequência. Esse processo é realizado desenhando cada quadro em uma folha de papel, geralmente utilizando lápis e papel vegetal.

Por base de uma descrição geral do processo de animação tradicional tendo como fonte o livro *The Animator's Survival Kit* (WILLIAMS, 2009) e da maneira como é desenvolvida nas aulas práticas do Curso de Animação da UFSC, nas quais substituímos o processo manual por equipamentos computadorizados para agilizar a tarefa, os procedimentos podem ser resumidos nos seguintes passos:

1 – Planejamento: Antes de iniciar a animação, é importante planejar o que será animado. Isso envolve a criação de *storyboards*, que são esboços sequenciais dos principais momentos da animação, e a definição dos movimentos e ações dos personagens.

⁴ A projeção mapeada, também conhecida como video mapping, é a técnica que permite que qualquer superfície, mesmo as irregulares como: paredes, automóveis, praças e prédios, se tornem uma tela de mídia. Nem o céu é o limite para a tecnologia aliada à criatividade. <https://atmodigital.com.br/projecao-mapeada-a-tendencia-que-domina-os-eventos/> 20/01/2023

2 – *Layout*: Nessa etapa, são definidos os posicionamentos dos elementos da cena, como personagens, objetos e cenários, para garantir uma composição visual adequada.

3 – Esboços: Com o *layout* definido, o animador inicia o processo de criação dos esboços dos quadros. Cada quadro é desenhado manualmente, avançando progressivamente a animação. No início, são criados os desenhos-chave (*Key frames*) que representam os momentos-chave da animação, como poses extremas ou mudanças significativas de movimento

4 – Interpolação: Após criar os desenhos-chave, o animador realiza o preenchimento dos quadros intermediários. Essa etapa é chamada de interpolação, na qual são desenhados os quadros intermediários que suavizam a transição entre as poses-chave. Esses quadros são chamados de *inbetweens* e são responsáveis por criar a sensação de movimento fluido.

5 – Finalização: Após criar todos os quadros necessários para a animação, eles são re-visitados e refinados para garantir a consistência visual e o fluxo de movimento adequado. O animador pode fazer ajustes nos desenhos e adicionar detalhes extras, como sombras e texturas.

6 – Digitalização e montagem: Após finalizar os desenhos, eles são digitalizados e importados para um software de edição ou animação, onde são organizados em sequência e adicionados outros elementos, como trilha sonora e efeitos sonoros.

Para animar os desenhos de Franklin Cascaes foi utilizado um sistema similar a animação 2D, desenvolvido por programas gráficos com o recurso de articulações de pontos chaves, conhecidos por *cut-out* ou como animação recortada, que é uma técnica em que os personagens e elementos da animação são criados a partir de partes recortadas de papel, cartolina, tecido ou outros materiais. Essas partes recortadas são articuladas e movimentadas para criar a ilusão de movimento quando capturadas quadro a quadro, atualmente desenvolvida por programas gráficos como o *Toom Boom*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Aftereffects* e *Adobe Animate*.

Lucena define que sendo o computador um instrumento versátil para lidar com informações, cabe à computação gráfica permitir que essa flexibilidade – na forma de ferramentas de geração e manipulação de imagens – possa ser utilizada na concepção de produções artísticas nos mais variados formatos, acrescente-se aqui as animações em grande formato, entre os quais se destacaria a animação. A expressão de “animação computadorizada” vem a ser tão somente o processo de realização da animação através de técnicas

de computação gráfica, que envolvem o tratamento de codificação das imagens. Na formulação dessa codificação, e conseqüente necessidade de invenção de dispositivos para viabilizar o manuseio desses códigos inadequados à lida direta do homem, ergue-se a fascinante história do advento do computador, a cujo desenvolvimento a computação gráfica está atrelada. BARBOSA JÚNIOR, (2001)

Em pesquisa desenvolvida para poder executar as animações, encontramos no livro *Desenho de Animação da Unisul* (Cesconetto 2006) um processo que já se comprovava eficiente em nosso ensino do Design UFSC, processo este que consiste em buscar uma forma eficiente de trabalhar por meio de:

Equipamentos:

Softwares:

Computadores com capacidade suficiente para os trabalhos a serem realizados, nesse caso as máquinas do DesignLAB/UFSC tinham capacidade para executar os trabalhos, ressalta-se neste caso os vídeos que podem ocupar mais de 5 Gb e que necessitam de uma taxa de transferência de mais de 3,5 Mb por segundo. Neste caso, a velocidade do sistema de armazenamento para gravar e ler as informações é preponderante, bem como a quantidade de memória RAM, utilizada para o armazenamento rápido que agiliza a taxa de transferência. Outro fator importante é a resolução da tela do monitor, que deve ser de no mínimo de 1024 X 800.

Neste ponto destaca-se o ineditismo do trabalho, que tem por base a definição dos processos, a técnica e o formato da animação a ser empregada. A partir da definição do tema, que tem por finalidade dar vida (*anima*) às ilustrações de Franklin Cascaes (figura 6), para projeção em grande formato. Destaca-se neste ponto que apresentações em grandes formatos sofrem com as formas do local onde serão apresentadas, formas estas que interferem diretamente no resultado final do processo, ou seja, é necessário a realização de um estudo detalhado de onde este trabalho será apresentado. No caso do aspecto da temática é necessário ressaltar a importância da obra de Franklin Cascaes, que tem boa parte de seu acervo guardado no Marque/UFSC. Franklin Cascaes, conhecido pelo termo carinhoso de “Francolino” realizou um trabalho que impactou de forma profunda o cotidiano do povo da Ilha de Santa Catarina, ao ponto de tornar o espaço conhecido como a “Ilha da Magia”. Poder observar suas obras que são estáticas (Figura 6) ganharem vida sem perder a sua carac-

terística primordial foi algo que deu vida ao espaço escolhido, antes apenas uma grande parede que servia de alicerce para uma construção.



Figura 6. Viagem Bruxólica à Índia – MarquE\UFSC

Franklin Joaquim Cascaes nasceu no dia 16 de outubro de 1908 nas terras de seus pais, uma fazenda à beira da praia de Itaguaçu, que na época fazia parte da cidade de São José. Foi apenas em 1944, por decreto do interventor Nereu Ramos (que viria a se tornar onze anos depois o primeiro e até agora único catarinense a assumir a presidência da República), que aquela localidade acabou sendo anexada à cidade de Florianópolis, tornando assim nosso folclorista, pesquisador, desenhista, contista, historiador, escultor e professor josefense um manezinho retroativo. Mesmo assim, como revelou na série de entrevistas concedidas em 1981 ao jornalista e escritor Raimundo C. Caruso, que deu origem aos livros *Franklin Cascaes: Vida e Arte*, e *a Colonização Açoriana e Vida e Cultura Açoriana em Santa Catarina: 10 entrevistas com Franklin Cascaes*, ele se recusava a usar o nome da cidade tanto em sua correspondência quanto nas obras:

“Nas minhas cartas, desenhos e documentos diversos, eu não assino Florianópolis, mas sim Nossa Senhora do Desterro. Isso porque é desde criança que a gente sente na carne aqueles fatos ruins que aconteceram na família. Nessa degola que foi feita aqui na terra por Floriano Peixoto entraram três parentes meus e a minha vó falava muito, não gostava que ninguém tocasse naquele nome, até mesmo no de Hercílio Luz.”

Estabelecido, então, o tema pela relevância do personagem homenageado e a técnica a serem desenvolvidas as animações para a apresentação no Centro de Eventos da UFSC, foram definidos a justificativa, hipótese, os objetivos, materiais e metodologia para execução do projeto e sua conclusão.

1.1 PROBLEMA CENTRAL

Como desenvolver um produto, no caso específico animações em grande formato, com base nos trabalhos do artista plástico Franklin Cascaes, de uma maneira inédita, projetando-as em grande formato nas paredes do Centro de Eventos da UFSC. adaptando as imagens estáticas da obra de Franklin Cascaes para receberem movimento., dando vida aos desenhos e criando o Projeto *Sonhos em Movimento*.

1.2 OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa é identificar, descrever e qualificar o processo de desenvolvimento de animações em grande formato (*mapping*) para serem apresentadas nas paredes do Centro de Eventos da UFSC

Os objetivos específicos são:

1 Pesquisar métodos de animação compatíveis para dar movimento a imagens estáticas

2 Estabelecer um roteiro não linear para apresentar essas animações

3 Pesquisar ferramentas que possibilitem projetar essas imagens animadas com qualidade em um grande formato

4 Pesquisar outros eventos com as mesmas características e estabelecer parâmetros de comparações

1.3 JUSTIFICATIVA

No ciclo de comemorações do jubileu de ouro da Pós-Graduação da UFSC foi lançada a ideia de apresentar um projeto relevante e compatível com a importância da ocasião e apresentar de uma maneira inédita os trabalhos de Franklin Cascaes, projetando-os em grande formato nas paredes do Centro de Eventos da UFSC, transformando imagens estáticas em movimento. Dando vida aos desenhos criando o Projeto *Sonhos em Movimento*.

1.4 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Esta pesquisa está delimitada na escolha de Franklin Cascaes por ser considerado um personagem local e consagrado, além de e ser o autor de imagens com formas plásticas, passíveis de serem animadas, com identidade com a cultura local. Para a captura das imagens, foi empregada uma Fujifilm X-20, sem espelho (*mirrorless*). 24,3 Mega-sensor, sensor Transas CMOS II (APS-C) de 23,6 mm X 15,6 mm. Para a apresentação da animação foram usados projetores Epson S 41. No âmbito tecnológico para o desenvolvimento das anima-

ções, foram utilizados softwares da plataforma Adobe que a UFSC os fornece de forma legal e gratuitamente em todos os seus laboratórios.

1.5 A ESTRUTURA DA TESE

Esta tese foi estruturada em cinco capítulos assim distribuídos: Capítulo 1 com a apresentação do tema, o seu problema central e objetivos, a justificativa, delimitação do tema e descrevendo seu ineditismo. No Capítulo 2 a vida e obra de Franklin Cascaes, a definição e processos para se elaborar uma projeção mapeada e uma pesquisa sobre projeções em grandes formatos no Brasil e no mundo. O Capítulo 3 Definidos os processos e modelos de projeções, descreveu-se e se caracterizou aonde se incluiria o Projeto Sonhos em Movimento e sua metodologia. No Capítulo 4 é a descrição de como foram realizadas todas as etapas das animações desenvolvidas para o evento e finalmente no Capítulo 5 as conclusões e considerações finais.

1.6 O INEDITISMO E ORIGINALIDADE

O ineditismo e a originalidade da tese tem por base o processo de animar as ilustrações de Franklin Cascaes que estão sob guarda do Museu Marque/UFSC. Deve-se ressaltar que estes originais são extremamente frágeis. E estas animações serão apresentadas em grande formato nas paredes do centro de eventos da UFSC: projetar em uma parede, com o objetivo de não haver o redesenho ou interferência de outros artistas sobre a obra original. As imagens foram digitalizadas, tratadas e a base das animações foram feitas com pontos inseridos nas articulações dos personagens do autor e então animadas. Em trabalhos desta natureza, artistas e animadores costumam redesenhar as obras originais, por vezes descaracterizando o estilo do original. Nossa preocupação foi de preservar os desenhos do autor.

CAPÍTULO 2

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Franklin Cascaes



Figura 7. Ilustração de Bruxas de Franklin Cascaes – Museu MarquE/UFSC

Para ter condições de entender e interpretar em animações a obra de Franklin Cascaes (Figura 7) foi importante pesquisar e conhecer sua vida. Primogênito dos doze filhos dos descendentes de açorianos Joaquim Serafim Cascaes e Maria Catarina Cascaes, quando veio ao mundo sequer havia alguma ligação física entre o continente e a Ilha de Santa Catarina. A primeira ponte a ligar as duas regiões, a Hercílio Luz, só viria a ser construída na década de 20, portanto no início de sua adolescência. Por isso mesmo, ao contrário dos irmãos mais novos, ele foi alfabetizado não na ilha, mas nas pequenas escolas de educação elementar nas proximidades das terras de seus pais, no que hoje são os bairros do Bom Abrigo e do Abrãao.

Nascido apenas vinte anos depois da abolição da escravatura, Cascaes é bisneto de um ex-proprietário de pessoas escravizadas. Seus pais, por outro lado, para manter os negócios da fazenda, que incluíam engenho de açúcar e de farinha de mandioca, além da charqueada, contavam com o filho mais velho para ajudar na lavoura e em outras atividades. Desde cedo Franklin sabia confeccionar balaios, tarrafas de pesca, cordas de cipó e cercas de bambu, por exemplo.

Além da força de trabalho dos filhos, seus pais também contratavam ajuda de fora, os chamados “jornaleiros”: pessoas que vinham de várias localidades para empregos temporários na fazenda, nas jornadas do plantio e da colheita.

Eram pequenos lavradores, lavradores anfíbios, porque trabalhavam parte no mar e parte na terra. À noite, os trabalhadores se reuniam no engenho, era uma casa de engenho muito grande, não lembro se havia mais de um andar, mas sei que tinha sete janelas na frente. Era enorme. Eu me sentava lá junto com os trabalhadores, eles traziam fogo, arrumavam o trempe de ferro e aí faziam café. Tinha muita fartura porque havia muito cuscuzeiro, biju, aquelas coisas guardadas nas barricas, e eles ficavam ali, tomando café, conversando e contando causos. CARUSO (1981)

Foi ouvindo esses causos que Franklin Cascaes cresceu. Eram histórias sobre benzedoras e bruxas, sobre lobisomens e boitatás (Figura 8) que habitavam um lugar misterioso, uma ilha ao mesmo tempo tão próxima e tão inacessível para uma criança que parecia destinada a viver sempre ali, nas margens da praia de Itaguaçu. E de fato seu destino só foi alterado por uma questão de sorte, como contou a pesquisadora Cláudia Regina Silveira, Silveira (1996), em sua dissertação *Um Bruxo na Ilha: Franklin Cascaes*:



Figura 8. Boitata de Franklin Cascaes

Ainda adolescente, após a descoberta da tendência para as Artes, Cascaes começa a confeccionar esculturas na praia de Itaguaçu. Numa dessas circunstâncias é descoberto pelo professor Cid Rocha Amaral, diretor da Escola de Aprendizes Artífices de Santa Catarina, que o leva – com muito custo, pois o pai não queria – para a cidade. Tem início sua formação profissional. SILVEIRA, (1996)

A resposta de fato demorou a sair. Parte porque o interesse de Cascaes na época era se tornar um padre, parte porque sua presença era importante para ajudar a família com a fazenda. Apesar da proposta ter sido feita no início daquela década, ele só veio a cruzar a ponte para fazer um curso noturno naquela escola em 1938, quando já contava com 30 anos e o lugar passou a se chamar, desde o ano anterior, de Liceu Industrial de Florianópolis.

Ele se formou e, logo em seguida, em 1941, após ser aprovado em concurso, começou a dar aula de desenho artístico naquela mesma escola. E durante trinta anos como professor acompanhou sucessivas transformações naquela instituição que continuou a mudar constantemente de denominação: em 1942 passou a se chamar Escola Industrial de Florianópolis; em 1965 se tornou Escola Industrial Federal de Santa Catarina; em 1968, virou a Escola Técnica Federal de Santa Catarina. Atualmente, desde o ano de 2008, ela leva o nome de IFSC: Instituto Federal de Santa Catarina.

As três décadas de atuação profissional de Cascaes foram objeto de análise da historiadora Denise Araújo Meira. Consultando diversos documentos, entre eles o caderno de desenho do professor, que havia sido elaborado a partir de 1945 e ainda se encontrava preservado depois de todo aquele tempo, e realizando diversas entrevistas, ela conseguiu traçar um perfil multifacetado daquele homem.

