



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA(GMT)
CURSO ANIMAÇÃO

Ana Cristina Alves Piza Duarte

Infusão: a concepção de uma anti-heroína como personagem representativo em animações.

Florianópolis

2024

Ana Cristina Alves Piza Duarte

Infusão: a concepção de uma anti-heroína como personagem representativa em animações.

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

Orientadora: Profa. Rochelle Cristina dos Santos.

Florianópolis

2024

Ana Cristina Alves Piza Duarte

Infusão: a concepção de uma anti-heroína como personagem representativa em animações.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de agosto de 2020.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Profa. Rochelle Cristina dos Santos, Dr. Orientadora
(Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino, Dr.
(Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.(a) Gabriel de Souza Prim, Dr.
(Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Duarte, Ana Cristina

Infusão: :a concepção de uma anti-heroína como um personagem representativo em animações. / Ana Cristina Duarte ; orientadora, Rochelle Cristina dos Santos, 2024.
29 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. anti-heroínas. 3. narrativa. 4.
representatividade. I. dos Santos, Rochelle Cristina. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Animação. III. Título.

RESUMO

O dualismo presente nas narrativas clássicas, que contrapõe o bem contra o mal, vem sendo reimaginado. Os anti-heróis possuem um grande potencial subversivo ao apresentarem ao mundo a possibilidade de redenção para os vilões, símbolos do que é visto como negativo na sociedade. Esse potencial porém foi excluído do protagonismo feminino nos filmes de animação. E este artigo apresenta como objetivo documentar a produção de um curta metragem animado em 2D, onde a protagonista compreende características de uma anti-heroína. Como metodologia foi realizada uma análise cinematográfica dos filmes Megamente (2010), Meu Malvado Favorito (2010), Enrolados (2010) e o desenvolvimento, a partir do processo desenvolvido por Winder e Dowlatabadi (2011), do curta animado Infusão. Tal objetivo foi alcançado com a utilização de elementos, como o design das personagens por exemplo, para enfatizar a narrativa. Por fim concluiu-se que uma vilã com o potencial de redenção tem o poder de repensar os estereótipos clássicos e portanto servir para minimizar padrões sociais que delimitam a realidade feminina.

Palavras-chave: animação, anti-heroínas, narrativa, representatividade

ABSTRACT

The dualism present in classic narratives, which pits good against evil, has been reimagined. Anti-heroes possess significant subversive potential by presenting the world with the possibility of redemption for villains, who are symbols of what is seen as negative in society. However, this potential has been excluded from female protagonists in animated films. This article aims to document the production of a 2D animated short film where the protagonist embodies the characteristics of an anti-heroine. The methodology involved a cinematic analysis of the films *Megamind* (2010), *Despicable Me* (2010), *Tangled* (2010), and the development of the animated short *Infusion*, based on the process developed by Winder and Dowlatabadi (2011). This goal was achieved using elements such as character design to emphasize the narrative. In conclusion, it was found that a villainess with the potential for redemption has the power to rethink classic stereotypes and, therefore, help minimize social patterns that limit female reality

Keywords: animation; anti-heroine; storytelling; representation.

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Robert McKee em seu livro Story, “Nosso apetite por histórias é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver” (2018, p.25).

É comum que neste processo os padrões refletidos sejam os impostos socialmente. Portanto se a cultura daquela história discrimina um grupo de pessoas é natural que este grupo venha a se tornar o vilão.

Nas últimas décadas, porém, esta narrativa tem sido alterada aos poucos. A exemplo disso estão anti-heróis, como Megamente (2010) e Gru, de Meu Malvado Favorito (2010). Eles são vilões que ao decorrer dos filmes mudam, se tornando heróis ao final. Essa redenção de personagens com defeitos e que cometem erros, faz com que estes apresentem um poder subversivo em relação aos padrões mantidos anteriormente.

As personagens femininas, porém, se mantiveram com o dualismo da vilã e da heroína. Tendo o poder subversivo agregado aos anti-heróis afastados, elas continuam presas aos estereótipos que são refletidos socialmente.

O objetivo deste artigo é, portanto, documentar a produção de um curta metragem animado em 2D, onde a protagonista compreende características de uma anti-heroína.

2. METODOLOGIA

Este artigo foi dividido em duas etapas. A primeira, de caráter teórico, compõe-se de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, assim como, uma análise dos filmes escolhidos. Estes foram: Megamente (2010), Meu Malvado Favorito (2010), Enrolados (2010).

Já a segunda etapa, de caráter prático, compreende a produção de um curta metragem animado em 2D. Infusão, a animação produzida durante esse artigo, traz uma bruxa como anti-heroína e apresenta uma das oito fases do arco-narrativo desta personagem.

O processo utilizado foi uma adaptação do processo desenvolvido por Winder e Dowlatabadi (2011, p.250) especificamente para animação tradicional também conhecida como animação frame-a-frame (figura 1). Esse processo consistiu em roteiro; storyboard; direção de arte que pode ser subdividido em design de personagem e design de cenário; animação que consiste em rascunho, limpeza e colorização; efeitos; trilha sonora; e composição.

Figura 1 - Processo da produção da animação



Fonte: Elaborada pela autora com base no processo de animação 2D tradicional de Winder e Dowlatabadi (2011, p. 250).

