



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

Raquel Braga Linke

Em busca do sonho:

Produção de um curta 2D inspirado na jornada da alma.

Florianópolis
2025

Raquel Braga Linke

Em busca do sonho:

Produção de um curta 2D inspirado na jornada da alma

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.

Orientador(a): Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino Dr.

Florianópolis

2025

Linke, Raquel

Em Busca do sonho : Produção de um curta 2D inspirado na jornada da alma / Raquel Linke ; orientador, Eugenio Merino, 2025.

75 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Espiritismo. 4. Reencarnação. 5. Direção de arte. I. Merino, Eugenio. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Raquel Braga Linke

Em Busca do Sonho: Produção de um curta 2D inspirado na jornada da alma.

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, 10 de julho de 2025.

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

Banca Examinadora:

Prof. Eugenio Andres Diaz Merino, Dr., Orientador. UFSC

Prof. Mônica Stein, Dra. UFSC

Membro 3, Titulação. Instituição

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Era só um sonho nuvem
Formado acolá alhures
Condensou imenso rascunho
Desenho abstrato úmido
Transparece brilho claro
Ao abraçar de raios lúcidos

Até o orvalho leve aquário
Recria mundos e fundos
Busca por simples tesouros
Vira mar revolto enturva
Balouça suas ondas soltas
Rebenta bolhas e espuma

Sob um farol incandescente
Zarpam logo forasteiros
Hasteiam esperança no alto
À terra nova que acena
Outras cenas outras guerras
Pela paz tão aguardada
Despertam de sonhos inocentes
(Davi Linke, 2025)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por serem a minha base e minha rede de apoio para que este projeto se tornasse real por acreditarem em mim mais do que eu mesma. A toda minha família, mas em especial ao meu irmão Davi pela amizade, apoio e feedbacks sinceros. A ele toda a minha admiração. Agradeço também aos meus dubladores, José Eduardo e Maria Flor, e aos artistas que colaboraram com seu lindo trabalho, Rai Nogueira pelos personagens, Gio Kaori pelos cenários e Pablo Laguna pela ajuda em cenas da animação. Todos aceitaram de prontidão os convites e foram essenciais para que esse projeto se tornasse real. Sou grata aos meus amigos que estiveram comigo durante o processo e não desistiram de mim mesmo eu estando ausente a maioria das vezes. E também por serem a minha família de Florianópolis.

Agradeço ao meu orientador Merino por todo o apoio, por confiar no meu trabalho e na minha capacidade de realizá-lo, embarcando comigo nessa jornada e me guiando no caminho.

RESUMO

O projeto Em Busca do Sonho utiliza o potencial educativo da animação para, por meio da narrativa, esclarecer o conceito de reencarnação inspirado no Espiritismo. As crianças estão em processo de compreensão do mundo real, e com isso surgem dúvidas em relação à morte. Esse é um conceito que instiga reflexões no ser humano ao longo de toda a vida. Para o Espiritismo o princípio da Reencarnação explica a morte como apenas uma pausa entre as diversas oportunidades de existência. Embora Allan Kardec seja um dos nomes mais conhecidos sobre o tema, desde a Grécia Antiga concebe-se o corpo como mero envoltório da alma. Dessa forma, a autora desenvolveu um curta-metragem 2D, com o objetivo de ilustrar, de forma lúdica, a jornada da alma desde o nascimento até seu retorno ao plano espiritual. A produção do projeto dividiu-se em 3 etapas principais: Pré-produção, Produção e Pós-produção. Dentre elas, destacam-se subetapas como o *storyboard*, a direção de arte e a produção da animação. O público-alvo são as crianças inseridas em contextos espíritas, a fim de construir nelas um repertório de valores que as auxiliem a lidar com situações da vida. O resultado esperado é um impacto reduzido nas crianças diante das perdas, por já possuírem algum entendimento sobre o tema. Para obter o resultado desejado, a autora desenvolveu o roteiro com uma linguagem de fácil entendimento para que atenda desde do público infantil até os adultos, utilizando as cores como recurso expressivo das emoções de cada cena.

Palavras-chave: animação 2D ; reencarnação; direção de arte.