Os adjetivos utilizados para definir o professor são muitos: austero, pontualíssimo, motivado para o trabalho, educador, conselheiro, e tantos outros relatados ao longo das entrevistas. Não podemos pensar Franklin Cascaes como um professor, um artista ou um folclorista. Ele foi a junção de todos esses “Franklins” da vida cotidiana. O professor Franklin na fala dos antigos alunos da “Industrial” se humaniza. Afinal, como diria Guimarães Rosa, “a natureza da gente é muito segundas-e-sábados, tem dia e tem noite, versáteis”. MEIRA (2009)

Com aquele emprego, Cascaes conseguiu alcançar, já passado dos trinta anos, a independência financeira. Acabou por conhecer sua futura esposa, a também professora Elizabeth Pavan, com quem se casou em 1944. Já estabelecido profissionalmente e bem casado, Franklin Cascaes começou a dedicar todas as suas horas vagas ao seu grande projeto pessoal: o registro e a tentativa de preservação do modo de vida daqueles que, como ele próprio, eram descendentes de açorianos em Santa Catarina. Mas não foram poucas as dificuldades, como ele mencionou naquela série de entrevistas.

Comecei a fazer este trabalho em 1946, quando tinha 38 anos. Nessa época eu era professor na Escola Técnica: de desenho, escultura, modelagem, trabalhos manuais. Tive que me preparar moralmente para dar início a esse trabalho. Moralmente no sentido em que deveria iniciar o projeto mas para levá-lo até o fim apesar de todos problemas que já imaginava encontrar. O senhor sabe o que significa isso? Professor é um miserável. Sofri muito como professor, principalmente depois de aposentado, depois de 36 anos de trabalho. CARUSO (1981)

Ele deu início a suas pesquisas sobre o hábito de vida dos ilhéus viajando sempre que possível às comunidades mais afastadas da ilha para entrevistar os moradores decanos de cada região. Foi quando ganhou um apelido pelo qual passou a ser conhecido nas comunidades pesqueiras da cidade.

Nessa época de pesca de tainha, eu me levantava cedo e junto com a minha patroa nós íamos para as praias. A nossa corrida era o Pântano do Sul. Eu me dava muito bem com aquele povo, como me dou ainda. Tenho muita amizade por eles. O dia em que chegava na praia eles ficavam satisfeitos porque: “ah! hoje vai dar tainha, porque o seu Francolino chegou aí”. Muitos me chamavam de “seu Francolino”. É

que lá eu tive muitos alunos, sabe? Então: “ah! o seu Francolino chegou”. CARUSO (1981)

Apesar de todo esse empenho, em vida ele teve muito pouco reconhecimento por seus esforços para além dos pescadores e dos alunos. A começar logo no início mesmo, pois em 1948, apenas dois anos depois do início de seus primeiros registros, ocorreu na cidade o 1º Congresso de História de Santa Catarina. A temática do encontro foi justamente a cultura açoriana, pois naquele ano comemorava-se o bicentenário da vinda das primeiras famílias de colonos do arquipélago de Açores para povoar o interior da ilha e outros municípios catarinenses.

Seu Francolino tentou apresentar o material que havia recolhido com os historiadores, mas aconteceu ali algo parecido com o que viria a ocorrer em sua carreira de professor: como registrou Denise Araújo Meire, o fato de Cascaes se dedicar mais ao chamado “desenho artístico” do que ao “desenho geométrico”, que era cada vez mais exigido pelos interesses profissionalizantes da instituição, foi criando problemas entre ele e a direção da escola. Já ali, entre os historiadores acadêmicos, a falta de uma formação na área impediu que os registros que havia acumulado nos últimos anos fizessem parte do evento. Mesmo assim, ignorado pelos especialistas, continuou com a missão que escolheu para sua vida, paralelamente ao trabalho remunerado.

A falta de incentivo não o desmotivou e ele continuou a empregar todos os recursos do salário de professor e todo o tempo livre para continuar em sua missão. Chegou, nos anos 1960, a investir dinheiro para comprar um carro que o ajudasse a levar o resultado de sua pesquisa a mais pessoas. Carro este, como documentou Claudia Regina Silveira, escolhido pelo espaço que a lataria podia proporcionar para expor textos e desenhos:

Desejando transmitir o resultado de seu trabalho, Franklin Cascaes realiza intensas pesquisas pelo interior da Ilha. Percorre terras e mares de canoa, de baleeira, a cavalo ou até mesmo a pé, à procura de materiais para seus estudos. Quando termina, “devolve-os” à comunidade informante, sob a forma de “primeira exposição”. A figueira da praça XV de Novembro, no centro de Florianópolis, também serve de palco para que ele apresente suas obras. Franklin Cascaes, ainda, leva a cultura ao público através de um automóvel, uma kombi – “porque tinha bastante lata” dizia ele – no qual escreve poemas e frases e leva aos pátios dos colégios e outros locais públicos onde as pessoas automaticamente leem e comentam os textos do “autor desconhecido”. MEIRA (2009)

Nas entrevistas a Raimundo Caruso ele contou de onde veio o dinheiro para adquirir seu automóvel: “Em 1960 abandonei a canoa e comprei um carro, uma kombi. Minha esposa

tinha economizado trezentos cruzeiros, então pagamos esse dinheiro como entrada, e os outros trezentos à prestação”. Caruso (1996, P 26)

O restante da década segue com essas jornadas, as aulas e várias exposições de seus desenhos e esculturas. Até que na virada dos anos 60 para os 70 surgem os dois mais duros golpes na vida pessoal e na carreira de Franklin Cascaes. O primeiro deles foi a temida aposentadoria, que representava a diminuição pela metade dos proventos e o fim do contato com suas turmas de alunos. E seu anúncio chegou no exato momento em que ele concluía um desenho, de uma zorra, um carro rústico usado para puxar grandes postes de madeira até os morros da cidade, ao qual deu o nome de *Quadro da Saudade n. 31*. No verso daquela obra ele explicou o motivo do nome:

Da saudade porque no momento em que estava trabalhando, a Neusa Maria Peluso, secretária do diretor da ETFSC chegou a minha residência para trazer-me a notícia da minha aposentadoria. Aposentadoria, palavra horrível e desprezível, vazia, sem sentido algum. Eram 12 horas do dia 8 de dezembro de 1970. O número 31 é uma homenagem a casa onde resido há dezenove anos, pertencente ao Dr. Osvaldo Rodrigues Cabral. ESPADA (1996)

O segundo grande golpe ocorreu menos de cinco meses depois, no dia 30 de abril de 1971, quando morreu sua esposa Elizabeth Pavan Cascaes.

Aqueles foram apenas os primeiros sinais de que um ciclo se encerrava não apenas para o artista, como também para a cidade que ele escolheu representar em suas obras, ainda que sempre se recusando a usar seu nome oficial. Afinal foi na década de 1970 que Florianópolis viu avançar sinais de modernidade, como a inauguração de uma segunda ponte ligando Ilha e Continente em 1975 e a eletrificação das áreas extremas ao norte e ao sul com o trabalho das Centrais Elétricas de Santa Catarina.

Crítico dessas novidades que alteravam o cotidiano dos ilhéus, que ele atribuía a ação das bruxas em seus congressos visando apartar o homem da natureza, Franklin Cascaes tinha consciência de que nada provocava mais o sentimento do medo e a criação de histórias das sombras da noite. Bastante exemplar é essa história que ele contou a Raimundo Caruso naquela série de entrevistas concedidas em 1981:

Nada mete mais medo ao homem que folha de bananeira numa noite de luar quando cai o sereno, ah? Eu passei por isso aí, já, mas eu parei, não saí do lugar. Foi lá no Abraão, há mais de cinquenta anos, eu vinha voltando da casa da namorada à noite. E o vento bateu numa folha de bananeira ela começa a ficar escura e branca, quando revira. E vai fazendo fantasma, cria um fantasma, feio pra chuchu. Não é qualquer pessoa que enfrenta. É justamente isso que criou o que eu tenho aqui. O susto. Quem criou o lobisomem? O medo. CARUSO(1981)

Uma segunda história envolvendo luz e sombra, agora projetadas em uma parede, foi coletada em um depoimento de Cascaes à pesquisadora Adalice Maria de Araújo. Que para produzir sua tese a ser apresentada em um concurso para professor titular da Universi-

dade Federal do Paraná veio à Florianópolis documentar a obra de diversos artistas locais. Dando origem ao livro *Mito e Magia na Arte Catarinense*, de 1977, ganharam espaços criadores como Eli Heil, Meyer Filho, Rodrigo de Haro, entre outros, mas o maior destaque foi para Seu Francolino, a quem a autora reputava como “o maior mitólogo vivo do sul” Araújo (1977, p.79), além disso: “Absorvendo a cultura popular, pelo exercício do fantástico, filia-se tanto à linhagem satânica de um Goya, como à rigorosa documentação do etnógrafo e o que é realmente importante à mais pura brasilidade”.

O depoimento em questão foi concedido a respeito de um desenho que Franklin Cascaes produziu em 1967 chamado *Procissão de Almas*.

Este quadro apresenta uma cena de procissão de almas vista por um biguaçuense no cemitério local há muitos anos passados. Uma noite de finados, quando ele com mais dois companheiros voltaram das casas de suas namoradas à meia-noite. Afirma o narrador da visão processional com muita convicção verdadeira, que todas as almas estavam cobertas com vestes brancas muito tênues e que não carregavam velas acesa. (...) Depois, com meu carro eu fui ao local descrito, coloquei-me na posição do cemitério, um pouco abaixo, e pude constatar o seguinte: o muro tem uma ornamentação meio estranha (por cima é cheio de bolas); é todo caiado de branco assim como os túmulos. No meio da noite havia muitas velas. As bolas projetavam silhuetas e dão a impressão de seres processionais. Eu tomei todas as bolas que tem por cima do muro (não sei se ainda existe – é um cemitério muito antigo) e deu justamente este trabalho. ARAÚJO (1977)

Mesmo tendo desvendado a ilusão de ótica que deu origem a uma história de fantasmas, o artista fez seu registro em um desenho respeitando a lenda e as crenças dos chamados manezinhos. Da mesma maneira respeitosa com que registrou inúmeras atividades do cotidiano ilhéu em suas esculturas de inspiração barroca e em seus contos, um conjunto de obras que ele passou a chamar de Coleção Elizabeth Pavan Cascaes em homenagem à falecida esposa.

Em 1972, Cascaes conheceu alguém que se tornaria muito importante para o futuro daquele acervo que além de objetos pessoais e manuscritos, somaria certa de 1200 esculturas e 800 desenhos. Gelci José Coelho era mais conhecido nos círculos artísticos da cada vez mais cosmopolita cidade de Florianópolis como Peninha, e ele se aproximou daquele professor aposentado primeiramente pelo interesse em relação a suas esculturas. Michelmann (2015, p26) Peninha começa a apresentar Cascaes a seus pares no mundo da arte da capital e a incentivar novas exposições. Além disso, ele que era funcionário da Universidade Federal de Santa Catarina, foi um dos principais articuladores sobre o futuro do veterano artista.

Outro personagem importante para mediar a transferência do acervo de Cascaes para a UFSC foi Nereu do Vale Pereira, que havia sido aluno de Cascaes no ano de 1942. A admiração pelo professor Cascaes por se dedicar pela história da Ilha de Santa Catarina, mais precisamente no tocante aos hábitos e costumes culturais populares de matriz portuguesa, atraiu o interesse do ali então professor Nereu do Vale Pereira. Mesmo vinculado ao departamento do curso de Economia da UFSC, Pereira se interessava pela “identidade açoriana” e a mediação junto a Peninha tornou-se viável. No ano de 1974, por intermédio de um convênio entre a Prefeitura de Florianópolis e a UFSC, Cascaes passou a atuar no Museu Universitário e seu

acervo transferido para lá recebendo oficialmente o nome de “Acervo Elizabeth Pavan Cascaes” no ano de 1981, onde se encontra até os dias atuais. MICHELMANN (2015)

Durante os três anos de vigência daquele convênio, Cascaes passou a trabalhar no Museu tendo Peninha como seu ajudante, da mesma forma que também acompanhou seu ex-aluno Nereu do Vale Pereira a uma viagem ao arquipélago dos Açores, de onde partiram as famílias colonizadoras dos rincões da Ilha de Santa Catarina.

O incentivo de Peninha também fez com que Franklin Cascaes resgatasse alguns papéis que estavam abandonados em um guarda-roupas de sua casa dando origem aquela que é de toda sua vasta produção a obra mais acessível de todas: o livro de contos ilustrados *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina*, produzido em parceria com a jornalista Bebel Orofino e publicado originalmente em 1979. Dois anos depois foi a vez do já mencionado livro com as entrevistas concedidas a Raimundo Caruso ser lançado. (ESPADA, 1996, p.1)

Então, no dia 15 de março de 1983, quando parecia que finalmente estava colhendo algum reconhecimento por ter dedicado quatro décadas à cultura açoriana, Franklin Cascaes morre de parada cardíaca em decorrência de uma cirurgia de cálculo renal. “No mesmo dia toma posse e inicia o mandato de Esperidião Amin como governador de Santa Catarina, sendo eleito no ano anterior”, lembrou o pesquisador Alan Michelmann que estudou as relações da obra do artista com o turismo de Florianópolis.

O homem que “criou”, por meio da coleta de relatos de moradores do litoral catarinense, em especial, de Florianópolis, e juntou os pontos da cultura popular da Ilha de Santa Catarina morre, mas seu legado em forma de histórias, relatos orais coletados, matérias em jornais, exposições das mais variadas, esculturas e montagens ficaram. Estratégias para este legado ser utilizado, mantendo vivo o “bruxo da Ilha” onde diversos setores estariam articulados, entre eles, o do turismo, o qual viria ser um dos trunfos da gestão de Esperidião Amin que durante o seu período de mandato, buscou incrementar o viés turístico por intermédio de aspectos da cultura catarinense, mais precisamente, a construção de uma identidade multicultural. Com o legado deixado por Cascaes, Florianópolis teria um aspecto cultural que o identificasse e servisse aos interesses mercadológicos do turismo. MICHELMANN (2015)

Em 1987, o principal órgão de incentivo cultural da capital catarinense foi criado pela lei 2647/87 com o nome de Fundação Cultural Franklin Cascaes. Quatro anos depois, inspirada pelos textos de *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina*, a Rede Manchete lança sua mais cara minissérie até então, *a Ilha das Bruxas*, co-escrita por Bebel Orofino. (MICHELMANN, 2015, p.55) Em 2010, foi instalada no campus da UFSC uma escultura de quinze metros de altura chamada Boitatá Incandescente (Figura 9), produzida pelo artista Laércio Luz em parte com ligas da ponte Hercílio Luz e baseada em desenhos de Cascaes. No ano seguinte, a escola de samba carioca Grande Rio faz um desfile na Sapucaí com um enredo também inspirado na obra do catarinense. Em 2017, no centro da capital catarinense, entre as ruas

Vidal Ramos e Tenente Silveira, um prédio teve sua fachada pintada com o rosto de Franklin Cascaes por um grupo grafiteiros, formando uma tela de 34 metros de altura por 12 metros de largura (figura 9)



Figura 9. Boitatá Incandescente, escultura de Laércio Luz – Foto Agecom

2.2 Projeções mapeadas

O *video mapping*, ou projeção mapeada, é uma linguagem gráfica que emprega a luz projetada para transformar uma determinada superfície em uma mídia. Presente há algum tempo em grandes eventos e shows, esse formato de apresentação vem ganhado adeptos e se tornado cada dia mais surpreendente.

Trata-se de uma projeção numa superfície irregular. Ao contrário de uma tela de cinema que é plana, na projeção mapeada o diferencial é justamente a necessidade de “mapear”. Programa-se como a projeção vai ser feita naquela forma irregular. Por meio da utilização de um software especializado, os objetos de duas ou três dimensões são formados virtualmente. A partir dessas informações o software interage com um projetor para adaptar qualquer imagem à superfície do objeto escolhido. (JONES, 2014) Com isso, o designer consegue criar um mundo virtual totalmente novo. A sua reconstrução tem como ponto de partida o espaço real, ou melhor, da ilusão visual dessa reconstrução. Objetos estáticos ganham movimento, profundidade, interação.

Algumas dessas projeções são grandes obras de arte, espetáculos únicos e criam narrativas audiovisuais, combinando a imagem projetada com o som.