3 . REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 REPRESENTATIVIDADE E ANTI-HEROÍNAS

Já que a mídia pode ser vista “como fornecedora de dados ao imaginário” (Brittos; Gastaldo, 2006, p.122), mensagens que são reforçadas continuamente por esta, vão além do entretenimento e integram a cultura de tal modo que é difícil fugir de seus reflexos na vida real. Considerando a repetição de padrões limitantes e estereotipados das personagens femininas, as mulheres se encontram em uma

posição sujeita a discriminação pela sociedade como um todo, incluindo por si mesmas já que estão integradas na mesma cultura.

Para Pierre Bourdieu a “dominação masculina” é um resultado da “violência simbólica, violência suave, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento, ou, mais precisamente, do desconhecimento, do reconhecimento” (2017, p.12). Essa violência pode ser demonstrada nas personagens femininas, estereotipadas em diversos filmes, onde os valores simbólicos se dividem entre a vilã (negativa) e a protagonista (positiva). Tal ação mantém as mulheres cativas de modelos e estereótipos culturais. De acordo com a narrativa de determinados filmes, a mulher ideal cuida da casa, é jovem, magra e inocente, enquanto a outra é ambiciosa, mais velha, narcisista e manipuladora. Para reafirmar os pesos dessas personagens muitas narrativas trazem o “final feliz” da protagonista alinhado com a punição da antagonista, deixando claro qual comportamento deve ser buscado e recompensado.

O entretenimento, portanto, ajuda a moldar a percepção das pessoas em relação à vida e é neste ponto que a representatividade se torna fundamental. É a partir desse reconhecimento que se torna possível o entendimento e empoderamento de um grupo minorizado socialmente, afetado por estereótipos e preconceitos. E, para Dess (2022), o processo de representatividade consiste nessa apropriação e ressignificação de características anteriormente utilizadas para subjugar tais grupos. Com isso se possibilita reapropriar características vistas como negativas das vilãs de modo a inspirar o empoderamento no público feminino ao invés de subjugá-lo.

O conceito de anti-heroína utilizado neste artigo é o mesmo de Christopher Vogler (2006), no qual um anti-herói é um marginal ou vilão na perspectiva social mas com quem a plateia se solidariza. Para o autor, essa empatia ocorre porque todos nós já nos sentimos marginalizados em algum momento da vida e portanto nos identificamos com o personagem.

Diante do exposto, é possível identificar o poder subversivo que uma anti-heroína teria ao quebrar esse padrão estabelecido tão firmemente nos filmes de animação. Ao contar a história de uma mulher que não é perfeita, muito pelo contrário, começa a sua história como uma vilã.

3.2 ANÁLISE CINEMATOGRÁFICA

As animações escolhidas como referencial para o estudo sobre anti-heróis foram Megamente (2010), Meu Malvado Favorito (2010), por os dois apresentarem um protagonista que se enquadram neste conceito. Como um complemento para a análise, principalmente considerando a simbologia das personagens femininas, também foi analisado o filme Enrolados (2010). Os três filmes são objetivamente do mesmo ano e da mesma localidade, Estados Unidos, e portanto se encontravam no mesmo contexto sociocultural quando foram produzidos.

O longa-metragem Megamente (2010) conta a história de um menino que passou a infância procurando a validação das outras crianças, e que ao perceber ser impossível agradá-los, resolveu se tornar um vilão. Acostumado com a rotina de tentar dominar a cidade apenas para ser derrotado pelo herói, Megamente se surpreende quando finalmente derrota Metroman.

Após a conquista da cidade, porém, ele se sente sem propósito e cria um plano para produzir um novo herói para lutar contra ele, Titã. Mas enquanto seu esquema toma forma, Megamente, disfarçado de Bernardi, começa a passar tempo com Roxane. Logo eles se apaixonam e Megamente se vê fazendo coisas para agradar a jornalista, como limpar a cidade por exemplo.

Quando Roxane descobre a verdade, os dois brigam e Megamente retorna ao seu plano inicial. Mas Titã não é o herói que ele esperava. E quando a vida de Roxane é posta em perigo, Megamente a salva junto com o resto da cidade ganhando seu perdão.

Durante o filme, Metroman e Megamente são constantemente comparados. Eles apresentam, respectivamente, os padrões de super herói e vilão e portanto seguem uma rotina onde o primeiro sempre vence e o segundo é sempre punido por suas ações. Metroman é um homem alto e musculoso que se veste de branco e tem super poderes. Enquanto isso, Megamente é azul, magro, com uma cabeça desproporcional, usa roupas pretas e dramáticas e maquiagem (figura 2). Ele não tem poderes além de suas máquinas e planos.

Figura 2- Megamente com sua roupa especial de batalha, Mamba Negra.



Fonte: Megamente (2010)

Essas características físicas e de personalidade são relacionáveis com a expressão de gênero do personagem. Isso porque o corpo do herói é forte, definido e sem dúvidas masculino (Coughlan, 2009). Enquanto isso, vilões masculinos não apresentam tais corpos, sendo muitas vezes muito magros ou exageradamente

fortes, com a possível utilização de jeitos e artifícios femininos como roupas e maquiagens. Enquanto o herói é protetor e natural, o vilão é estranho e perigoso.

De acordo com Waling (2016) quando Megamente, com todos os seus defeitos e peculiaridades, é trazido como protagonista e possibilita o público desenvolver empatia por ele, é possível contemplar a masculinidade como algo aberto e complexo. O texto deixa claro, portanto, o poder subversivo de Megamente, ao ser uma “re-imaginação da masculinidade” (tradução dos autores), retirando desta sua forma idealizada e rígida.