ABSTRACT

The project *Em Busca do Sonho* makes use of the educational potential of animation to, through its narrative, clarify the concept of reincarnation inspired by Spiritism. Children are in the process of understanding the real world, and as a result, questions about death naturally arise. This is a concept that provokes reflection in human beings throughout their entire lives. For Spiritism, the principle of Reincarnation explains death as merely a pause between the various opportunities for existence. Although Allan Kardec is one of the most well-known figures on the subject, since Ancient Greece the body has been conceived as merely a vessel for the soul. Thus, the author developed a 2D short film with the objective of illustrating, in a playful manner, the journey of the soul from birth to its return to the spiritual plane. The production stages of the project were divided into three main phases: Pre-production, Production, and Post-production. Among them, sub-stages such as storyboard development, art direction, and animation production stand out. The target audience is children who are part of Spiritist environments, with the aim of building within them a repertoire of values to help them cope with life situations. The expected result is a reduced emotional impact on children in the face of loss, as they will already have some understanding of the subject. To achieve the desired outcome, the author developed a script using accessible language so that it could reach both children and adults, employing color as an expressive resource to convey the emotions of each scene.

Keywords: animation; reincarnation; art direction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Restaurante Ratatouille	32
Figura 2 – Personagem Remy com a comida	32
Figura 3 – Personagem Once-Ler malvado	33
Figura 4 – Once-Ler e sua família	34
Figura 5 – Crianças de Smeerensburg no início do filme	35
Figura 6 – Smeerensburg no início do filme	35
Figura 7 – Crianças de Smeerensburg no final do filme	36
Figura 8 – Smeerensburg no final do filme	36
Figura 9 – Grande Soldador + Marcações	37
Figura 10 – Mufasa + Marcações	38
Figura 11 – Scar + Marcações	39
Figura 12 – Klaus direcionamento do olhar	40
Figura 13 – Klaus direcionamento do olhar 2	41
Figura 14 – Gato de botas 2 direcionamento do olhar	42
Figura 15 – Gato de botas 2 direcionamento do olhar 2	42
Figura 16 – <i>Moodboard</i> Marcelo adulto	44
Figura 17 – Quadros do storyboard inicial	45
Figura 18 – Quadros do storyboard digital	46
Figura 19 – Turn around Marcelo criança versão 1	47
Figura 20 – Turn around Marcelo criança versão 2	48
Figura 21 – Marcelo de chapéu de papel	48
Figura 22 – Marcelo adulto primeiro esboço	49
Figura 23 – Marcelo adulto versão 1 moletom	50
Figura 24 – Marcelo adulto versão 2 escritório	50
Figura 25 – Alterações feitas no personagem Pai do Marcelo	51
Figura 26 – Turn around do Pai do Marcelo versão final	52
Figura 27 – Line de personagens	53
Figura 28 – Folha de expressões Marcelo	54
Figura 29 – Folha de expressões Pai do Marcelo	54
Figura 30 – Folha de expressões Mãe do Marcelo	55
Figura 31 – Página 1 do <i>Color script</i>	56
Figura 32 – Página 2 do <i>Color script</i>	57

Figura 33 – Página 3 do <i>Color script</i>	57
Figura 34 – Esboço da composição de um cenário	59
Figura 35 – Cenários finalizados	60
Figura 36 – Direcionamento do olhar Em Busca do Sonho	61
Figura 37 – Direcionamento do olhar Em Busca do Sonho 2	61
Figura 38 – Subtexto Marcelo 1/2	64
Figura 39 – Subtexto Marcelo 2/2	64
Figura 40 – Subtexto Pai do Marcelo	65
Figura 41 – Depois x antes do clean-up	66
Figura 42 – Efeito 1: desmanchando	67
Figura 43 – Efeito 2: brilho	67
Figura 44 – Cena finalizada	68

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1	PRINCÍPIOS ESPÍRITAS	19
2.2	ANIMAÇÃO NA EDUCAÇÃO	22
2.3	PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA ANIMAÇÃO	23
2.3.1	ANÁLISE DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÕES	31
3	DESENVOLVIMENTO	43
3.1	PRÉ-PRODUÇÃO	43
3.2	PRODUÇÃO	63
3.3	PÓS-PRODUÇÃO	66
4	CONCLUSÃO	69
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
	APÊNDICE A – ROTEIRO EM BUSCA DO SONHO	74

1 INTRODUÇÃO

Tendo em vista que a morte é parte inexorável do ciclo da vida e, por conseguinte, de toda a existência humana, só resta ao homem tentar compreendê-la de toda e qualquer maneira que lhe for possível. E, dentro desta busca, uma das crenças existentes é a Reencarnação. O conceito da Reencarnação, por sua vez, é milenar, seja por meio das religiões orientais como o hinduísmo, o budismo, o jainismo, ou de culturas como a dos incas e religiões africanas, seja por meios dos gregos antigos, como Platão, ou de Allan Kardec na contemporaneidade.