Segundo Silva (2021), embora o termo “projeção mapeada” seja relativamente novo, a técnica remonta ao final dos anos 1960, onde era conhecida como mapeamento de vídeo, realidade aumentada espacial, ou *shader lamps*. Um dos primeiros famosos usos de projeções em objetos 3D foi lançado em 1969, quando foi inaugurada a Mansão Mal Assombrada na Disney. Na casa, falsas cabeças decepadas recebiam a projeção de um filme de 16mm para que parecessem animadas. Hoje em dia, muitas pessoas recriam esses fantasmas como decoração para o Halloween. Com o passar dos anos, essas técnicas foram sendo aprimoradas com o lançamento de softwares que possibilitam a computação de dados nos três eixos XYZ e a simulação desses ambientes com maior precisão e dinamismo.

A partir dos anos de 1980 é que as experimentações ganham complexidade. Um dos pioneiros na exploração do *Video Mapping* foi Michael Naimark, artista que já teve seu trabalho exposto em mais de 300 exposições de arte, filmes e projetos ao redor do mundo. Naimark desenvolveu a instalação *Displacements*, que segundo Maniello (2015, p. 26), pode ser considerado um dos primeiros projetos de grande complexidade da história. Este *Video Mapping* representava o canto de uma sala de estar de uma casa repleta de objetos comuns (Figura 10A). Dois atores foram gravados neste cenário com uma câmera que rotacionava para os lados conforme a atuação dos atores se desenvolvia. Após isso, todo o cenário foi pintado de branco e o vídeo gravado foi projetado por cima deste ambiente, posicionando a câmera exatamente no mesmo local que estava quando a gravação aconteceu. O resultado parece gerar um retângulo iluminado em movimento pelo cenário, que revela as cores e personagens conforme a projeção se movimenta.

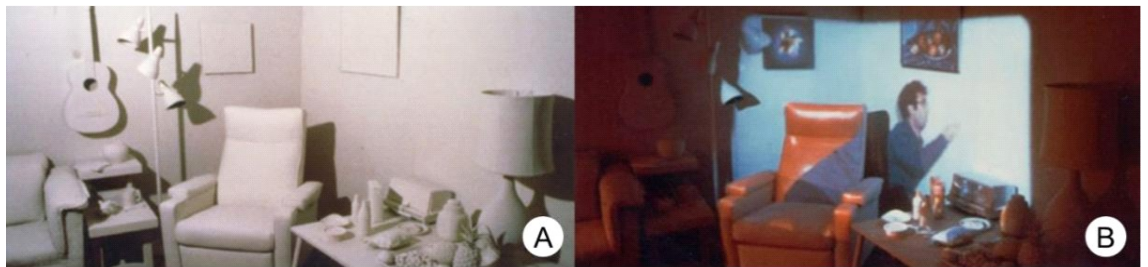


Figura10. A e B: Apresentação de Michael Naimark. Fonte: Rhizome (2010).

Em 1994, a Disney registra a primeira patente que explora a técnica do *Video Mapping* como parte de seu novo empreendimento, denominada *Apparatus and method for projection upon e three-dimensional object* (Google Patents, 2023). Na patente pode ser observado o surgimento de uma estrutura já muito semelhante ao que vemos hoje, onde a projeção é mediada pelo uso de um suporte gráfico, como um computador, podendo sofrer modificações conforme a projeção se desenvolve (Figura 11).

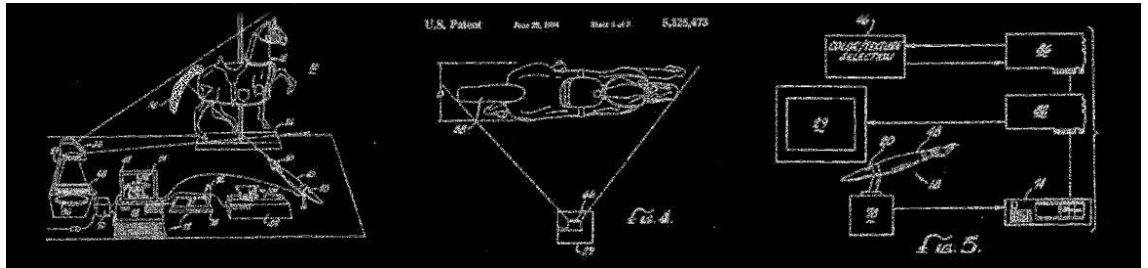


Figura 11. Primeira patente em Video Mapping. Fonte: Google Patents (2023).

Também nos anos 1990, surge a figura dos “VJs”, abreviação para *Video Jockey*, que é um termo empregado aos artistas relacionados com performance visual em tempo real, que surgiram fortemente nesta década nas famosas festas eletrônicas, clubes e raves. Segundo Maniello (2015, p. 37), os VJs realizam mixagens, show de luzes e efeitos visuais usando clipes, slides, luzes, lasers, entre outros, manipulados em tempo real para criarem uma experiência única e conectada com os eventos dentro de uma festa ou batida de uma música. Segundo Anastasiou (2017, p. 71), os instrumentos usados pelos primeiros VJs eram videocassetes VHS, que tocavam vídeos analógicos por meio de computadores muito rudimentares que não reproduziam vídeos, mas sim *screensavers* (telas de descanso) que respondiam ao som da música.

O início das instalações de vídeo no Brasil surge por volta dos anos 2000, tendo a empresa VISUALFARM de Alexis Anastasiou, como pioneira nesta técnica. A primeira apresentação de *Video Mapping* no Brasil foi realizada na fachada do Teatro Municipal de São Paulo, em dezembro de 2008 (ANASTASIOU, 2017, p. 81). A partir de uma trilha sonora escolhida pelo maestro do Teatro, foi desenvolvida uma apresentação de quatro atos com cerca de quinze minutos de duração, criando um fluxo contínuo não narrativo da interação entre imagens, música clássica e intervenções com atores. Ocorreram cinco projeções por noite, durante 15 dias. Nos anos seguintes a VISUALFARM desenvolveu importantes projetos como o Abraço do Cristo (Figura 12), o Vídeo de Guerrilha, que movimentou o trabalho de videomapeadores com projeções espalhadas pela cidade de São Paulo, e mais de 60 projetos que contemplam uma variedade imensa de aplicações (VISUALFARM, 2020). Desde então o *Video Mapping* vem se aprofundando cada vez mais em sua linguagem e tecnologia. Apesar de ainda recente, sua recorrência tem aumentado nos últimos 20 anos, em paralelo com o avanço dos projetores e softwares de mediação gráfica. Conforme Anastasiou (2017, p. 58), “o *Video Mapping* realiza uma total cobertura da superfície que recebe a projeção diminuindo as barreiras entre o digital e o real”, sendo difícil distinguir se estamos percebendo uma pintura, algum movimento na parede ou apenas a projeção. Dessa forma, com a projeção mapeada recobrimos adequadamente o objeto em questão, podendo dar uma ou diversas novas leituras para o mesmo, permitindo assim, dar outros significados para a narrativa.

Após a análise e total reconhecimento do ambiente trabalhado, podem ser gerados diversos registros como fotos e medições que serão transmitidos ao computador para que exista uma reconstituição completa e detalhada do ambiente físico. Na sequência desse processo de digitalização do real, o conteúdo será editado para atender as necessidades da nar-

rativa, fazendo uso de técnicas do audiovisual, como edição de vídeo, animações, aplicação de música e efeitos sonoros. Por último, este conteúdo será “devolvido” ao ambiente real pelo emprego de um ou mais projetores de vídeo para que o processo seja concluído e o ambiente receba sua nova camada.

O Mapping, diferentemente da Realidade aumentada, caracteriza-se como uma forma de Iluminação. Sendo que, neste caso, o desenho da luz pode ser trabalhado empregando o artifício de vídeos e imagens. Conforme Camargo (2012, p. 76), as “projeções digitalizadas coexistem com o efeito dos refletores, agora com auxílio de programas e recursos computadorizados, que permitem estreitar vínculos entre cena e luz, cena e tecnologia”. Tratando-se da área do Design Cenográfico, os Cenários, Objetos Cênicos e a Caracterização Visual do Interpretado (CVI) apresentam-se como possíveis superfícies receptoras da projeção mapeada. Compreende o Cenário o conjunto dos diversos materiais e efeitos cênicos (telões, bambolinas, bastidores, moveis, adereços, efeitos luminosos, projeções etc.) que serve para criar a realidade visual ou a atmosfera dos espaços onde decorre a ação dramática; cena, dispositivo cênico. Por Objetos Cênicos, Oliveira (2018, p. 367) exemplifica que são os “componentes materiais e visuais da cena, e que são essenciais para constituir a estética de um espetáculo, além de estabelecerem relações com os demais elementos da encenação, constituindo atmosferas.” Sua construção leva em conta o desígnio dos objetos e estruturas necessárias para que o espetáculo aconteça, bem como suas especificidades estéticas e funcionais. A CVI compreende as características visuais que um personagem demonstra ao se apresentar, referindo-se desde o figurino até sua maquiagem e qualquer tipo de acessório que lhe transmita algum significado. Soares (2016, p. 127) complementa que a CVI se refere à “correlação expressiva de cores, formas, volumes e linhas, utilizadas de diferentes formas para materializar roupas, maquiagens, penteados e uso de acessórios”.

Desta forma, para o *Mapping* existir, deve sempre haver uma superfície a ser projetada, que pode se apresentar como um Cenário, Objeto Cênico, CVI, o próprio corpo do Interpretado ou, em alguns casos, em mais de uma superfície na mesma cena.

E o resultado do material projetado, pode ser um vídeo criado fiel a estátua do Cristo Redentor no Rio de Janeiro, capaz de criar a ilusão de movimento de acordo com o ponto de vista da plateia (Anamorfose) (Figura 12).

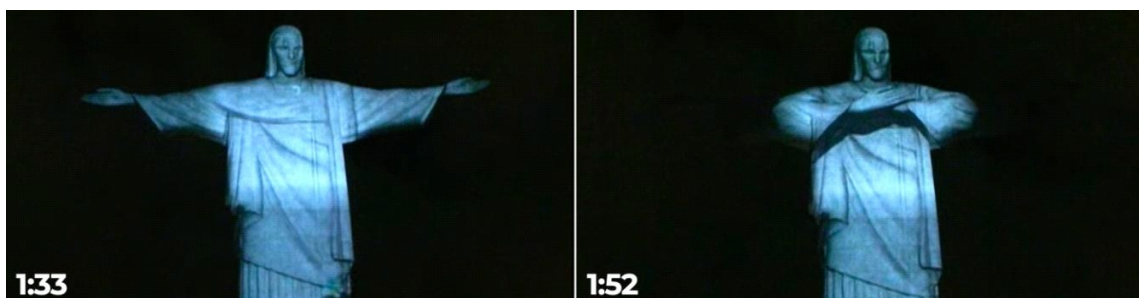


Figura 12. Apresentação de lançamento da campanha Carinho de Verdade da instituição SESI realizada sob o Cristo Redentor em 2010, com direção de Fernando Salis, criação e idealização da Casanova Comunicação e execução do projeto pela VISUALFARM. Fonte: SALIS (2010).

O plano de expressão foi composto inicialmente por uma sequência de vídeos reais de pontos da cidade do Rio de Janeiro, que foram projetados dentro da silhueta do Cristo Redentor, enquanto uma música instrumental acompanhou esta ordem. Em seguida, a projeção marcou os contornos da silhueta da estátua e uma pequena borboleta surgiu na parte inferior, voando até o peito da imagem do Cristo, que em seguida realizou o movimento do abraço, dobrando seus cotovelos e pressionando seus braços contra o peito.

A equipe que realizou o projeto deparou-se com uma questão técnica: a imagem do Cristo, ao dobrar seus braços, mantinha visíveis os antebraços reais da estátua, quebrando a ilusão do movimento do abraço. Para solucionar este problema, um truque óptico foi necessário, recorreu-se há instalação de um jogo de luzes na base da estátua, posicionado de frente para a plateia. Momentos antes de o abraço ser realizado, as luzes foram acesas, o que fez com que a pupila das pessoas da plateia fosse contraída, de forma que ninguém conseguisse enxergar o antebraço real do Cristo. Assim, se conseguiu o desejado efeito do abraço com êxito (Figura 13).

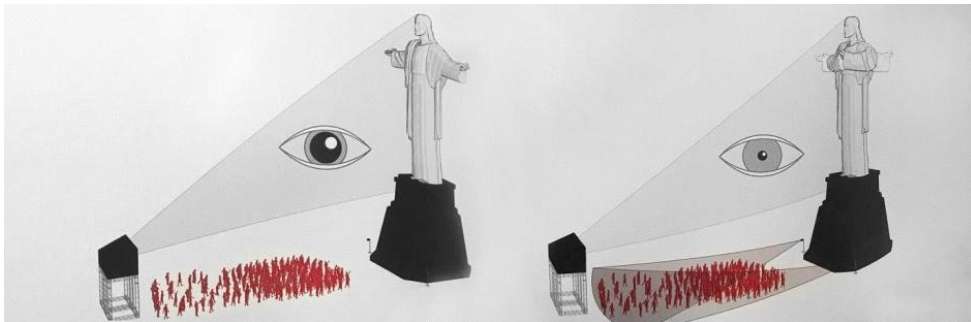


Figura 13. Imagem representativa de como foi resolvida a questão acerca do abraço do Cristo. Fonte: Anastasiou (2017, p. 98).

No plano de conteúdo observa-se uma exaltação a cidade do Rio de Janeiro e suas características, bem como o significado do movimento do abraço para plateia. Assim, o *Video Mapping* contribuiu não apenas como meio de projeção, mas também como modo de dar a ideia de movimento a um objeto estático e ressignificar sua forma. Além disso, conforme apontado por Anastasiou (2017, p. 101), contribuiu para causar um efeito de sentido de comoção no espectador.

2.3 Pesquisa sobre tipos de projeções mapeadas

Para entender o processo de projeções em grandes formatos foram pesquisadas modelos de trabalhos desenvolvidos nessa modalidade para poder estabelecer um padrão e inserir o trabalho das animações de Franklin Cascaes. Foram analisadas várias apresentações e estabelecidas relações e comparações entre elas.