Como pode ser visto na figura 3, ao final da animação Megamente é homenageado por ter salvado a cidade. Ele sorri e parece satisfeito enquanto é aplaudido pelas pessoas ao lado de Roxane. O personagem veste um manto branco de Metroman, o que representa seu novo papel de herói, mas continua a usar seu traje preto por baixo. Isso demonstra visualmente que ele continua a ser o mesmo Megamente de antes, mas agora com a intenção de fazer o bem.

Figura 3 - Megamente no evento que o homenageia por ter salvado a cidade, junto com o prefeito e com Roxane



Fonte: Megamente (2010)

No filme Meu Malvado Favorito (2010), Gru se sente intimidado pelo vilão que roubou uma pirâmide, Vector, e decide roubar a Lua. Esse plano surge de seu sonho de infância de ser um astronauta, o que a mãe fez descaso em todos os momentos. Para isso, porém, ele precisa de um equipamento que está na casa de Vector. Após várias tentativas ele cria um novo esquema, um que envolve adotar três meninas: Margo, Edith e Agnes.

Mas enquanto seu plano para conquistar a Lua é desenvolvido, Gru se vê apegado ao papel de pai das meninas. Logo ele é pressionado por Dr. Nefário para voltar a se concentrar e devolver as meninas ao orfanato. Seu plano é bem sucedido e Gru rouba a Lua, mas quando ele volta para tentar ver as meninas em sua apresentação de ballet ele descobre que elas foram sequestradas por Vector. A

partir disso ele as salva, recuperando seu relacionamento com as filhas, e abre mão da Lua que volta para seu devido lugar.

O personagem de Gru é um vilão desde o início do filme (figura 4). É possível perceber isso tanto pelas suas atitudes, que fogem do socialmente aceitável, quanto pelo seu visual. Gru se veste em tons de preto e cinza, é careca, tem um nariz grande e pontudo. Sua silhueta lembra um triângulo invertido o que transmite a ideia de instabilidade e perigo.

Figura 4 - Gru, no começo do filme, congelando as pessoas na cafeteria para poder furar a fila



Fonte: Meu Malvado Favorito (2010)

No decorrer do filme, Gru se aproxima das meninas e aos poucos suas prioridades são alteradas. Gru assume aos poucos a identidade paterna em relação às meninas, demonstrando carinho e apego por elas. Como pode ser visto na figura 5, por mais que a sua ideia inicial tenha sido usar as meninas para seu plano, ele passa a cuidar e brincar com elas.

Figura 5- Gru brincando com as meninas.



Fonte: Meu Malvado Favorito (2010)

O sonho inicial de Gru era roubar a lua, mas é possível perceber visualmente que suas prioridades foram alteradas na cena em que ele está se preparando para o roubo e usa o traje espacial cor de rosa (figura 6). Em uma cena anterior foi visto que as roupas claras dele ficaram dessa cor por conta de uma roupa das meninas. Isso demonstra visualmente que mesmo ele tendo entregue as meninas de volta ao orfanato, elas o marcaram de forma definitiva.