Paralelo a isso, tendo em vista que a morte é um tema complexo e ainda não compreendido pelo ser humano em sua maioria, como explicá-la para uma criança?

Para responder tal pergunta, portanto, será utilizado um curta-metragem animado, criado pela autora, tendo como público, crianças espíritas, sendo também extensivo a outras crianças e pessoas leigas.

A motivação se dá pela necessidade de esclarecimento para as crianças espíritas do que acontece após o fim da vida, visto que no senso comum conta-se a elas que a pessoa **foi para o céu** ou **virou uma estrela**. Porém, para o Espiritismo a morte do corpo físico é somente uma etapa que faz parte de um propósito maior de oportunidades infinitas. É importante ressaltar, portanto, que, neste projeto, a reencarnação consiste na crença de que a alma continua viva mesmo após a morte do corpo físico e que voltaria diversas vezes à Terra - por uma necessidade de desenvolver virtudes até se unir com a Fonte da Vida.

Esta pesquisa utiliza como base principal os princípios iniciais do Livro dos Espíritos de Allan Kardec (KARDEC, 1857), assim como a Teoria das Almas da Grécia Antiga (CASORETTI, 2014) e o filósofo grego Platão, em seu livro *Fédo* (PLATÃO, 2016); para desenvolver uma base teórica sólida do conceito de reencarnação que resultará no desenvolvimento de uma animação com este tema (curta-metragem).

Animação provém do latim: animus/anima, que significa ar, respirar, vida, alma. O ato de animar imagens é concebido inicialmente no cinema: como dar a ilusão de vida no que está inanimado através da manipulação e da visualização de imagens em sequência. (GOMES, 2015).

E, muito além de dar vida aos personagens inanimados e seus mundos, a animação também consegue encantar o público e gerar identificação com a sua realidade, resultando em um forte impacto social. Dessa forma, a animação pode também ser utilizada com o objetivo educativo, a fim de apresentar um novo conceito que facilite o entendimento da realidade individual e coletiva do público. E, dessa forma, é natural que as crianças que convivem em um cenário espírita aprendam de seus pais os conceitos com base na visão que estes têm do mundo, mesmo que no futuro escolham seguir por um caminho diferente.

Seja qual for a atitude tomada com relação à religião, estaremos dando a nossos filhos uma orientação, uma indicação. Se vivermos como cristãos, isto influirá, sem dúvida, em sua vida; se não vivermos, os influenciaremos da mesma maneira em sentido contrário, naturalmente (BRIZARD apud ZAZUCHI, 1975, p. 22)¹

O objetivo do presente projeto é desenvolver um curta de animação 2D, feito *frame a frame* digitalmente, tendo como base o uso da Direção de arte (cores, formas e ângulos) para passar ao público as emoções desejadas e guiar o seu olhar nas cenas.

A animação será dividida nas etapas de pré-produção, produção e pós-produção, onde serão apresentadas as partes do processo mais relevantes que foram utilizadas para chegar ao resultado desejado. Dentre elas, a pré-produção é constituída por etapas como o roteiro, o *storyboard*, o *animatic* e o desenvolvimento de personagens e cenários, como estabelece Silva (2017). Já a produção por sua vez consiste em determinar o subtexto da cena de animação e esboçar suas poses, de acordo com SANS (2018), seguindo depois para a criação do esboço da animação, em seguida o *clean-up* e a colorização. E por fim, mas não menos importante, a etapa final de pós-produção que se divide em efeitos especiais, adição e edição de áudio e edição de vídeo, se baseando novamente em Silva (2017).

Na sequência, é adicionado à etapa de pré-produção o foco na Direção de arte, abordando como as cores das cenas e suas combinações (BOND, 2015) e as formas dos personagens (VIDOR, 2019) influenciam no desenrolar da narrativa e nas emoções sentidas pelo público. Além disso, como que os elementos de um cenário são posicionados de forma que direcionam o olhar do público para o enfoque da cena (Heller e Vienne, 2016). Os filmes utilizados para as análises de personagens

¹ Por motivo do artigo ser de 1975, foi necessário uso de apud, pois ele não foi encontrado na fonte.

ou cenas são: Ratatouille (2007), Lorax (2012), Klaus (2019), Robôs (2005), Rei Leão (1994) e Gato de Botas 2 (2022).