Ano	2010
Local	Londres
Características	Para promover o lançamento do <i>game</i> Super Mario Galaxy 2, as paredes de uma estação termelétrica de Londres foram transformadas em um <i>console</i> gigante, usando tecnologia de projeção de mapeamento de vídeo (<i>video mapping</i>). O local estava desativado desde 1983 e localizado às margens do rio Tamisa, a usina de Battersea é considerada a maior construção de tijolos da Europa. Além de animações do jogo da empresa japonesa Nintendo, também foram realizadas disputas ao ar livre.
Imagens	

Tabela 1- Projeção em Londres


Ano	2010
Local	Cingapura
Características	A primeira projeção em edifícios da Ásia foi realizada em 2010, em uma ação de marketing da marca de automóveis alemã BMW. Outro exemplo de uso da tecnologia de mapeamento de vídeo, ela foi batizada de BMW JOY 3D e usou, como tela do seu <i>outdoor</i> digital, dois prédios comerciais de Cingapura. O objetivo era incentivar a população conhecida por sua dedicação ao trabalho, a também reservar tempo para a diversão
Imagens	

Tabela 2 – Projeções em Cingapura


Ano	2012
Local	São Paulo
Características	Fotos e animações de mais de cem artistas, de várias partes do mundo, foram projetadas nas fachadas de catorze prédios em torno da boêmia Rua Augusta, da cidade de São Paulo, na 3ª edição do projeto Vídeo Guerrilha. O evento trouxe atrações interativas: por exemplo, era possível desenhar ao vivo e movimentar a arte projetada por meio de um sensor de movimento. Também havia o chamado “Agigantador de Pessoas”, que transformava os passantes em uma imagem projetada de até trinta metros de altura.
Imagens	

Tabela 3 – Projeção em São Paulo


Ano	2013
Local	Porto Alegre
Características	Por ocasião do segundo prêmio Instituto Estadual de Artes Visuais, a Casa de Cultura Mario Quintana de Porto Alegre abriu espaço para uma série de exposições, entre elas uma que projetou animações nas paredes do Espaço Galeria Maurício Rosenblatt. A mostra contemplada pelo prêmio levou o nome de Relógio Espetacular, de autoria de Bruno Borne. A vídeoinstalação consistia de uma grande esfera branca suspensa no local que, assim como as paredes da galeria, servia de tela para a projeção de animações produzidas em computação gráfica. Vários objetos se moviam como se fossem ponteiros de relógios, marcando a passagem do tempo diante do público.
Imagens	

Tabela 4 – Projeção em Porto Alegre


Local	Brasília
Características	O dueto VJ Suave, formado pelo casal de artistas Ygor Marotta e Ceci Soloaga, pedalou triciclos que projetavam animações nos prédios ao redor da capital da República em um projeto itinerante chamado “Suaveciclo”. Os veículos adaptados contavam com projetores, computadores, amplificadores e caixas de som capazes de trabalhar com desenhos, animações e poesias manipuladas diante do público em tempo real. O projeto passou ainda por diversos países, como Rússia, Luxemburgo, Alemanha e Eslováquia.
Imagens	

Tabela 5 – Projeção em Brasília


Ano	2016
Local	Belo Horizonte
Característica	Para comemorar os 40 anos da Fundação Torino, uma escola de ensino de padrão internacional, de Minas Gerais, que oferece aulas em italiano, inglês e espanhol, preparou um espetáculo com a apresentação do cantor lírico Yuri Guerra, acompanhado da orquestra sinfônica Musicoop, enquanto a plateia acompanhava as projeções mapeadas de animações em uma esfera com cinco metros de diâmetro. A apresentação aconteceu na Sala Minas Gerais, atual sede da Filarmônica do estado. As duas empresas responsáveis pela projeção, ZW Desing e Front BH, prepararam o espetáculo para que a esfera pudesse representar de acordo com a narrativa tanto a lua, quanto o planeta Terra ou um navio, com imagens disparadas de quatro projetores para formar a ilusão em trezentos e sessenta graus.
Imagens	

Tabela 6 – Projeção em Belo Horizonte


Ano	2018
Local	Rio de Janeiro
Característica	Outro projeto itinerante do dueto VJ Suave recriava a experiência de se caminhar pela Floresta Amazônica em uma instalação que recebeu o nome de O Essencial é Invisível aos Olhos. Misturando realidade virtual, animações 3D, faixas de áudio e um programa de criação de games, a exposição permitia que o público interagisse com o cenário projetado e com cinco personagens: o indígena Txuã, a alienígena Rosa, o sábio Cacaço, o músico Josi e a onça Maná
Imagens	

Tabela 7 – Rio de Janeiro

Ano	2021
Local	Porto Alegre
Característica	Animações da artista gaúcha Marina Kerber e da alemã Lotte Reiniger foram projetadas nos prédios do centro histórico de Porto Alegre, em uma promoção do Goethe Institute chamada Encontros Projetados. Charlotte “Lotte” Reiniger (1899-1981), nascida em Berlim, foi diretora de cinema e é considerada a maior pioneira na área de animação de silhuetas do mundo. Em sua carreira, ela realizou mais de quarenta filmes, entre eles <i>As Aventuras do Príncipe Achmed</i> , de 1926, o mais antigo longa de animação feito na Alemanha a ter sobrevivido ao tempo.
Imagens	

Tabela 8 – Projeção em Porto Alegre – Marina Keller


Ano	2021
Local	Periferia de São Paulo
Características	Toni Baptiste e Flávio Camargo, que formam o Coletivo Coletores, perceberam que, durante o auge da pandemia de Covid-19, muitos artistas usavam projeções em prédios com informações sobre a doença ao centro de São Paulo. A dupla resolveu levar o mesmo tipo de recurso até as localidades mais carentes da metrópole, como a Zona Leste, onde residem milhões de pessoas que também precisavam de lazer e de dados confiáveis sobre saúde. Unindo uma série de linguagens, de animações a grafites, passando por fotografias e games, o Coletivo faz suas manifestações até a bordo de uma kombi, usando equipamentos simples, no que chamam de “projeção de guerrilha”. A dupla também oferece oficinas nas periferias, sobre temas como <i>video mapping</i> , vídeo de guerrilha, projeção em shows e grafite digital
Imagens	

Tabela 9 – Periferia de São Paulo


Ano	2022
Local	Rio de Janeiro
Características	A exposição imersiva Monet à Beira D'Água usou equipamentos especiais para projetar no Rio de Janeiro 285 obras do pintor francês Claude Monet (1840-1926), principal nome do movimento impressionista. As telas com temática ligada às águas ganharam vida em painéis com sete metros de altura, formando uma narrativa audiovisual. As pinturas animadas eram projetadas não apenas nas paredes do salão localizado próximo ao Parque Mauá, mas também em dois lagos que foram instalados especialmente para a exposição. O curador do projeto foi Naum Simão.
Imagens	

Tabela 10 – Rio de Janeiro


Ano	2022
Local	São Paulo
Características	Também usando tecnologia de exposição imersiva, Beyond Van Gogh projetou uma experiência multimídia com animações baseada na tela <i>A Noite Estrelada</i> do pintor holandês Vincent Van Gogh (1853-1890), considerado um dos nomes mais influentes da história da arte ocidental. A parte principal da exposição ocupou um salão de dois mil metros quadrados em São Paulo, depois de percorrer diversos países, como Estados Unidos, Peru, Chile e Porto Rico. O projeto foi idealizado pela startup canadense Normal Studio e em sua passagem pelo Brasil foi realizada parceria com o DC Set Group.
Imagens	

Tabela 11 – São Paulo - A Noite Estrelada

CAPÍTULO 3

3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

3.2.1 A ideia

Doc Comparato (2018) anotou em seu livro sobre técnicas de roteiro que uma ideia surge a partir do que Lewis Herman, roteirista, chamou de AS IDEIAS NÃO SURGEM DO NADA o que gerou a criação do Quadro de Ideias (quadro 1) que serve de apoio ao trabalho de busca, do tipo: “mineiro” à procura de ouro. Existem seis campos, nos quais, presumivelmente, será possível encontrar alguma ideia.. São eles:

Ideia selecionada
Ideia verbalizada
Ideia lida (for free)
Ideia transformada
Ideia solicitada
Ideia procurada

Quadro 1 - Ideias

No caso o Projeto *Sonhos em Movimento*, animando as ilustrações de Franklin Cascaes, pode se enquadrar na “Ideia Solicitada”, pois foi solicitado ao DesignLAB, Laboratório Vinculado ao Programa de Pós-graduação em Design da UFSC, que apresentasse um produto no evento comemorativo aos 50 anos da Pós-graduação na UFSC. Em busca de sugestões, foi realizado um BrainStorm, onde foi possível identificar uma proposta de utilizar as animações em grande formato que deveriam ser apresentadas em uma parede no Centro de Eventos da UFSC, representando assim o início do projeto. Para Catherine e Zahra (2011, p.58) seu primeiro objetivo deve ser encontrar uma ideia. Você pode obter inspiração por meio de uma obra de arte, de um sonho ou de um livro. Não há regras definidas sobre quando ou onde você pode encontrar um conceito vencedor, mas a chave é ter a capacidade de reconhecer e saber identificar tal ideia. E o autor identificou a possibilidade de produzir um bom produto, um viés novo e a ocasião de gerar animações com as criações de Franklin Cascaes com suas formas e desenhos de forte identidade com a cultura de Florianópolis em um formato até então não havia sido realizado.

As animações seriam apresentadas na parede de um dos prédios do Centro de Eventos da UFSC, com 16 metros de largura por três de altura (área da projeção), criando a necessidade de quatro projetores e quatro animações a serem apresentadas em *looping* com uma trilha sonora central. Foi estabelecido, então, que nas duas telas centrais seriam apresentadas as animações e nas laterais duas projeções de *slides-show*, processo mais sim-

plificado, no qual apenas imagens estáticas ficariam se sobrepondo durante o tempo de exibição.

Ainda no campo das ideias, o livro LUPTON (2013) considera que, depois de definir seu problema, é hora de criar soluções e propostas formais mais articuladas, significando apresentar ideias para si e sua equipe, no caso os bolsistas da DesignLab que foram disponibilizados para auxiliar no projeto *Sonhos em Movimento*. Em projetos complexos, como *websites*, publicações e animações, os designers tendem a trabalhar de forma esquemática, Lupton (2013, p.61), sugere utilizar diagramas, *storyboards* e apresentações sequenciais antes de desenvolver os detalhes visuais, onde então foram desenvolvidos os roteiros e *storyboards* das animações pretendidas, atividades estas que foram desenvolvidas para o projeto.

Stephen Silver entende que uma parte essencial da compreensão do que envolve o desenho de personagens eficazes é também aprender como as histórias animadas são feitas na indústria e o papel do *designer* de personagens nesse processo de produção. Em primeiro lugar, o processo de *design* começa com o cliente. O trabalho de um *designer* de personagens é atender às necessidades do cliente. Um cliente pode ser o diretor do projeto ou o proprietário de uma empresa em busca de projetos para uma empresa Silver (2017, p 59). No caso não tínhamos a preocupação da criação das personagens, pois estes seriam os próprios desenhos de Franklin Cascaes, a partir da obra dele. Da mesma forma, o projeto não seria uma produção nos moldes típicos, nem uma animação de média ou longa-metragem, seriam uma série de curtas, projetadas simultaneamente e sem o compromisso das animações convencionais.

3.2.2 Preparando as imagens

O primeiro passo para fazer as animações era a necessidade de capturar as imagens cedidas pelo Museu MarquE/UFSC, instituição que é responsável pela conservação das ilustrações de Franklin Cascaes, desenhos executados ou em grafite ou nanquim sobre papel. Levantamento feito por Moura, Battistella, Vieira e Pereira (2021) tal produção é estimada em aproximadamente 3.000 peças em cerâmica, madeira, cestaria e gesso; 400 gravuras em nanquim; 400 desenhos a lápis e grande conjunto de escritos que envolvem lendas, contos, crônicas e cartas, todos resultados do trabalho de 30 anos do pesquisador junto à população ilhoa coletando depoimentos, histórias e lendas místicas em torno das bruxas e da herança cultural açoriana. Grande parte desse material compõe a coleção Elisabeth Pavan Cascaes, e faz parte do acervo do MarquE/UFSC.

Ainda no artigo de Moura, Battistella, Vieira e Pereira (2021) descreve o estudo a respeito de como foram feitas capturas de diversas pranchas de desenho do artista Franklin Cascaes pertencentes ao acervo do Museu Universitário Professor Oswaldo Rodrigues Cabral, da Universidade Federal de Santa Catarina MARquE/UFSC. Foram fotografadas como exemplo de diferentes tamanhos e técnicas a fim de estabelecer um parâmetro a ser aplicado ao restante do acervo. As pranchas de desenho preservadas no MARquE/UFSC possuem muitos anos de vida e, por isso, elas se tornaram sensíveis e frágeis ao manuseio. O material é preservado em condições ideais de umidade, temperatura e incidência de luz para que se prolongue sua preservação. Tais obras necessitam de um manuseio cuidadoso, feito por pessoas capacitadas para tal atividade. As obras foram manuseadas apenas pela equipe técnica do museu, sendo que a equipe de fotografia não teve nenhum contato com as peças fotografadas. Da mesma forma, não foi utilizado flash, contando apenas com luz natural.

Neste processo, contamos com a ajuda do Professor Dr. Fernando Crocomo do Curso de Jornalismo, também da UFSC, e com experiência na captura de imagens. Para esse fim, foi utilizada a câmera Fujifilm X-20, sem espelho (*mirrorless*). 24,3 Mega-sensor, sensor Transas CMOS II (APS-C) de 23,6 mm X 15,6 mm, com filtro de cores primárias para capturar aproximadamente 60 originais. É uma câmera rápida e com alta resolução. As fotos foram obtidas a partir do App Camera Remote instalado em um *smartphone* Android. Foi preciso ainda pesquisar o melhor meio para projetar as animações em grande formato, o que foi solucionado com quatro projetores Epson S 41 (de propriedade da Reitoria da UFSC) com 3300 lúmens, possibilitando fazer apresentações em auditórios ou projetar material audiovisual em grandes espaços, mesmo em ambientes com alta iluminação natural ou artificial.

- O roteiro foi solicitado com algumas dificuldades em relação a um roteiro convencional, assim enumerados:

- 1- Não deveria ser sequencial já que o público do evento deveria apenas observar as animações, seu resultado estético e ter uma breve noção do mundo de Cascaes por conta de quadros projetados, também aleatórios com textos de Franklin Cascaes, inseridos ao longo das animações para contextualizar o autor.

- 2- O critério da escolha das ilustrações a serem animadas deveria ir além do puramente estéticas, ou seja, a escolha de imagens com uma maior facilidade de animar e que deveriam dar um bom resultado de simulação de movimento no final, como exemplo

abaixo, a imagem deveria estar em movimento, corpo inteiro e em movimento de ação, locomoção para podermos fazer a animação. (Figura 14)

Pesquisadas e solucionadas a questão da captura dos originais e como poderíamos projetá-los no dia do evento, o próximo passo é preparar o original (Figura 15) adaptado para a animação.

Exemplificando temos a imagem original:



Figura 14 – Original de Franklin Cascaes. Fonte: MarquE-UFCS



Figura 15 – original já preparado para animação – fonte do autor

Para podermos animar, a figura deverá ser tratada, separada do fundo (Figura 15) e adaptada para o formato horizontal, no caso 1920 X 1080 px. Resultando na seguinte sequência das imagens onde o fundo será triplicado e a figura devidamente destacada.



Figura 16 – Cenário do fundo – fonte do autor

Com isso estabelecemos um fundo separado da figura onde podemos criar os quadros separadamente para poderem ser animados sequencialmente. (figura 16)



Figura 17 - Imagens sequenciais prontas para animar – fonte do autor

Por fim são criados pontos de “distorção de marionete” (Figura 17) nas articulações da imagem a ser animada para serem desenvolvidos os movimentos dos personagens, distribuindo o personagem em pontos chave no cenário para criar a sensação de movimento

Esse processo foi elaborado em todas as imagens animadas consistindo das seguintes etapas:

1 – Separar a imagem a ser animada do fundo

2– Ampliar o fundo para se adaptar ao formato de 1920 X 1080 se necessário

3– Criar os pontos de distorção de marionete nas articulações das imagens para animar.

Processo que segue a estrutura tradicional de animação baseada no exemplo de Richard Willians (Figura 18)

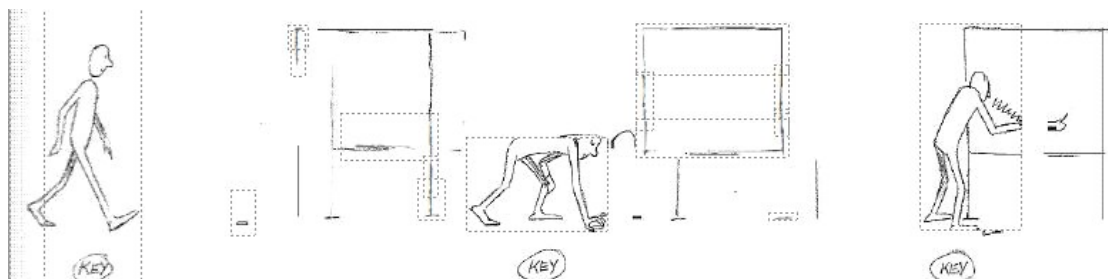


Figura 18– Exemplo de estrutura de animação 2D – Fonte: Animator Survival Kit

Se fosse uma história em quadrinhos ou se quiséssemos mostrar o que está acontecendo em um storyboard, precisaríamos apenas de três posições. Vamos mantê-lo simples e usar bonecos para não nos perdermos nos detalhes. Essas três posições se tornam nos-

sas chaves e as circundamos. As chaves contam a história. Todos os outros desenhos ou posições que teremos que fazer a seguir para dar vida à coisa serão os extremos (não circulados): os 'contatos' do pé, as posições de passagem ou rupturas e os intermediários. Willians (2009) Tradução livre do autor

3.2.3 O estudo das cores

Pedrosa (1989, p.17) define que a cor não tem existência material, é apenas sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz – mais precisamente, é a sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão e seu aparecimento está condicionado à existência de dois elementos: a luz (objeto físico, agindo como estímulo) e o olho (aparelho receptor). Dessa forma, ele se referia à cor transmitida a partir de um suporte físico, tanto poderia ser um papel ou uma pintura em parede. No caso de estarmos projetando uma animação em uma parede, será uma emissão de luz, do projetor em um suporte ainda exposto ao ambiente que pode ser interno ou externo, sendo que a recepção dessa imagem de inexistência imaterial terá maiores interferências que poderão afetar sua qualidade. Isso era um cuidado a mais que precisaríamos ter.