Figura 6- Gru vestido de astronauta indo roubar a lua

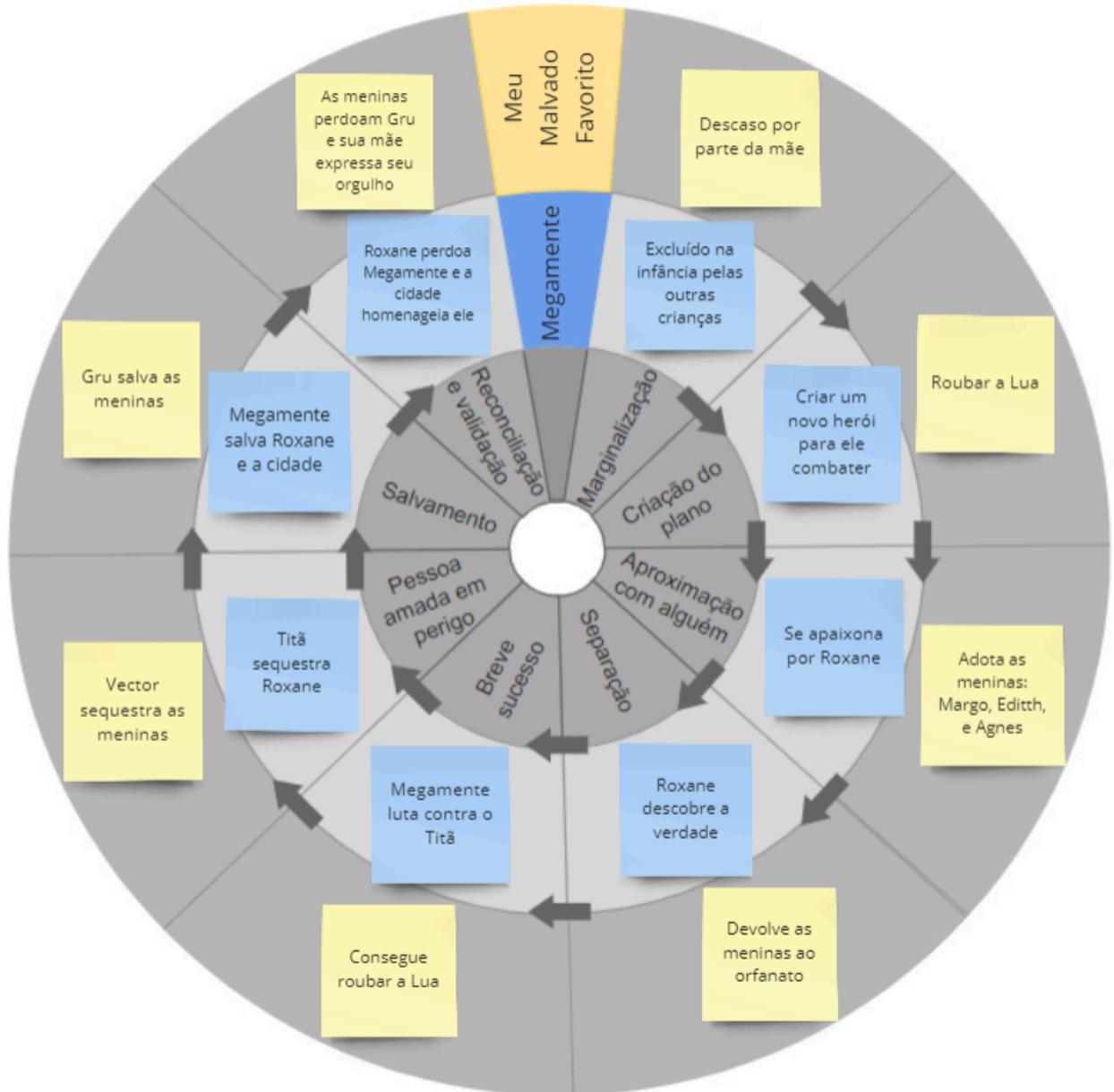


Fonte: Meu Malvado Favorito (2010)

A alteração das prioridades de Gru, se provar com um vilão sendo deixado de lado para cuidar das meninas, é o que possibilita o desenvolvimento do personagem. Neste caso, a paternidade é o que transformou o personagem em um herói. Para Cassepp et al (2015) “ele deixa de ser um supervilão para ser um pai e, depois disso, é visto como um herói”. Mesmo com seu passado e seus defeitos, Gru se transforma em um pai que é o herói de suas filhas.

Em ambas histórias é possível notar um arco narrativo em comum envolvendo os protagonistas (figura 7). Cronologicamente as histórias seguem esse padrão: começam com marginalização na infância; necessidade de validação; criação do plano; aproximação com alguém; separação; breve sucesso; pessoa amada em perigo; salvamento; reconciliação e validação.

Figura 7- Arco narrativo



Fonte: elaborado pela autora com base nos filmes Megamente (2010) e Meu Malvado Favorito (2010)

O longa-metragem Enrolados (2010) começa com Rapunzel sendo levada ainda bebê por Mãe Gothel, uma mulher que já usava os efeitos da planta que atribuiu poderes para a princesa. Rapunzel cresce em uma torre afastada de todos acreditando que Gothel é realmente sua mãe superprotetora, mas sonhando com ver as luzes que brilham no céu todo o ano no dia de seu aniversário. Prestes a completar 18 anos, Rapunzel conhece Flynn Ryder, um bandido que havia roubado uma coroa. Ao fugir dos guardas, Flynn se escondeu na torre da jovem.

No entanto, Rapunzel imobilizou Flynn, escondeu a coroa e negociou a devolução apenas se ele a levasse para ver as luzes. Os dois seguem viagem e se apaixonam, mas Gothel os engana fazendo Rapunzel acreditar que Flynn a traiu pela coroa.

Posteriormente Rapunzel descobre a verdade e derrota Gothel ao cortar o próprio cabelo. Flynn e Rapunzel voltam para as terras do palácio juntos onde a jovem se encontra com os pais, o rei e a rainha.

Mesmo sendo produzido no mesmo ano dos outros dois filmes, Enrolados (2010) apresenta uma protagonista que não seguiu a tendência de seus contemporâneos. O filme mantém os estereótipos de heroína e vilã clássicas. Rapunzel é uma princesa jovem, sensível, encantadora e inocente. Enquanto a “Mãe” Gothel é mais velha, ambiciosa e manipuladora.

Seus designs corroboram com essa dualidade, como pode ser visto na figura 8. Gothel tem o cabelo escuro começando a ficar grisalho, feições mais duras e se veste em cores escuras e vermelhas. Rapunzel tem cabelos claros, bochechas rosadas e olhos grandes e curiosos. Ela se veste em tons de lilás e rosa, muitas vezes relacionados a magia, juventude e inocência.

Figura 8- Mãe Gothel e Rapunzel olhando no espelho



Fonte: Enrolados (2010)

É conhecido que muitas vilãs são mulheres mais velhas, ou idosas, enquanto as heroínas tendem à juventude, e Gothel segue este estereótipo. Em sua primeira aparição, o narrador diz: “Vê aquela velhinha ali?”, direcionando a atenção para a figura curvada e enrugada da mulher (figura 9). Esse padrão de idade se deve ao etarismo presente na sociedade ocidental, pois a partir do momento em que vilões representam os valores negativos da sociedade, envelhecer pode ser considerado algo negativo, algo até mesmo repulsivo considerando as atitudes da personagem.

Figura 9 - Primeira cena com a personagem Gothel



Fonte: Enrolados (2010)

Mesmo Rapunzel não se enquadrando como uma protagonista anti-heróica, o filme não ignorou completamente a tendência. Flynn, interesse amoroso da princesa e narrador da história, começa como um bandido. Ele tem um plano de ficar rico e ir embora, mas se aproxima da princesa e inclusive lhe conta sobre a sua infância difícil. Os dois se separam, mas no final Flynn deixa de lado seus antigos objetivos egoístas por Rapunzel. No fim, os dois ficam juntos e voltam para o palácio. Flynn é portanto enquadrado como um anti herói pela lógica utilizada neste artigo.