Ao estudar os elementos utilizados na animação para criar uma identificação das emoções do espectador com as emoções dos personagens, fica evidente o papel destas produções para gerar impacto social e educativo em seu público, seja ele adulto ou infantil. E, de acordo com Lúcio (2015), as mídias utilizam elementos visuais para retratar a realidade da vida em sociedade, transportando linguagem, fatos sociais e definindo para o público geral o que é um ato exemplar e natural ou não.

No caso do público infantil:

A criança relaciona-se com a TV do mesmo modo que se relaciona com o que está à sua volta. Para ela, a TV constitui-se em um jogo simbólico, como são as brincadeiras infantis. A partir disso, verifica-se o papel essencial da escola atualmente, pois a criança é receptiva das mensagens veiculadas na TV, ela as recria de acordo com suas experiências (LUCIO apud POUGY, 2005, P 46).²

² Mesmo após entrar em contato com Eliana Pougy para ter acesso ao artigo em questão, ela informou não o possuir mais e recomendou o uso de apud.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 PRINCÍPIOS ESPÍRITAS

O *Livro dos Espíritos* (KARDEC, 1857), em sua introdução, apresenta alguns de seus princípios essenciais resumidamente, a fim de responder, com maior clareza, a possíveis objeções. A autora, por sua vez, utilizará somente alguns desses princípios para estabelecer o escopo do projeto e estabelecer o seu ponto de partida. Dentre eles:

Primeiramente e mais importante de que “Deus é eterno, imutável, imaterial, único, onipotente, soberanamente justo e bom.” (KARDEC, 1857, p. 54) e também que “A alma é um Espírito encarnado, sendo o corpo somente o seu envoltório.” (KARDEC, 1857, p. 58). Estes são os dois princípios fundamentais para a compreensão dos demais. Eles são sintetizados, portanto, no em sequência quando se diz que “Há, então, dois elementos gerais do Universo: a matéria e o Espírito. e acima de tudo Deus, o criador, o pai de todas as coisas. Deus, espírito e matéria constituem o princípio de tudo o que existe, a trindade universal” (KARDEC, 1857, p. 59)

Após conceituar a existência da dualidade entre matéria e Espírito, Kardec (1857) aborda que há diversos mundos que constituem o Universo. Porém, para este projeto é importante entender apenas dois deles. “Os seres materiais constituem o mundo visível ou corpóreo, e os seres imateriais, o mundo invisível ou espírita, isto é, dos Espíritos.” (KARDEC, 1857, p. 84) E além disso, a conexão entre estes. “À alma no instante da morte volta a ser Espírito, isto é, volve ao mundo dos Espíritos, donde se apartara momentaneamente.” (KARDEC, 1857, p. 112)

Kardec (1857) ainda frisa que após a morte a alma conserva sua individualidade e jamais a perde. “Que seria ela, se não a conservasse?” (KARDEC, 1857, p. 112) e em seguida explica também a vida eterna. “A vida do Espírito é que é eterna; a do corpo é transitória e passageira. Quando o corpo morre, a alma retoma a vida eterna.” (KARDEC, 1857, p. 114)

Em que se funda o dogma da reencarnação? (KARDEC, 1857, p. 121)

Na justiça de Deus e na revelação, pois incessantemente repetimos: o bom pai deixa sempre aberta a seus filhos uma porta para o arrependimento. Não te diz a razão que seria injusto privar para sempre da felicidade eterna todos aqueles de quem não dependeu o melhorarem-se? Não são filhos de Deus todos os homens? (...) Todos os Espíritos tendem para a perfeição e Deus lhes faculta os meios de alcançá-la, proporcionando-lhes as provações da vida corporal. Sua justiça, porém, lhes concede realizar, em novas existências, o que não puderam fazer ou concluir numa primeira prova (KARDEC, 1857, p. 121)

Esses princípios, então, deixam claras as crenças básicas do Espiritismo, que permeiam os demais conceitos posteriores vistos no livro citado. Além disso, é importante ressaltar:

A reencarnação não serve para explicar tragédias e infortúnios; não serve para esconder a ignorância, não serve como desculpa ao imobilismo; não serve como consolo para aquelas situações que deveriam ser modificadas e não o são; não serve para destacar o passado e paralisar o presente. Reencarnação é oportunidade de aprendizado, é oportunidade de se aplicar o que se sabe e superar as limitações através de vivências sucessivas no polissistema material. Reencarnação é a afirmação da unidade e da continuidade da vida.³ (REENCARNAÇÃO, 2019) ³

Apesar de Allan Kardec ter publicado *O Livro dos Espíritos* em 1857, na Grécia antiga já se falava da alma como “*psyché*”.