Ainda teríamos como estímulo dois fatores que nos causam as sensações cromáticas: Cor pigmento, a substância material que, conforme sua natureza, absorve, refrata ou reflete os raios luminosos componentes da luz que se difunde sobre ela. Sendo que, ao ser projetada em uma parede, a cor refletida por ela influenciaria no resultado visual do trabalho. No caso havia uma parede de cor amarelada, auxiliando o produto final, já que estaríamos projetando imagens em preto e branco e tons de ocre por se tratarem de imagens antigas. E o outro fator é a Cor-luz, ou luz colorida que é a radiação luminosa visível que tem como síntese aditiva a luz branca. Sua melhor expressão é a luz solar, por reunir de forma equilibrada todos os matizes existentes na natureza. As faixas coloridas que compõem o espectro solar (PEDROSA, 1989, p 17), mas no caso seria a qualidade de projeção dos data-shows que sofreriam diretamente efeitos da luz solar em sua qualidade final, tanto que essas projeções são executadas à noite para se obter uma maior nitidez das imagens.

As cores desempenham um papel fundamental na criação de uma atmosfera, comunicação de emoções e estabelecimento de uma identidade visual em animações. No caso, em se tratando de originais em preto e branco, foi estabelecido um padrão de cores monocromáticas e envelhecidas. Para uma animação temos o estudo do *color script* que é uma ferramenta visual usada na pré-produção de animações para planejar a paleta de cores de um filme ou cena. É uma série de ilustrações que estabelece a atmosfera, o tom emocional e a progressão cromática ao longo da narrativa. O *color script* ajuda a definir a paleta geral, guiando a equipe de arte e os animadores na escolha das co-

res a serem usadas em cada cena. Definido por Torres (2017) que o *Color Script* é um guia cromático para o diretor visualizar as transições de clima durante a película. Muitas vezes este não terá ilustrações altamente detalhadas, mas mais manchas e blocos de cores que representem o cenário e os objetos. O essencial nessa etapa de produção é mapear a experiência que se pretende passar para o espectador final, por isso a criação do *Color Script* (Figura 19) anda lado a lado com o roteiro (*Script*) em si.

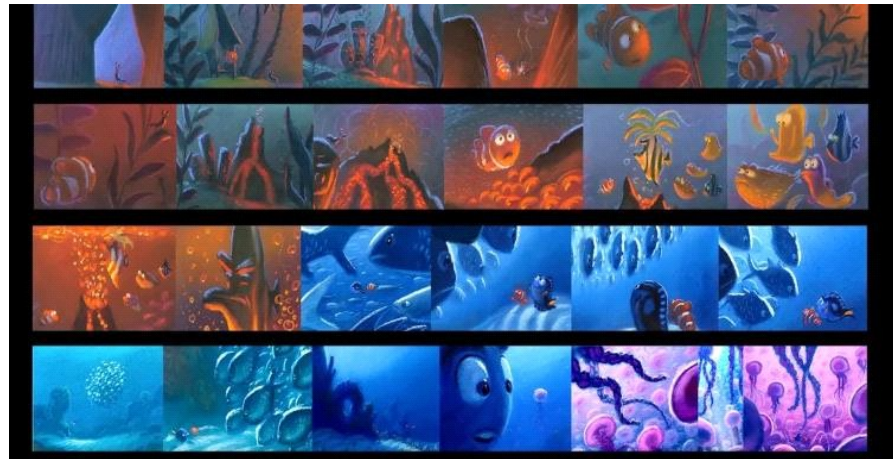


Figura 19– Color Script da animação Procurando Nemo – Fonte: Designculture

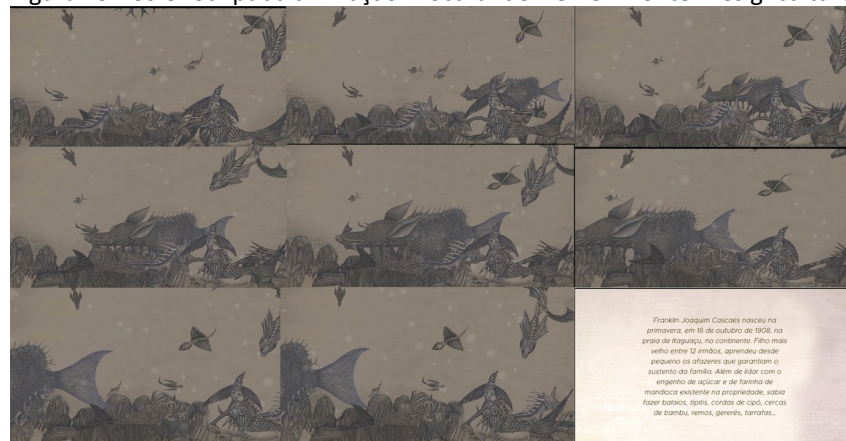
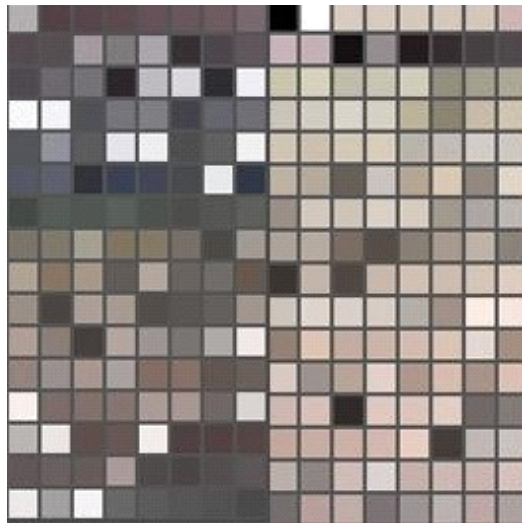


Figura 20 – *Color Script* da abertura da animação

Para estabelecermos o *color script* da animação (Figura 20) analisamos os originais e o resultado final após sua digitalização, tivemos duas constantes, imagens em preto e branco e outras, com a predominância do amarelado/queimado do papel tons de ocre . Ainda segundo estudos de Pedrosa (1989, p.116), tons de ocre e marrons não existem como luzes coloridas, por serem amarelos e sombrios ou quase trevas e em heráldica, os tons de terra são representados pelo marrom, que corresponde ao esmalte tanné. Significa penitência, sofrimento, aflição e humildade, o que em nossa análise cabia como definição de cor para o projeto, assim como na análise das definições de Pedrosa sobre o Preto não ser considerado uma cor:

Seu aparecimento indica a privação ou ausência da luz. Em condições normais, o preto absoluto não existe na natureza. O que distingue o pigmento chamado preto é sua propriedade física de absorver quase todos os raios luminosos incidentes sobre ele, refletindo apenas a quantidade mínima desses raios. PEDROSA (1989)

Quando misturado com branco, que também, assim como o preto não é cor, é valor, produz o cinza, cor neutra por excelência, o que levaria Kandisky a afirmar: “Não é sem razão que o branco é o ornamento da alegria e da pureza sem mancha, e o preto o do luto, da aflição profunda, símbolo da morte. O equilíbrio dessas duas cores obtido por uma mistura mecânica dá o cinza. É natural que uma cor assim produzida não tenha som exterior e nem movimento (PEDROSA, 1989, p 119). Sobre o preto, finaliza Pedrosa que segundo a heráldica, o preto mantinha analogia com o sable (areia, representada pelo ocre-amarelo), exprimindo sua identidade com a terra estéril. Significava prudência, sabedoria, constância na tristeza e na adversidade (Quadro 3) o que também se encaixaria também no valor psicológico da animação com os mundos de Cascaes de Bruxas e Boitatás (Quadro 3).



Quadro 2 – Definição da paleta de cores da animação – Fonte: do autor

3.2.4 O roteiro

COMPARATO (1985) define que existem diferentes formas de definir um roteiro. Uma, simples e direta, seria: como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Atualmente o audiovisual abarca o teatro, o cinema, o vídeo, a televisão e o rádio, procedimento metológico que é perfeitamente adequado para uma animação. A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicam a mensagem de maneira simultânea ou alternada. (Comparato, 1985, p.9)

Ele ainda sugere as seguintes etapas (Quadro 4):

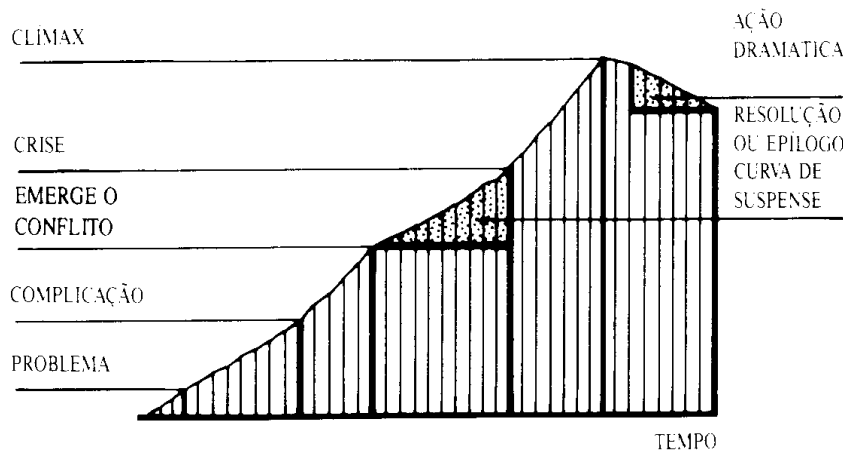
Primeira Etapa: Ideia- Um roteiro começa sempre a partir de uma ideia, de um fato, de um acontecimento. A ideia aqui era animar as imagens de Franklin Cascaes.

Segunda Etapa: Conflito – Ideia audiovisual e dramática deve ser definida por meio de um conflito essencial, tal etapa, por não ser o caso do projeto em vista consistir em uma narrativa não dramática e sequencial, seria eliminada.

Terceira Etapa: Personagens – O momento de pensar em quem vai viver esse conflito básico: claro está, criar os personagens. O personagem no caso são os típicos da temática do próprio Franklin Cascaes, como as Bruxas e o Boitatá que serão animados.

Quarta Etapa: Ação Dramática – aqui também uma parte do processo que não será contemplada, a animação será linear, sem uma linha condutora, mas com o objetivo estético, de interferir no cenário das pessoas, como em uma galeria, mas em movimento.

Assim como também a quinta etapa: Tempo Dramático e sexta Etapa: Unidade Dramática também foram desconsideradas, nos reduzindo a um roteiro simplificado e essencialmente visual.

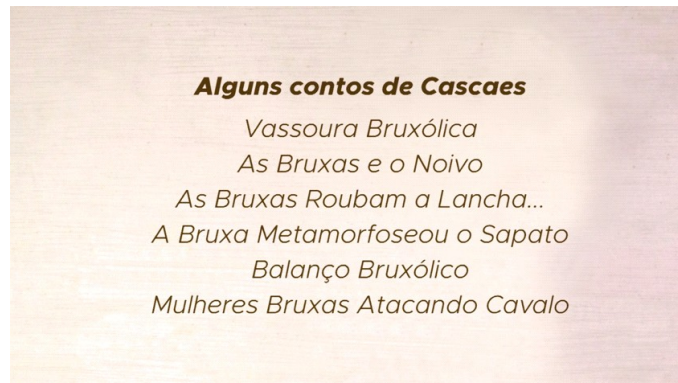


Quadro 3 – estrutura de um roteiro – fonte: Livro O Roteiro 1985

Ainda estruturando um roteiro por Comparato estabelece:

Início, desenvolvimento, clímax e fim, passos de uma narrativa dramática (quadro 4), estrutura que não se aplicaria nas animações de *Sonhos em Movimento*, que seriam lineares sem uma estrutura dramática, onde para não ficarem imagens e animações totalmente aleatórias optou-se por criar quadros com frases para suprir a simplicidade da line-

aridade, frases soltas com pensamentos de Franklin Cascaes (Quadro 5), contextualizando ao público, em algum momento, com o autor dos desenhos.



Quadro 4 – Cartão inserido na animação – Fonte do autor

Assim como mesmo sendo animações apresentadas em *looping*, foi criada uma animação de abertura, no trabalho com o After Effects simulando 3D e uma animação de fechamento.

3.2.5 Storyboard

Elaborado o roteiro é estruturado o *Storyboard*, uma sequência de desenhos apontando os principais frames (Figura 21 e 22) da animação para situar os desenhos intermediários, é a linha guia dos animadores para poder ser feito um trabalho integrado com toda a equipe, atividade assim descrita:

Artistas desenharam storyboards; eles os prenderam em grandes quadros de cortiça e os “arremessaram” aos colegas de trabalho. As trilhas sonoras foram gravadas e editadas com antecedência. Os sons foram analisados até o incremento e os fragmentos de sons guturais atribuídos números de quadros no papel, chamados de cinzas ou folhas de barra. Um supervisor de layout planejou a continuidade por trás da encenação em uma pasta de trabalho, que os artistas de layout individuais usaram para projetar a encenação de cada plano. O pintor de fundo pintou o cenário em uma cartolina de ilustração registada com tintas guache ou acrílica. SITO (2013)

Na animação, existem os roteiristas; os profissionais que fazem os *storyboards*, onde os animadores interpretam a linguagem proposta e passam a desenhar os *Keyframes* passando para os desenhistas dos quadros intermediários (isso se não estiverem usando programas que fazem a interpolação automática); passando para os *clean up* que limpam os traços dos esboços, executam a arte-final e os coloristas, que pintam as animações, ainda na

descrição de Sito (2013, p.219) onde os principais animadores que pegam os layouts e, com os gráficos de análise de som, e criam então o *animatic* a partir do *storyboard* (Figura 23)