Considerando os exemplos de Megamente e Gru, é possível perceber o poder subversivo dos anti-heróis ao quebrar padrões socialmente impostos. É possível também, a partir do filme Enrolados (2010), considerar que este poder foi retirado das personagens femininas, que se mantiveram estereotipadas como a idosa má e a jovem boa.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Considerando o contexto e complexidade deste projeto, as etapas utilizadas para esta produção e documentadas no decorrer deste artigo, foram: roteiro; storyboard; direção de arte que pode ser subdividido em design de personagem e design de cenário; animação que consiste em rascunho, limpeza e colorização; efeitos; trilha sonora; e composição.

4.1 ROTEIRO

A idealização do projeto surgiu da percepção do potencial abordado neste artigo. Foi escolhido trabalhar a história de uma bruxa má e sua amizade com outra mulher. Com isso em mente e a partir do que foi apontado como arco narrativo dos anti-heróis foi possível desenvolver um arco relativo desta personagem feminina.

Considerando o modelo de curta metragem escolhido para este projeto, foi selecionada apenas uma fase do arco para ser desenvolvida. Na figura 9 pode ser visto tanto o enquadramento do roteiro, no arco base deste estudo, como a escolha da etapa de aproximação entre a até então vilã com outra pessoa (destacado na cor rosa). Mais especificamente, entre a bruxa e a sua amiga.

Figura 9 - posicionamento do roteiro no quadro narrativo



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dessa seleção foi produzido um roteiro simples com um total de 14 cenas. Em resumo, o curta mostra Ella tentando conquistar a amizade de Molly, uma bruxa. Depois que Ella busca algumas coisas para Molly, está a convidar para entrar na casa e tomar um chá e as duas passam a conviver.

4.2 DIREÇÃO DE ARTE

Considerando os estudos anteriores sobre os estereótipos visuais dos personagens, a técnica de animação tradicional, e a ambientação trazida pelo roteiro, foram selecionadas algumas características a serem seguidas na direção de arte.

Traços simples facilitam a produção tradicional de animações 2D. Junto com as cores chapadas, essas características diminuem o tempo de produção e mantêm um visual objetivo e de fácil compreensão para o espectador. A paleta de cor escolhida como base para o curta íntegra tonalidades de roxo, verde e rosa (figura 10).

Figura 10 - Paleta de cores da animação



Fonte: Elaborado pela autora

4.2.1 DESIGN DE PERSONAGENS

Como mostra a figura 11, os designs de Molly e Ella foram produzidos para se contrastar. Enquanto Molly é alta, angulosa e veste tons escuros, Ella é mais baixa, arredondada e veste tons claros. Esse contraste foi produzido tanto para puxar a atenção do espectador quanto para usar os padrões estereotipados de personagens femininos como um apoio narrativo para a história.

Figura 11- Design das personagens



Fonte: Elaborado pela autora

Molly, por começar como uma vilã, se veste em cores mais escuras, de preto e roxo. O preto pode ser visto em muitos vilões em animações, assim como tanto o

Gru quanto Megamente se utilizam da cor. O roxo foi escolhido pelo mesmo motivo, além de ser uma cor muito associada à magia. O que combina com a personagem por esta ser uma bruxa. Sua pele é cinzenta mostrando que ela não passa muito tempo ao sol e passa muito tempo sozinha em sua casa.

Ela tem traços mais angulosos sendo possível perceber vários triângulos, forma comumente associada ao perigo, em suas roupas, chapéu e até mesmo seu rosto. Por se passar em um período onde se espera que mulheres utilizem vestido. Molly, porém, usa um sobre as calças justas que podem ser vistas por uma grande fenda. Essa roupa além de mostrar que ela não se enquadra no padrão esperado também realça seu corpo alongado.

Ella, por outro lado, apresenta formatos arredondados, como suas roupas, cabelo e rosto. Ela se veste com cores claras, tons de lilás e rosa. Essas cores trazem características como inocência e são comumente usadas por princesas. A própria Rapunzel, citada anteriormente. Diferente de Molly, Ella tem uma pele mais saturada mostrando sua saúde.

Molly usa seu chapéu triangular de bruxa durante toda a animação, tirando ele apenas na cena final quando está tomando chá com Ella (figura 12). Apesar de sua indiferença, mostrada pelo fato de Ella estar no chão e Molly na poltrona, a retirada do chapéu mostra uma abertura da bruxa em relação a menina.

Figura 12- Cena final do curta metragem



Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.2 DESIGN DE CENÁRIOS

Os cenários mantiveram a paleta de cores anterior, mas com a maior utilização dos verdes e marrons. Isso com a intenção de destacar as personagens e passar a atmosfera de casa na floresta.

Como pode ser visto na figura 13, os cenários internos possuem elementos como livros, potes, vasos e coisas penduradas. Esses objetos foram adicionados

com o propósito de mostrar que aquela é a casa da bruxa com seus mantimentos, utensílios e magias.

Figura 13- Exemplo de design do cenário



Fonte: Elaborado pela autora.