Figura 21– Frame da abertura das animações – Fonte do autor

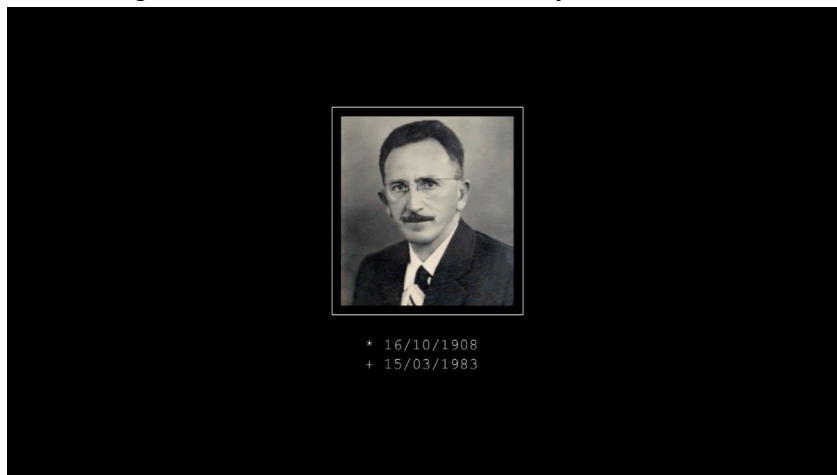


Figura 22– Frame da animação de fechamento – Fonte do autor

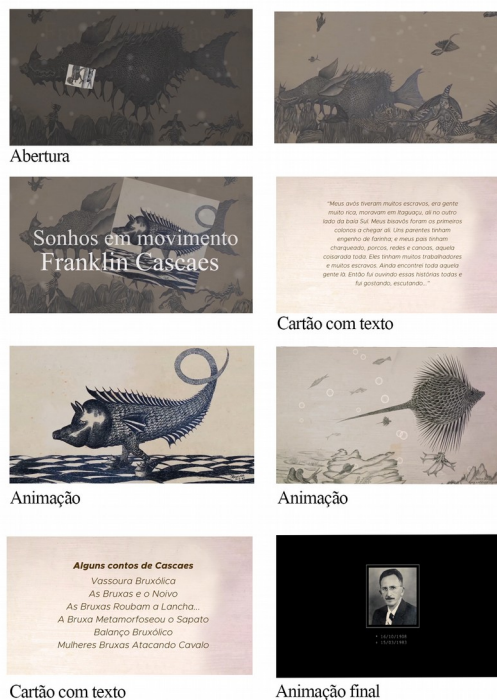
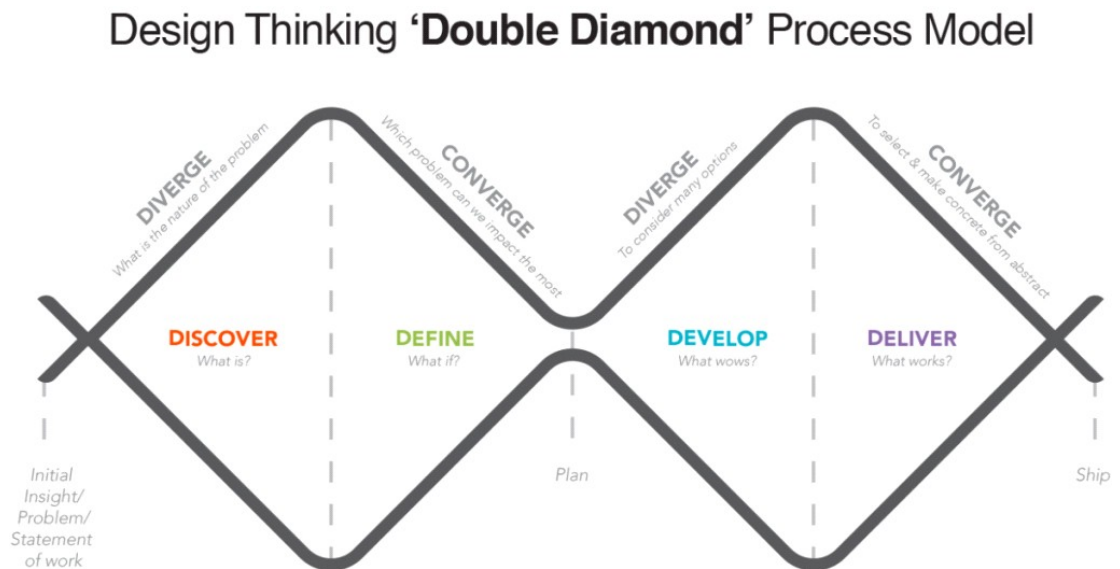


Figura 23 – Storyboard – Fonte do autor

3.2.6 O desenvolvimento do processo

A metodologia *doble diamante* *double diamond* (quadro 5) utilizada na tese é um modelo de *design thinking* que busca entender e solucionar problemas de forma iterativa, enfatizando a pesquisa e a empatia com os usuários. O processo é dividido em quatro fases principais, representadas por dois diamantes, e envolve alternar entre divergência (geração de ideias) e convergência (seleção e refinamento).



Quadro 5 – Esquema de *Doble Diamond* - fonte: <https://www.redspark.io/double-diamond-o-que-e-e-como-usar/>

- **Descoberta (*Discover*):**

Divergência: Nesta fase inicial, o pesquisador busca compreender o problema em sua totalidade, identificar oportunidades e obter uma visão abrangente do contexto, no caso se tratava de solucionar os problemas de como fazer uma animação em grande formato como solicitada, um processo até então não desenvolvido no Curso de Animação da UFSC em função da proposta sugerida e com quase nenhuma bibliografia disponível.

Atividades típicas: Seriam pesquisa de campo, entrevistas com usuários, análise de dados, mapeamento da jornada do usuário, *benchmarking*, entre outros, aqui substituídas por pesquisa de equipamentos para projetar com qualidade as animações, assim como programas gráficos para desenvolver as animações.

- Definição (*Define*):

Convergência: Nesta fase, o pesquisador analisa e sintetiza as informações coletadas na fase de descoberta, definindo de forma clara o problema a ser resolvido. Aqui já estavam definidos os processos e de como seriam desenvolvidas as animações com a tecnologia e equipamentos já escolhidos resolvidos para um bom produto

- Atividades típicas: Análise dos dados coletados, identificação de padrões, definição de personas, criação de mapas de empatia, definição de desafios e oportunidades, atividades aqui substituídas por análise dos processos, identificar padrões para vencer desafios e obter uma qualidade final na apresentação já com data marcada

- Desenvolvimento (*Develop*):

Divergência: Nesta fase, o pesquisador gera uma variedade de ideias e conceitos para resolver o problema identificado na fase de definição. Com o roteiro já elaborado, as ideias e conceitos visualizados nos *story boards* começa o processo final do produto

Atividades típicas: *Brainstorming*, prototipagem rápida, criação de *wireframes*, teste de conceitos, iteração rápida. Nesta etapa, nos procedimentos metodológicos de uma animação, o processo do *animatic* foi eliminado, como a animação era com as ilustrações de Franklin Cascaes a animação já era o produto final

- Entrega (*Deliver*):

Convergência: Nesta fase final, o pesquisador seleciona as melhores ideias geradas e as transforma em soluções tangíveis. Como a animação é um processo complexo, as melhores ideias já foram selecionadas previamente, usando a última etapa para a finalização das animações.

Atividades típicas: Prototipagem de alta-fidelidade, teste de usabilidade, refinamento do design, implementação da solução, lançamento do produto/serviço. Como havia uma data já determinada para o evento, 3 de dezembro de 2019, o produto foi testado no dia anterior, comprovada a qualidade da projeção, no dia marcado para o evento foi apresentado com todos os requisitos de qualidade de projeção e animações previstas.

3.2.7 Fundamentação teórica

Para o desenvolvimento da tese optou-se pelo modelo de pesquisa qualitativa onde se argumenta os resultados do estudo por meio de análises e percepções. Primeiramente, é preciso descrever o problema que, normalmente, tem interpretações mais subjetivas, tais como: sensações; pensamentos; opiniões; sentimentos; percepções. Nesse processo da pesquisa acadêmica, não se busca números para compor um resultado efetivo, mas sim, a compreensão de uma trajetória, Souza (2023) que levou ao problema do trabalho que era criar animações de um artista local e projetar em grande formato com o caráter de ser uma intervenção artística de curta duração.

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Portanto, ela é baseada em um aprofundamento de dados que chamamos de não-mensuráveis. Isso porque, os resultados de uma pesquisa qualitativa são focados no ponto de vista do entrevistado.

A bibliografia técnica é baseada na que é utilizada no ensino das disciplinas do Curso de Animação do departamento do GMT, da UFSC, como exemplo de Richard Williams (2011) que é considerado uma referência quando se trata de técnicas de animação tradicional. Seu livro é uma leitura essencial para compreender os princípios básicos da animação conceitos utilizados pelo autor desse trabalho que ministrou as disciplinas de Animação 2D I e II além de orientar Projetos de Conclusão de Curso na área.

Foram estudados conceitos de design pertinentes ao Programa de Pós Graduação de Design da UFSC, área de Mídia, estudo de cores, narrativa visual através das disciplinas ministradas pelo autor do Projeto como: Roteiro e Criação de Personagem com base no trabalho de Comparato (1995), roteirista que impulsionou a narrativa de séries brasileiras, assim como o livro LUPTON (2013), na área de design, considera que, depois de definir seu problema, é hora de criar soluções e propostas formais mais articuladas, significando apresentar ideias para si e sua equipe

Analisar as obras do artista Franklin Cascaes com base em vários autores catarinenses como Heloísa Espada (1996), nos fazendo compreender seu estilo, temas recorrentes

como o Boitatá e o processo de criação de seus desenhos, e as influências culturais em sua produção artística assim como escolher imagens que se adaptassem para serem submetidas ao processo de animação sem descaracterizar a essência de seu trabalho, base do indeditismo dessa tese.

O desenvolvimento para a tese constou de pesquisar também:

1- Contextualização Histórica e Cultural

Franklin Cascaes dentro do contexto histórico e cultural da região onde ele vivia contribui pesquisando sobre o folclore local de uma comunidade de descendência açoriana, registrou contos folclóricos, desenhou personagens desse universo descrito no capítulo 2 deste trabalho.

2- Estudo das Técnicas de Animação e Mapeamento

Investigar as técnicas de animação em grande formato, com foco em projeção em superfícies específicas, considerando os desafios técnicos e criativos. Neste campo foram pesquisados o processo propriamente de animações em grande formato, encontrando alguma literatura como Alexis Anastasiou (2017) literatura, por ser uma manifestação artística recente, situou-se mais no campo de artigos, matérias em sites especializados e uma entrevista.

3- Identificação de Referências e Estudos de Caso pesquisando na internet

Projeções em grande formato já executadas.

Ano	Nome	Características
2010	Londres	Além de animações do jogo da empresa japonesa Nintendo, também foram realizadas disputas ao ar livre.
2010	Cingapura	A primeira projeção em edifícios da Ásia foi realizada em 2010, em uma ação de marketing da marca de automóveis alemã BMW
2012	São Paulo	Fotos e animações de mais de cem artistas, de várias partes do mundo, foram projetadas nas fachadas de catorze prédios em torno da boêmia Rua Augusta, da cidade de São Paulo
2013	Porto Alegre	Casa de Cultura Mario Quintana de Porto Alegre abriu espaço para uma série de exposições, entre elas uma que projetou animações nas paredes do Espaço Galeria

		Maurício Rosenblatt.
2015	Brasília	O dueto VJ Suave, formado pelo casal de artistas Ygor Marotta e Ceci Soloaga, pedalou triciclos que projetavam animações nos prédios ao redor da capital da República em um projeto itinerante chamado “Suaveciclo”.
2016	Belo Horizonte	Comemorar os 40 anos da Fundação Torino, e ensino de padrão internacional, de Minas Gerais, que oferece aulas em italiano, inglês e espanhol.
2018	Rio de Janeiro	Outro projeto itinerante do dueto VJ Suave recriava a experiência de se caminhar pela Floresta Amazônica em uma instalação que recebeu o nome de O Essencial é Invisível aos Olhos. Misturando realidade virtual, animações 3D
2021	Porto Alegre	Animações da artista gaúcha Marina Kerber e da alemã Lotte Reiniger foram projetadas nos prédios do centro histórico de Porto Alegre, em uma promoção do Goethe Institute chamada Encontros Projetados. Charlotte “Lotte” Reiniger (1899-1981)
2021	Periferia de São Paulo	Toni Baptiste e Flávio Carmargo, que formam o Coletivo Coletores, perceberam que, durante o auge da pandemia de Covid-19, muitos artistas usavam projeções em prédios com informações sobre a doença ao centro de São Paulo.
2022	Rio de Janeiro	A exposição imersiva Monet à Beira D’Água usou equipamentos especiais para projetar no Rio de Janeiro 285 obras do pintor francês Claude Monet (1840-1926), principal nome do movimento impressionista.
2022	São Paulo	Também usando tecnologia de exposição imersiva, Beyond Van Gogh projetou uma experiência multimídia com animações baseada na tela <i>A Noite Estrelada</i> do pintor holandês Vincent Van Gogh (1853-1890),

Tabela 12 – exemplos de animações de grande formato

3.2.8 Desenvolvimento do Projeto

- Definir os objetivos - A conceitualização do projeto consistiu em definir os objetivos, a mensagem e o impacto desejado da animação em grande formato com base nas conclusões da etapa teórica considerando que pelo modelo da pesquisa adotada, o resultado final esperado seria de emocionar o público presente no evento com animações projetadas em uma parede, com qualidade de imagem.
- Escolher um conjunto de ilustrações de Franklin Cascaes que sejam relevantes para o projeto e que expressem a mensagem desejada.
- Adaptar as ilustrações de Franklin Cascaes para o formato de animação em grande escala, levando em consideração as características do local de projeção e sem descaracterizar seu estilo pictórico.
- Utilizar software de animação e mapeamento para criar a sequência de animações que serão projetadas nas ilustrações.
- Considerar as características físicas e arquitetônicas do centro de eventos da UFSC para garantir a integração perfeita entre a animação e o espaço.
- Realizar testes para garantir que a animação se adapte corretamente às ilustrações e ao espaço de projeção, fazendo os ajustes necessários.
- Apresentar o projeto finalizado em uma sessão dedicada, documentando todo o processo, desde a concepção até a implementação.

CAPÍTULO 4

4.1 PRODUÇÃO

O Projeto todo processo da animação (Tabela 13) se for levada em conta a complexidade de uma animação: o tempo estimado para uma trabalho de tal monta ocuparia pelo menos seis meses, porém, como não seriam empregados elementos como som e nem linearidade de roteiro, muitas etapas puderam ser descartadas, algo que também só foi possível graças aos bolsistas e a estrutura do DesignLab contando com computadores estruturados, com configurações compatíveis às necessidades do projeto como já foram descritas anteriormente na presente tese.

	Outubro	Novembro	Dezembro
Captura de imagens			
Criação do roteiro			
Story board			
Animações			
Apresentação			

Tabela 13 – Cronograma das animações

4.2 CINEMA E ANIMAÇÃO

Para contextualizar a animação e seu processo Sito (2013, p.6) conta que filmes são uma forma de arte industrial. Eles dependem de melhorias constantes da tecnologia. Picasso disse uma vez que um artista pode fazer arte mesmo lambendo a poeira com sua língua, mas você precisa de um pouco mais do que isso para fazer um filme.

No nascimento do cinema, surgiram pioneiros por todo o mundo, mais ou menos ao mesmo tempo — Thomas Edison nos Estados Unidos, os irmãos Auguste e Louis Lumière na França, Alexander Drankov na Rússia, Kenji Mizoguchi no Japão. Mas só na América havia a produção de filmes organizados nos moldes da indústria produção em massa e marketing em massa. Os filmes americanos foram lançados em uma linha de montagem por centenas de trabalhadores como se fossem automóveis. na década de 1920.

“O filme de animação é uma das formas mais antigas de fazer cinema. É filme artesanal feito quadro por quadro. Os animadores passavam suas habilidades de mestre para aprendiz, e eles subiram por meio de um sistema estratificado de classificações de trabalho em vigor desde 1913. Por exemplo, Eu mesmo posso afirmar que fui protegido de Shamus Culhane, que foi um dos animadores da Heigh-Ho March em Branca de Neve e os Sete Anões. Ele aprendeu animação de Max Fleischer, que aprendeu com James Stuart Blackton, que trabalhou com Thomas Edison e consul-

tuou Eadweard Muybridge. Os animadores são muito orgulhosos de suas tradições e repetem as lições dos antigos mestres com uma voz quase reverência religiosa.” SITO (2013)

4.3 ANIMANDO

Proposto por Catherine e Zahra (2011, p.51) o propósito do “Mapa de Pensamento do Produtor” é uma tabela (tabela 14) para fornecer um guia visual para as principais etapas envolvidas na produção de um projeto de animação. A diferença mais significativa é onde e como a própria fase de produção é tratada. A tabela proposta é bem complexa, mas para as necessidades do projeto pode ser simplificada em:

	Desenvolvimento	Preparação
Estrutura	Construir a estrutura, equipe, estabelecer cargos de diretor, roteiristas, artistas, animadores e tecnologia a ser utilizada.	Esboço de produção, Equipamentos, softwares, procedimentos de produção
Roteiro	Desenvolvimento do script, premissa, esboço	Revisão do roteiro
Desenvolvimento visual	Arte conceitual, Design de personagens	Estilo e técnica de animação, tratamento de cores

Tabela 14 – Organização do Projeto

Os programas utilizados foram, respectivamente:

Adobe Photoshop (Figura 24) para tratamento de imagens, programa que permite desenhar, tratar imagens, corrigir e criar paletas de cores e animar.

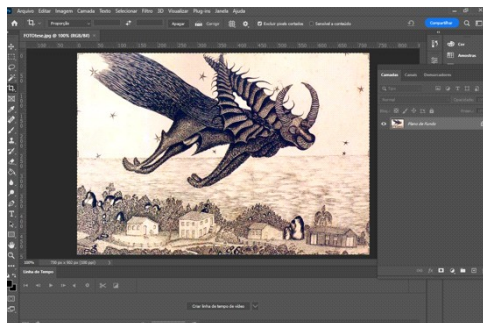


Figura 24 - Interface do Adobe Photoshop Fonte: do autor

Adobe After Effects (Figura 25) para animar, criar efeitos visuais, também correção de cores

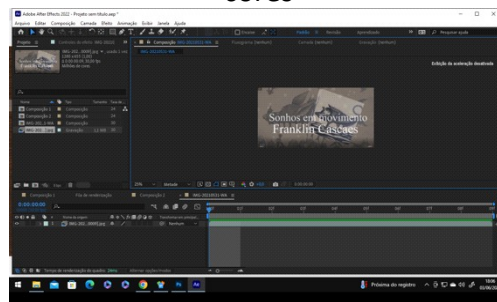


Figura 25 - Interface do Adobe After Effects Fonte: do autor

Adobe Premiere (Figura 26) para editar os vídeos, finalizar a produção e exportar para a apresentação final com qualidade.

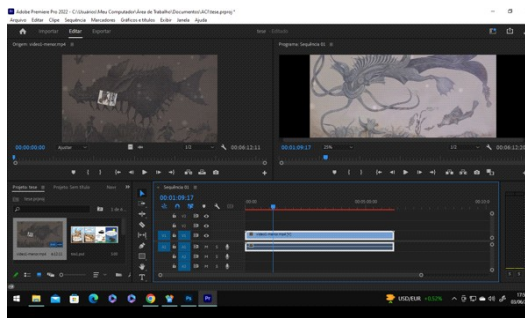


Figura 26 - Interface do Adobe Premiere Fonte: do autor

Com os equipamentos necessários, programas e pessoas capacitadas, previamente selecionadas segundo os requisitos necessários, foram desenvolvidas as animações dos desenhos de Franklin Cascaes com a qualidade prevista para uma projeção de grande formato.

4.4 ANÁLISE DA PESQUISA

Como resultados dos exemplos pesquisados temos três grandes classificações quanto ao:

1 – Espaço físico

Ambiente externo – Projetando em prédios e grandes paredes

Ambiente interno – Ocupando espaços internos e projetando em várias paredes, criando um ambiente imersivo.

2 – Conteúdo

Nesse campo são grandes as possibilidades, podendo ser de cunho cultural, histórico, interatividade ou entretenimento.

3 – Quanto a técnica

Podendo ser como animações ou imagens estáticas, 2D ou 3D assim como também vídeos.

Por fim mesmo em sua forma e conteúdo ainda podem se subdividir em duas categorias:

1 – Interatividade

Por meio de consoles e óculos de RV em ambientes internos gerando energia, como por exemplo, pedalando bicicletas em ambientes externos

2 – Imersivas

Experiências multimídias quando os ambientes são projetados em paredes de um ambiente interno ou externo e o usuário passa a se integrar com a obra do autor se misturando em realidade e ficção em uma integração total do público com o trabalho.

Em comum a todas elas é o caráter não sequencial, a história é o produto onde o usuário se integra para usufruir do visual, não existe uma história a seguir, mas sim um ambiente a se integrar seja ele externo, interno, interativo ou imersivo.

Dentro das amostras analisadas e com as projeções já mapeadas com suas possibilidades para desenvolver o Projeto *Sonhos em Movimento* embasaram a formatação do produto, assim como os conhecimentos sobre animação permitiu criar como modelo:

1 – Para a apresentação foi escolhido o modelo de um formato para uma apresentação externa de animações 2D em grande formato, apresentada em uma parede de 16 metros de largura por três metros de altura com quatro projetores de alta definição, não sequencial, pois o público no evento não tinha como objetivo acompanhar o produto apresentado como uma narrativa, mas apreciar a movimentação e estética no momento do evento.

2 – A animação baseou-se em um formato de 1920 X 1080 pixels em HD para suportar a projeção em uma parede e mantivesse uma boa definição de imagem

CAPÍTULO 5

CONCLUSÕES



Figura 27 – O dia da apresentação – Fonte: do Autor

O objetivo desta tese foi identificar, descrever e qualificar o processo de desenvolvimento de animações em grande formato, aplicadas na obra de Franklin Cascaes, e que foi apresentada no hall do auditório Garapuvu do Centro de Cultura e Eventos Reitor Luiz Carlos Cancellier de Olivo, no Campus Florianópolis por conta do ciclo de comemorações do jubileu de ouro da Pós-Graduação da UFSC, completado no dia 3 de dezembro de 2019, e executado com sucesso dentro do prazo estabelecido. Para a execução do trabalho foram pesquisados processos similares no Brasil e no mundo, assim como modelos de animações em grande formato, buscando entender o que era e como se processava esse tipo de projeção, isso apesar da escassa bibliografia, até por ser um assunto contemporâneo, trabalho ainda pouco desenvolvido no meio acadêmico.

Também foram desenvolvidos estudos teóricos sobre cor e forma, elementos da base do *Design* para dar consistência ao trabalho, assim como estruturas de roteiros e técnicas de animação, recursos necessários para desenvolver as animações do inspirador do tema. Franklin Cascaes, percebe-se hoje, era um homem à frente de seu tempo. Na pesquisa biográfica realizada, isso se tornou nítido e tenho certeza que, caso ele vivesse atualmente,

faria seu boitatá e as bruxas voarem, tal qual pudemos fazer com que ganhassem vida de forma animada. Tenho a convicção de que ele seria capaz de se adaptar a este novo mundo. E foi a ideia de animar os desenhos de Franklin Cascaes que baseou nossa proposta do ineditismo e a originalidade da tese, que por si só já seria um projeto singular. Associado a isso, ainda houve a projeção em grande formato, que só reforçou a ideia original de animar as ilustrações de Franklin Cascaes: projetar em uma parede, e adicionando o grau de dificuldade de trabalharmos sobre as imagens originais do autor, que precisaram ser digitalizadas e tratadas. Em trabalhos desta natureza, artistas e animadores costumam redesenhar as obras originais, por vezes descaracterizando o estilo do autor. Já nossa preocupação foi sempre a de preservar os originais.

A repercussão da apresentação foi positiva junto ao público, tanto que segundo o site da Agecom, da UFSC, as animações de criaturas de Franklin Cascaes produzidas por alunos e professor da UFSC encantaram o pianista catarinense Pablo Rossi e fizeram parte da apresentação online “Uma ode à vida: concerto de Pablo Rossi em homenagem aos 60 anos da UFSC”.

Este trabalho documentou em seus conteúdos uma pesquisa sobre animações em grande formato pioneira no Brasil e no mundo, bem como contribuiu com um tópico bem detalhado sobre os processos das animações que são conhecidas como obras de *video mapping*, ou projeção mapeada, a linguagem gráfica que emprega a luz projetada para transformar uma determinada superfície em uma mídia. Presente há algum tempo em grandes eventos e shows, esse formato de apresentação vem ganhando adeptos e se tornando a cada dia mais surpreendente, sendo considerado uma forma de intervenção urbana, pois momentaneamente alteram um ambiente interno ou mesmo grandes espaços externos. Tal documentação trará grande contribuição para os conteúdos do Curso de Animação do Departamento de Gestão, Mídias e Tecnologia da UFSC, resultando um trabalho até então inédito.

Durante o evento, percebeu-se que poderia ser usada a Realidade Aumentada, para ampliar a integração com o público participante por meio de seus celulares com a tecnologia do *QR Code* (Figura 28). Até chegamos a produzir um pequeno protótipo, com desenhos de Franklin Cascaes: ao apontar o celular para uma folha de ofício, as imagens apareciam em 3D, de forma irreal, mas ali, visíveis, como *Sonhos em Movimento*. Porém, não teria tempo de conseguir “totens” necessários para suporte das imagens, para os quais as pessoas poderiam apontar seus celulares e ver as animações de acordo com seu *time*. Também não teríamos tempo de preparar todas as imagens para o evento dentro do prazo, ficando aqui a

sugestão de, havendo possibilidade de uma nova projeção de grande formato, acrescentar uma exposição de imagens em Realidade Aumentada à atração.

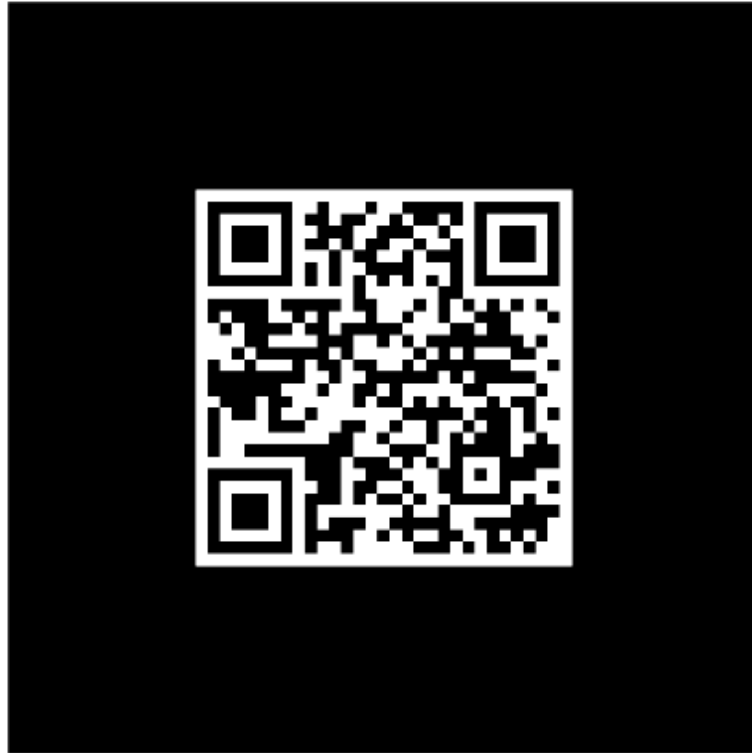


Figura 28 – Aponte seu celular para o QR Code e clique no link que aparecer

REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, Alexis. **Mappingfest: Projection Mapping Manifesto**. 1. ed. São Paulo: SP - Brasil: VISUALFARM, 2017.
- ARAÚJO, Adalice Maria de. **Mito e Magia na Arte Catarinense**. 1977. 1 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Departamento de Ciências Humanas, Letras e Artes, Ufpr, Curitiba, 1977.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2001. 161 p.
- CAMARGO, Roberto Gill. **Função Estética da Luz**. 2. ed. São Paulo/SP - Brasil: Perspectiva, 2012.
- CARUSO, Raimundo. **Franklin Cascaes – Vida e Arte – E a Colonização Açoriana**. Florianópolis: Ed. da Ufsc, 1981. 169 p.
- CESCONETTO, Charles. **Desenho e Animação**. Palhoça: Unisul Virtual, 2006. 244 p.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- ESPADA, Heloísa. **Na Cauda do Boitatá: um estudo do processo de criação dos desenhos de franklin cascaes**. Florianópolis: Fundação Franklin Cascaes, 1996. 107 p.
- GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997. 107 p.
- LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação**. São Paulo: G.Gili, 2013. 184 p.
- MANIELLO, Donato. **Augmented reality in public spaces: Basic techniques for video mapping**. 1. ed. Brienza/PZ - Itália: Le Penseur Publisher, 2015.
- MEIRA, Denise Araújo. **Rompendo Silêncios – A Trajetória do Professor Franklin Cascaes na Escola Industrial de Florianópolis (1941-1970)**. 2009. 1 v. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em História da Educação, Udesc, Florianópolis, 2009.
- MICHELMANN, Alan Christian. **Franklin Cascaes, a divulgação turística de Florianópolis e a invenção da ilha da magia**. 2015. 1 f. Monografia (Especialização) - Curso de História, Departamento de História, Ufsc, Florianópolis, 2015.
- MOURA, Laura O. de; BATTISTELLA, Marcia R.; VIEIRA, Milton H.; PEREIRA, Clovis G.. Digitalização de pranchas de desenho do artista franklin cascaes, presentes no acervo do marque/ufsc. **International Journal Of Development Research**, Florianópolis, v. 6, n. , p. 1-4, 26 jun. 2021. Mensal. Disponível em: <http://www.journalijdr.com/>. Acesso em: 01 jun. 2023.
- MUANIS, Felipe. **Projeção mapeada: o real e o virtual nas edificações das grandes cidades**. Eco, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 177-194, 20 jan. 2023. Anual. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/>. Acesso em: 20 jan. 2023.
- OLIVEIRA, Ana Claudia de. **A estesia como condição do estético**. In: OLIVEIRA, A. C.; LANDOWSKI, E. Do inteligível ao sensível. São Paulo: EDC, 1995.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 5. ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial, 1989. 224 p.

SILVA, Leonardo Batista da. Video Mapping: ressignificando o olhar sobre o Design Cenográfico. Monografia (Especialização em Design Cenográfico) – Universidade

SILVEIRA, Cláudia Regina. **Um Bruxo na Ilha: Franklin Cascaes**: resgate de narrativas inéditas.. Florianópolis: Curso de Pós-Graduação em Letras Literatura Brasileira e Teoria Literária, Departamento de Letras, Ufsc, 1996.

SILVER, Stephen. **The Silver Way**: techniques, tips, and tutorials for effective character design. Califórnia: Design Studio Press, 2017.

SITO, Tom. **Moving Innovation**: A History of Computer Animation. Cambridge: Mit Press, 2013. 368 p.

SOARES, Leônidas Garcia. **El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010**. 2016. Tese (Doutorado em Belas Artes) - Universidad Complutense de Madrid, UCM, Espanha.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. New York: Faber & Faber, 2009. 346 p.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2. ed. Oxford, Uk: Focal Press, 2011. 368 p

SITES PESQUISADOS

AIDAR, Laura. **Guernica de Pablo Picasso**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/guernica-de-pablo-picasso/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

CRUZ, Elaine Patricia. **Exposição permite que público faça uma imersão pela Capela Sistina**. 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-02/exposicao-permite-que-publico-faca-uma-imersao-pela-capela-sistina>. Acesso em: 20 mar. 2023.

CAPELA Sistina: Um pouco de história sobre a Capela Sistina. Um pouco de história sobre a Capela Sistina. Disponível em: <https://www.rome-museum.com/br/capela-sistina.php>. Acesso em: 20 jan. 2023.

EFE, Agência. **Estudo revela que pinturas em caverna na França têm 30 mil anos, dez mil a mais que o estimado**. 2016. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/43766/estudo-revela-que-pinturas-em-caverna-na-franca-tem-30-mil-anos-dez-mil-a-mais-que-o-estimadohttps://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/43766/estudo-revela-que-pinturas-em-caverna-na-franca-tem-30-mil-anos-dez-mil-a-mais-que-o-estimado>. Acesso em: 10 jan. 2023.

ESCULTURA “Boitatá Incandescente” será inaugurada no dia 25 de março. 2010. Disponível em: <https://noticias.ufsc.br/2010/03/escultura-%E2%80%9Cboitata-incandescente%E2%80%9D-sera-inaugurada-no-dia-25-de-marco/>. Acesso em: 20 dez. 2022.

ESTRANHO, Redação Mundo. **Como foram esculpidas as faces no monte Rushmore? Leia mais em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-e-por-que-foram-esculpidas-as-faces-dos-presidentes-americanos-no-monte-rushmore>**. 2020. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

FAZ homenagem a Franklin Cascaes. 2017. Disponível em: < 1<https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/grafite-no-centro-de-florianopolis-faz-homenagem-a-franklin-cascaes.ghtml> >. Acesso em: 20 dez. 2022.

Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Porto Alegre, 2021. Disponível em: < //1<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/226186/001130597.pdf?sequence=1> >. Acesso em: 26 de junho 2023.

FESTIVAL de Luzes: Festival das Luzes. Festival das Luzes. 2022. Disponível em: <https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en>. Acesso em: 22 jan. 2023.