Na figura 14, pode ser observado o primeiro cenário do curta-metragem. Ele foi produzido com o intuito de mostrar um pouco de quem é a personagem Molly a partir dos quadros e colagens presentes na parede dela. Nesta parede são vistos diplomas e certificados que demonstram a dedicação de Molly para a bruxaria. Um retrato na mesma parede mostra Molly usando sua roupa, e tendo um olhar de tédio usual, onde é possível perceber a indiferença que a personagem traz em sua trajetória, devido a angulação das sobrancelhas, ao mesmo tempo que expõe uma possível indignação sobre o fato de necessitar tirar a foto, mostrando um certo desinteresse sobre possíveis relações sociais, visto que a falta de amigos pode ser percebida pela falta de imagens mostrando outros seres humanos. O poster “A good day to be a bad witch” (em tradução da autora: “Um bom dia para ser uma bruxa má”), sendo a frase um trocadilho e uma precisa correlação para com a estipulação inicial do tema de vilã da personagem, exemplificado pelas palavras “bad witch”, já demonstrando para o espectador a personalidade vilanesca, juntamente colocado com a intenção de adiantar um pouco da ambiguidade desta personagem. Por fim, a colagem no canto inferior mostra o título do curta metragem, Infusão.

Figura 14- Cenário produzido para a cena 1

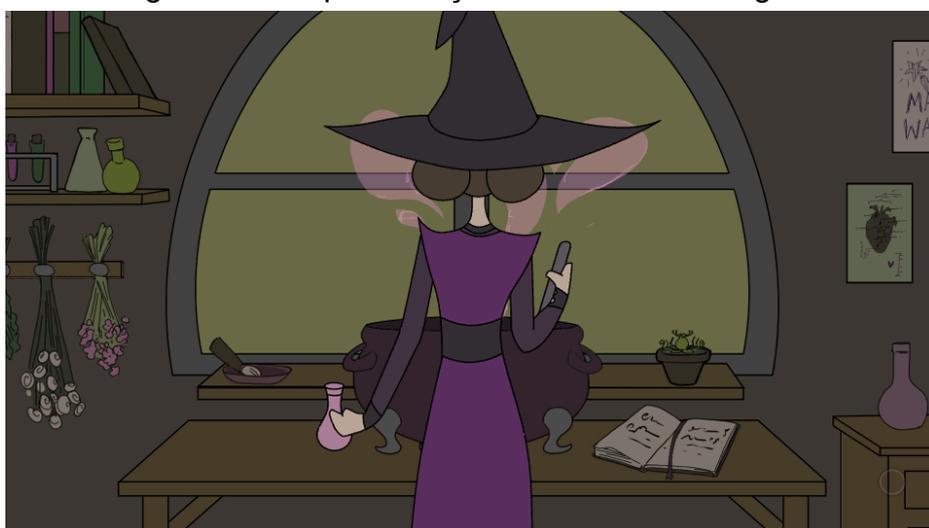


Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação a algumas escolhas sobre insumos e elementos utilizados no curta metragem, alguns gestos / elementos podem ser melhor explorados para fins de melhor representação da antítese que a personagem Molly simboliza.

Na figura 15, é possível perceber, no canto esquerdo, a imagem de algumas flores para baixo, na qual o significado traduzido pela autora se faz referência a um costume retirado da cultura da Europa Ocidental, onde a posição das flores para baixo é comumente utilizada nas práticas de longevidade da flor, com o intuito de fazer com que a água caia para a flor e desabroche. Essa denotação busca enfatizar que Molly, a anti heroína, não é uma pessoa ruim, se importando com coisas simples e mundanas, entretanto não demonstrando a ideia explicitamente.

Figura 15 - Representação das flores na imagem.



Fonte: Elaborado pela autora.

Todavia, apesar dessa delicadeza, e em contraste com a cena anterior, é possível perceber que, na cena 5, quando Ella está pegando o papel com os ingredientes da poção, no canto esquerdo da mesa é possível ver um copo com uma planta morta, indicando que, apesar de Molly de preocupar com as plantas na Cena 1, manifestando um bondade, é atestado na figura 16 que não são todas as coisas que importam para a personagem, mostrando que a bondade é pontual, e não estendida para todas as situações.

Figura 16 - Cena 5.



Fonte: Elaborado pela autora.

Outra cena interessante a se destacar é a Cena 8 (figura 17), onde a Ella entrega os ingredientes para Molly, pois é possível perceber que além dos ingredientes, existe uma margarida também na cesta, visto que a flor tem um significado de amor, pureza, paz e bondade, sendo uma expressão da abertura e transparência de sentimentos para com Molly.

Figura 17 - Cena 8.



Fonte: Elaborado pela autora.

Este é um indicativo da personagem Ella conseguindo transpor as barreiras emocionais, com Molly abrindo a porta e convidando Ella para entrar, na cena 10 (figura 18).

Figura 18- Cena 10

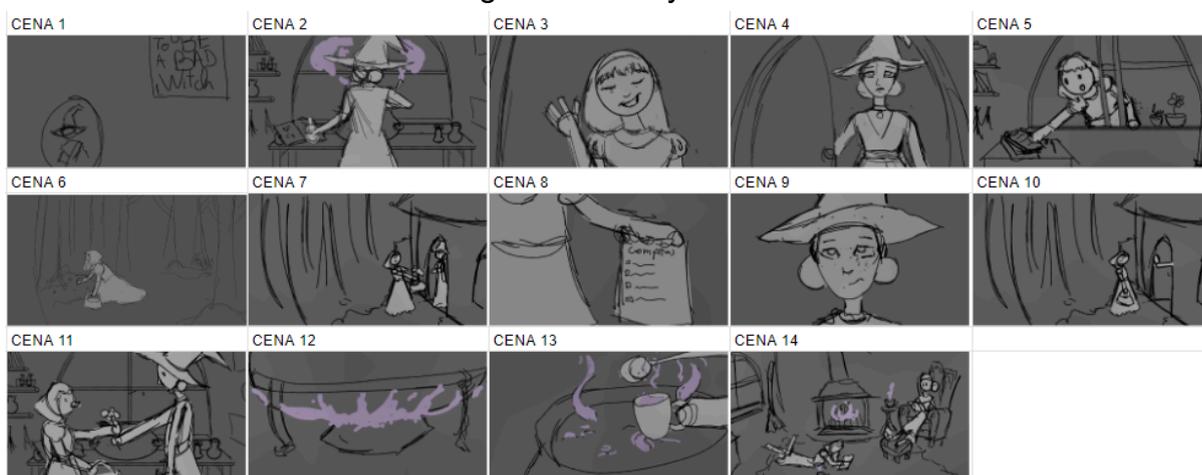


Fonte: Elaborado pela autora.

4.3 STORYBOARD

Com traços simples, foi produzido um storyboard representando as 14 cenas descritas no roteiro. Com o intuito de facilitar a compreensão, as personagens estão destacadas em cinza claro e os efeitos em lilás sobre o cenário cinza escuro (figura 19). Com as imagens do storyboard foi montado um animatic com os tempos de cada cena e movimentações de câmera.

Figura 19- Storyboard



Fonte: Elaborado pela autora.

4.4 ANIMAÇÃO

A produção da animação foi realizada no software Toon Boom Harmony. A animação das cenas foi dividida em três etapas (figura 20).

Figura 20- Processo de animação. Da esquerda para a direita, esboço, limpeza, e colorização



Fonte: Elaborado pela autora.

4.4.1 ESBOÇO

A primeira etapa é o esboço onde é produzida a animação dos movimentos. Nesse momento é importante cuidar da composição da cena e das proporções do personagem, já que esta é a base da cena final. A animação foi feita pela técnica *pose to pose* que consiste em desenhar primeiro as poses chave, ou seja as poses mais importantes da cena, e depois interligar elas com *inbetweens*, desenhos que permitem a ilusão de fluidez no movimento.

Durante essa etapa de esboço, decisões sobre o gestual são tomadas para acentuar a narrativa e personalidade das personagens. Isso pode ser visto, por exemplo, nas expressões de Molly. Elas variam de tédio ao desgosto, até a cena 9 onde após ver o que Ella trouxe para ajudar, Molly puxa um leve sorriso no canto da boca (figura 21).

Figura 21- Mudança de expressão da Molly durante a animação



Fonte: Elaborado pela autora.

A escolha dos gestos das personagens também contribuem para enfatizar o contraste entre as duas. Enquanto Molly se move de maneira mais contida e objetiva, ela faz gestos maiores e mais entusiasmados (figura 22)

Figura 22- Ella acenando para Molly



Fonte: Elaborado pela autora.

Na Cena 9, ademais, é notável, como explicado anteriormente, a mudança de expressões que a personagem Molly expressa, sendo exemplificado pela figura 23. A cena consagra o elo entre as personagens, mostrando que Molly se abriu emocionalmente para Ella, criando um canal de amizade entre as duas personagens.

Figura 23 - . Cena 9



Fonte: Elaborado pela autora.

Esta conexão entre as personagens se mantém até o final do curta, mesmo sendo claros os sentimentos conflitantes de Molly por Ella. Isso pode ser percebido na cena final em que as duas estão tranquilamente bebendo chá e lendo. Molly parece relaxada, sem seu chapéu e sem parecer se importar com a outra menina, que por sua vez mostra um sorriso contente. Por outro lado, Ella está no chão e o

desinteresse que Molly mostra pode ser lido como de forma ambígua, por mostrar que aceita a menina mas não pretende desenvolver uma relação mais profunda com a mesma.

4.4.2 LIMPEZA

Ao final da etapa de esboço, é comum haver muitas linhas de apoio para o desenho. Considerando isso, na segunda etapa é feita a limpeza dessas linhas buscando uma finalização para o desenho

4.4.3 COLORIZAÇÃO

Por fim, a terceira etapa é realizada a colorização. Essa etapa consiste em colorir os desenhos finalizados com as cores previamente escolhidas para as personagens.

4.5 EFEITOS

Os efeitos de fogo, fumaça e líquido foram feitos, assim como a animação dos personagens, com a técnica de animação 2D frame a frame no software Toon Boom Harmony.

Como pode ser visto na figura 24, esse estilo foi escolhido por manter a estética geral do curta, porém sem a linha que seria produzida na etapa de limpeza. Isso para manter a naturalidade presente no cenário como um todo. Outro fator importante é que no efeito de fumaça foi utilizada a opacidade para permitir a transparência esperada deste efeito

Figura 24- Exemplo da utilização de efeitos em 2D.



Fonte: Elaborado pela autora.

Nesta etapa também foram produzidos os efeitos de líquidos. Como exemplo a cena em que a pétala é colocada no caldeirão (figura 25). O líquido então muda de

cor para um tom de rosa mais vivo. Essa cena mostra a ideia, de modo simbólico, onde foi estabelecida a modificação no relacionamento delas ao juntar a flor que Ella trouxe, com o caldeirão de Molly. O tom de rosa foi escolhido pelo destaque e por inspirar uma conotação positiva, mostrando que o relacionamento delas mudou para melhor. Como falado anteriormente, essa cena faz parte da sequência final do curta metragem que serve para mostrar a mudança na relação das duas, com uma abertura por parte de Molly e seus sentimentos ambíguos em relação a Ella.