GOOGLE PATENTS. **Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object**. Disponível em: < <https://patents.google.com/patent/US5325473A/en> >. Acesso em: 26 de junho 2023.

GRANDE Rio desfila histórias e lendas de Florianópolis. 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/carnaval/2011/noticia/2011/03/grande-rio-desfila-historias-e-lendas-de-florianopolis.html>. Acesso em: 20 dez. 2022.

JONES, Brett. The Illustrated History of Projection Mapping. In: **Projection Mapping. 2014**. Disponível em: <<https://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/>>. Acesso em: 26 de junho 2023.

LAVIGNATTI, Felipe; DEAK, André (org.). **Arte fora do museu**. 2010. Disponível em: <https://arteforadomuseu.com.br/>. Acesso em: 20 maio 2023.

LOGOTIPO do Empire State Building. 2022. Disponível em: <https://www.esbnyc.com/>. Acesso em: 21 jan. 2023.

Rosiani Bion de Almeida (ed.). **Aniversário da Pós-Graduação UFSC: meio século de inquietude, iniciativa, criação e desenvolvimento**. 2019. Disponível em: <https://noticias.ufsc.br/2019/12/meio-seculo-de-inquietude-investimento-iniciativa-criacao-e-desenvolvimento/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

SALIS, Fernando. **Projeção do abraço do Cristo no Rio, de Fernando Salis 19/10/2010**. 2010. (2m06s). Disponível em: <5U<https://www.youtube.com/watch?v=PN-zi5JS46U8>>. Acesso em: 26 de junho 2023.

SC, G1. **Grafite no Centro de Florianópolis faz homenagem a Franklin Cascaes**. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/grafite-no-centro-de-florianopolis-faz-homenagem-a-franklin-cascaes.ghtml>. Acesso em: 20 jan. 2023.

SOUZA, Juliana. Saiba quais são os principais métodos de pesquisa. 2023. Disponível em: <https://doity.com.br/blog/metodos-de-pesquisa/>. Acesso em: 04 set. 2023.

TÉCNICA Cut-out. Disponível em: http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/blender_cutout.html. Acesso em: 12 jan. 2023.
Festival das Luzes de Berlim - Berlim, Alemanha: -<https://www.berlin.de/en/events/2997001-2842498-festival-of-lights.en.html> Acesso em 20 jan. 2023

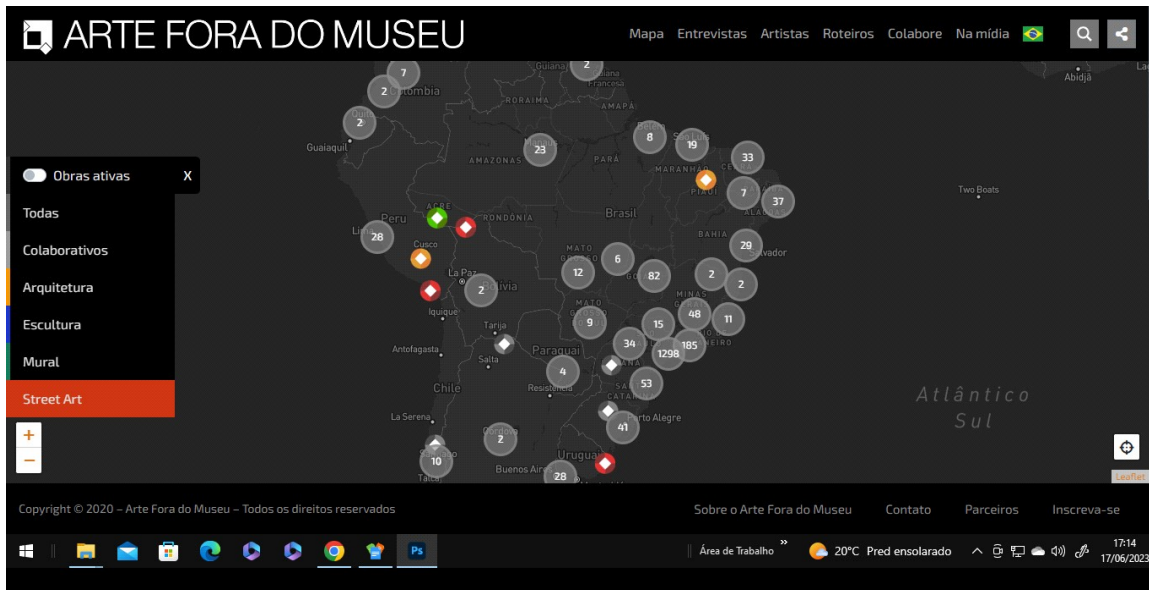
The Bay Lights - San Francisco, EUA: <https://thebaylights.org/>

TORRES, Marcos. **A Importância do Color Script**. 2017. Disponível em: <https://designculture.com.br/a-importancia-do-color-script/>. Acesso em: 20 fev. 2023.

VISUALFARM: **Novas linguagens visuais**. Página Inicial. Disponível em: <<https://visualfarm.com.br/>>. Acesso em: 26 de junho de 2023.

Vivid Sydney - Sydney, Austrália: <https://www.vividsydney.com/>

APÊNDICE



Página de abertura do arte fora do museu

Entrevista com Felipe Lavignatti, criador do site Arte Fora do Museu

Caro Felipe, estou terminando uma tese sobre um projeto que fiz de projeção em grande formato, no qual meu trabalho foi projetar em uma parede, em uma área de 16 m X 3 m de altura, com quatro projetores, animações desenvolvidas por mim, com apoio dos bolsistas de um Laboratório da UFSC, o DesignLab, coordenado pelo meu orientador Milton Vieira. O trabalho foi inspirado nos desenhos de um artista aqui de Santa Catarina, Franklin Cascaes. Conversando com o Paulo, ele lembrou que o Arte Fora do Museu tem o registro de várias obras em grandes formatos, *street arts* que interferem no ambiente. Tais obras se encaixam bem naquilo que vou usar em minha tese, como exemplos. Pedi para o Paulo falar contigo e me dar seu contato em função da minha pressa, estou terminando a redação e considero importante registrar o trabalho de vocês. Por isso agradeceria muito a colaboração e a opinião de vocês sobre esse tipo de trabalho.

1- O que o motivou a criar o registro do acervo de arte fora do museu?

Foi andando pela cidade que notamos que obras de arte em espaços públicos nem sempre levam alguma identificação sobre ela: seja artista, nome ou o que for. A partir daí, levantamos as principais e fomos preenchendo essas lacunas na internet, já que não poderíamos interferir nas obras nas ruas. A internet acabou virando essas placas e uma fonte de pesquisa para saber mais sobre cada obra.

2 - Considero um projeto vitorioso, já que começou pelo Brasil e se espalhou pelo mundo? Existem outros projetos similares?

Igual ao nosso, fazendo a mesma coisa, não. Existem alguns colaborativos, mas não é possível garantir a procedência das informações. Nós nos preocupamos em checar o material todo.

3- Já aconteceu de algum grafite ter sido apagado e terem de eliminar do acervo? Se sim, com que frequência acontece isso?

Graffiti dura pouco na rua. É bem comum. Alguns duram um dia, até mesmo horas. Nós deixamos como registro e colocamos como obra removida, para contar como histórico de produção do artista, não necessariamente de visitaç o. Mas eu diria que dificilmente um graffiti dura mais do que um ano, seja por desgaste no tempo ou por apagamento, seja pelas prefeituras ou por outros artistas

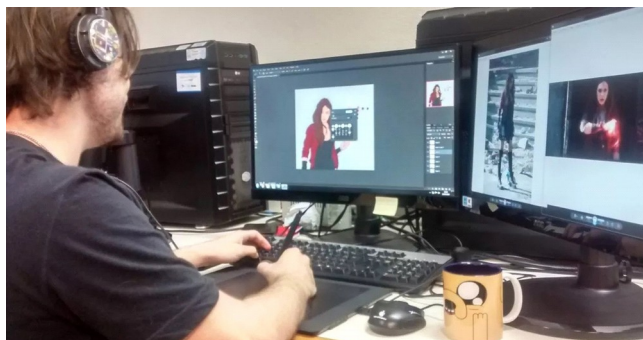
4- Considera que essas projeções em grandes formatos, apesar de efêmeras, poderiam se enquadrar como street art?

Consideramos sim. não importa muito a duração, mas é arte igual, seja um prédio de milênios ou uma projeção de segundos. Impacta a vida de quem passou por ela. A diferença é que um prédio tem maior duração para esse encontro entre arte e artista, mas o resultado é o mesmo

4- Já assistiu à alguma projeção de grande formato? Qual a impressão que causou?

Fizemos um festival em campos de jordão, fomos curadores. aqui você pode ver um vídeo do projeto

<https://www.youtube.com/watch?v=PXXfxJMIU9E&t=13s>



Bolsista do DesignLab/UFSC

“Tive que deformar o Barroco porque foi a única forma de dar graça àquela beleza rústica, a figura do colono açoriano. Tive que recriar o Barroco para poder representar as pessoas do interior da ilha. O homem está se destruindo. Ele pensa que é o senhor absoluto da Terra. Não é! Sobre ele está a natureza comandando, ele é exclusivamente um produto da natureza, como são as aves, como são os outros animais”.

Pranchas anexadas nas animações



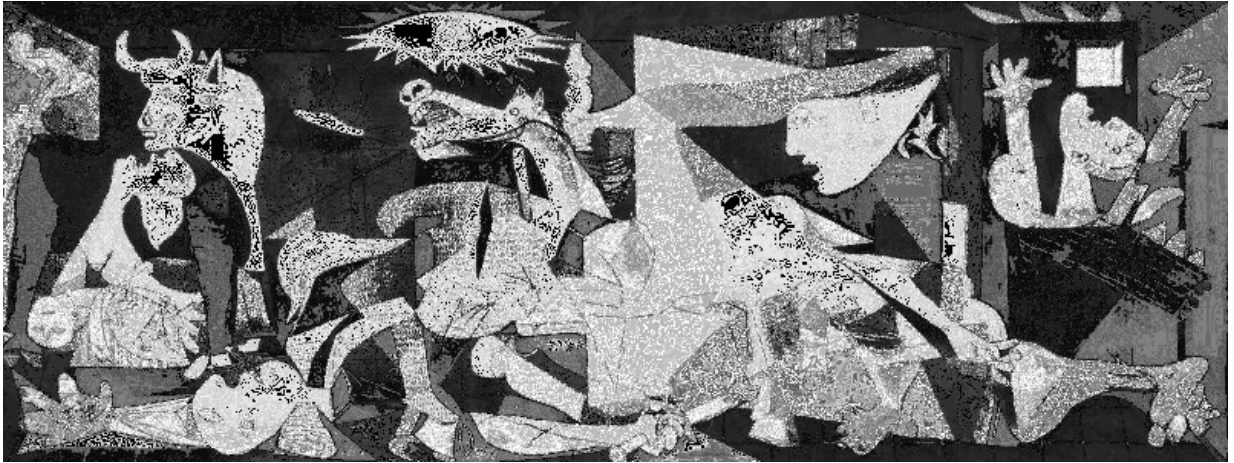
A Caverna de Chauvet-Pont-d'Arc, localizada em Ardèche, França



Monte Rushmore, localizado no estado americano de Dakota do Sul nos Estados Unidos



Capela Sistina



Guernica de Pablo Picasso

Maurício Rocha Piori
Sofia Sampaio Guimarães
Thayse P. Fortes da Rosa

Editor de Vídeo

Clovis Geyer
Maurício Rocha Piori
Sofia Sampaio Guimarães
Thayse P. Fortes da Rosa

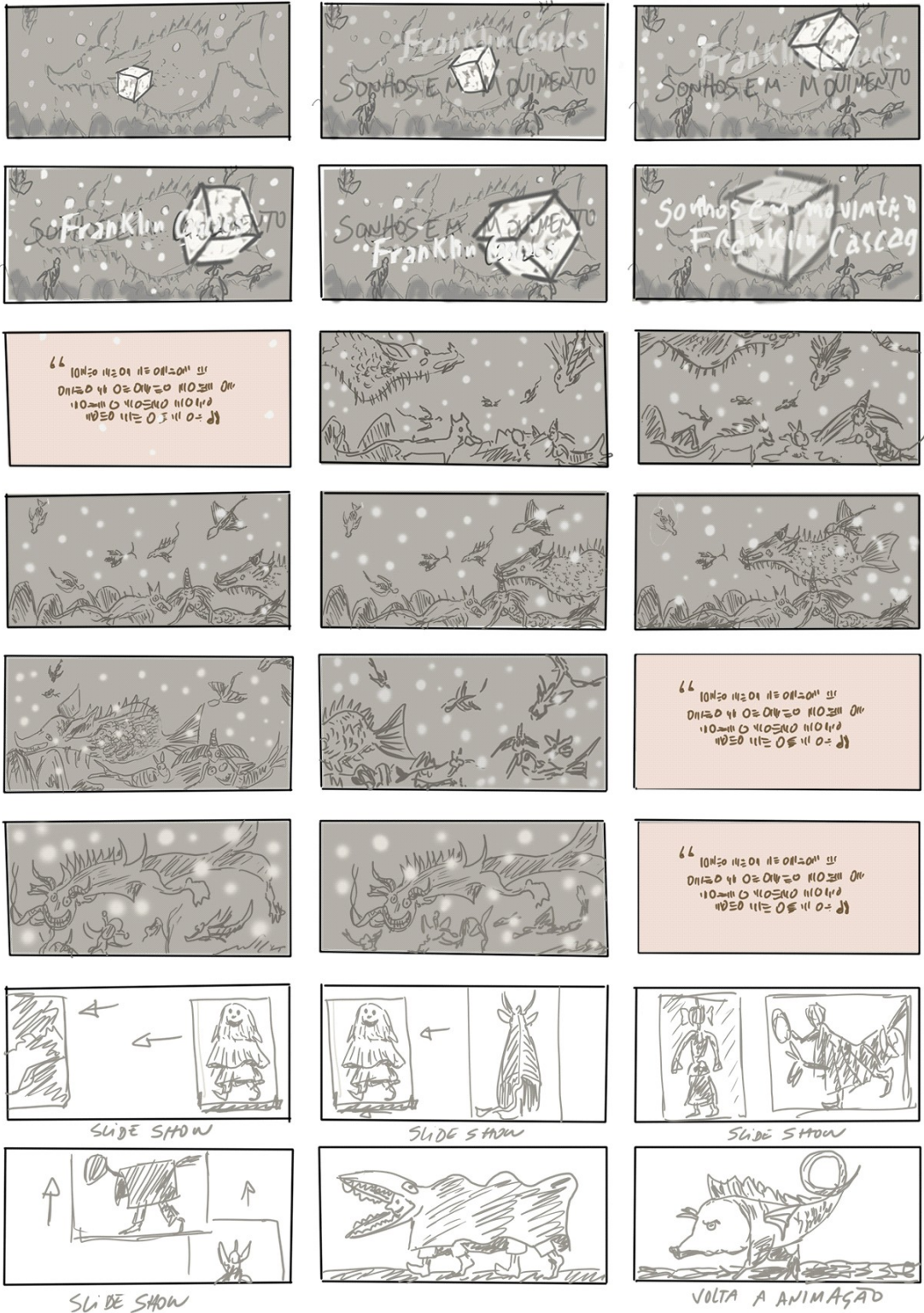
Acervo

Museu de Arqueologia e Etnologia Professor Oswaldo Rodrigues Cabral – MARquE/UFSC
Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes

Agradecimentos

DesignLab/UFSC
Equipe do MARquE/UFSC
Luciana Silveira Cardoso (Diretora do MARquE/UFSC)
Marcela Lemos Motta (Coordenadora da Divisão de Museologia)
Lucas Figueiredo Lopes (Museólogo)
Vanilde Rohling Ghizoni (Restauradora)
Eloah Cristina Melo (Técnica em Restauração)
Flora Bazzo Schmidt (Pedagoga)
Sandra Regina Carrieri de Souza (Pedagoga)

Expediente do projeto



Storyboard



ESTUDOS
CARICATURA
CASLAES