Figura 25- Cena 13 com o efeito de líquido



Fonte: Elaborado pela autora.

4.6 TRILHA SONORA

A trilha sonora foi produzida a partir de um som base, desenvolvido pelo site gratuito BandLab, que transmite constância e tensão. Em cima desta melodia foram compostos efeitos sonoros com a intenção de manter a ambientação e destacar as ações narrativas.

Um exemplo dessa utilização foi o uso de um som forte de batida de porta quando Molly fecha a porta sem deixar Ella entrar. O impacto deste efeito não apenas mantém a imersão por ser um som presente em cena, como enfatiza o descaso de Molly em relação a outra menina.

O uso de sons para a fumaça e para a pétala caindo na infusão também destacam esses momentos, mas agregam, por outro lado, um efeito mágico ao serem sons não convencionais. Um desafio foi a utilização de sons considerados como percussão para estes efeitos com a ideia de trazer algo inesperado para o espectador, servindo assim como um auxiliar para as cenas com elementos mágicos.

4.7 COMPOSIÇÃO E SAÍDA FINAL

Com o processo de animação finalizado, foi realizada a composição no software Adobe Premiere Pro. Nele foram unidas as cenas animadas, os cenários finalizados e a trilha sonora. Foram também adicionados os créditos ao final do curta.

Com esta última etapa pronta, a saída final deste processo foi um curta-metragem de animação 2D digital.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este artigo foi visto que anti-heróis são personagens com um grande potencial subversivo por mostrarem que mesmo as pessoas que erram muito, como os vilões, podem se tornar heróis e salvar aqueles que amam.

Esses personagens ganharam protagonismo em alguns filmes de animação, a exemplo dos filmes *Megamente* (2010) e *Meu Malvado Favorito* (2010). As personagens femininas, porém, foram excluídas desta tendência. Estas se mantiveram estereotipadas nas figuras de heroína e vilã, contribuindo para a manutenção de padrões sociais ultrapassados.

Dentre esses padrões o etarismo denota-se claro no filme *Enrolados* (2010). *Gothel*, assim como outros vilões, é uma antagonista idosa e superficial que se contrapõe a *Rapunzel*, uma jovem e inocente princesa.

Tendo em vista o referencial teórico e a análise cinematográfica desses filmes, foi possível delimitar certas características para os anti-heróis. Como por exemplo um arco narrativo para os personagens: começam com marginalização na infância; necessidade de validação; criação do plano; aproximação com alguém; separação; breve sucesso; pessoa amada em perigo; salvamento; reconciliação e validação.

A partir dos pontos abordados, o objetivo deste artigo foi alcançado com o registro da produção e entrega de um curta metragem de animação 2D digital. Este enquadra-se em um segmento do arco narrativo anti-heroico e se utilizou de elementos como o design e o gestual das personagens como um apoio para esta narrativa.

O arco narrativo aliado com os elementos técnicos e visuais permitiu a construção de um curta metragem animado que apresenta uma vilã com o potencial de redenção e um poder de minimizar os estereótipos clássicos.

Por fim, este artigo se encerra com a intenção de uma continuação dos estudos teóricos buscando o aprofundamento na temática. Espera-se ainda a publicação de artigos visando o compartilhamento do conteúdo e da reflexão por ele gerada.

Estudos futuros podem, ainda, focar na utilização de anti-heroínas em séries animadas e na sua diversificação e acessibilidade. De tal forma a tornar animações de protagonismo feminino mais inclusivas e minimizando preconceitos e padrões opressores.

REFERÊNCIAS

Bourdieu, Pierre. *A dominação masculina: a condição masculina e a violência simbólica*. 5. ed. Rio de Janeiro: Bestbolso, 2017. Tradução de: Maria Helena Kühner.

Brittos, Valério C.; GASTALDO, Édison. Mídia, poder e controle social. Revista de Comunicação, Cultura e Política ALCEU, v. 7, n. 13, p. 121-133, 2006.

Cassepp, Drielli Muller; Fernandes, Vitória Merten. A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PATERNA DE GRU EM MEU MALVADO FAVORITO. SBECE 6, Canoas, 2015. p. 1-14.

Coughlan, David. "The Naked Hero and Model Man: Costumed Identity in Comic Book Narratives." In Heroes of Film, Comics and American Culture: Essays on Real and Fictional Defenders of Home, edited by Lisa M. Detora, 234-252. Jefferson: Mcfarland & Co Inc, 2009.

Dess, Conrado. Notas sobre o conceito de representatividade. Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1 n. 43, abr. 2022

Mckee, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. 8. ed. Curitiba: Arte e Letra Editora, 2018. 432 p. Tradução de: Chico Marés.

Schirigatti, Elisangela Lobo; KUTISKI, Camila. COVID-19 e a economia criativa: impactos e tendências na produção e exibição de animação. Diálogo com a Economia Criativa, v. 6, n. 18, p. 114-125, 2021.

Vogler, Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. Tradução de: Ana Maria Machado.

Waling, Andrea. Deconstructing the Super (Hero) Villain: Megamind and Cinematic Representations of Masculinity. The Human, v. 6, p. 5-21, 2016.

Winder, Catherine; Dowlatabadi, Zahra. Producing Animation. 2. ed. Oxford, Uk: Focal Press, 2011