Segundo Isidro (1998), no *Dicionário grego-português*, a alma, em grego, chama-se *psyché* tendo vários significados, tais como: “alma, ânimo, coragem, vida”. Além de ser usado para falar de “si”.

Ainda na Grécia Antiga, a Teoria das Almas da mitologia grega constata, a partir das lâminas, e teogonias órficas evidências de que a vida terrena seria uma simples preparação para uma vida mais elevada. Além disso, segundo o historiador Giovanni Pugliese Carratelli as lâminas, de forma especial, carregam como traço comum a esperança de libertação de vindouras experiências existenciais, inevitavelmente dolorosas, e do conseqüente alcance de um estado de perene beatitude, contrário à vida terrestre (CASORETTI,2014).

Dentre as principais proposições da Teoria das Almas, vale destacar a primeira:

- 1) A existência humana é marcada por um dualismo que separa radicalmente corpo e alma, sendo a alma imortal que está presa a um corpo mortal. (CASORETTI,2014).

Paralelo a isso, Platão considera a existência de dois mundos:

- Sensível: mundo físico/ material
- Inteligível: metafísico/ mundo das ideias/do real

E chama de “Mundo das Ideias” o lugar, por assim dizer, onde a alma chega após concluir o processo de reencarnação. O que no senso comum é conhecido como “Paraíso”.

Ainda em Platão, em seu livro Fedro (PLATÃO, 2016), escrito por volta de 366 anos antes de Cristo, o filósofo cita o mito das Parelhas Aladas (conhecido também como Mito dos Cavalos Alados), uma analogia ao mundo dual.

No mito, no início do mundo, as almas humanas estavam fazendo uma corrida contra os deuses, a fim de chegar ao topo, a Planície da Verdade/ o Mundo das Ideias, para não necessitar mais voltar à Terra. Cada alma humana, então, era puxada por uma biga de dois cavalos alados: um bom e o outro ruim. Porém, é extremamente difícil conduzi-los, pois os cavalos brigam, perdem as asas e as almas acabam caindo (reencarnam) (PLATÃO, 2016).

O cocheiro que nos governa rege uma parrelha na qual um dos cavalos é belo e bom, de boa raça, enquanto o outro é de raça ruim e de natureza arrevesada. Assim, conduzir nosso carro é ofício difícil e penoso. (PLATÃO, 2016)

A alma universal rege a matéria inanimada e manifesta-se no universo de múltiplas formas. Quando é perfeita e alada, paira nas esferas e governa a ordem do cosmos. Mas quando perde as suas asas, decai através dos espaços infinitos até se consorciar a um sólido qualquer, e aí estabelece o seu pouso. Quando reveste a forma de um corpo terrestre, este começa, graças à força que lhe comunica a alma, a mover-se. É a este conjunto de alma e de corpo que chamamos de ser vivo e mortal. (PLATÃO, 2016, p. 15)

É possível observar, nos conceitos citados anteriormente, diversas interfaces com as teorias propostas por Allan Kardec em 1857 em "O Livro dos Espíritos" (KARDEC, 1857). Apesar de haver divergências entre as vertentes espíritas, denota-se que o ponto de partida é a mesma base teórica. Logo, para este projeto a autora parte do princípio de que a alma é imortal, possuindo um corpo que lhe foi concedido somente por um período e sendo necessária a sua volta sucessivas vezes até que tenha desenvolvido as virtudes necessárias.

2.2 ANIMAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Antes de mais nada, é importante pontuar que:

Conforme Ferreira (2009, p. 714), a Educação pode ser definida como: “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral”, visando à sua melhor integração individual e social. Em Introdução à Didática Geral, Nérici (1985, p.7) conceitua a educação como:

O processo que visa capacitar o indivíduo a agir conscientemente diante de situações novas de vida, com aproveitamento da experiência anterior, tendo em vista a integração, a continuidade e o progresso sociais, segundo a realidade de cada um, por serem atendidas necessidades individuais e coletivas” (NÉRICI, 1985, p.7)

Ou seja, quando citado o uso do presente curta para a educação das crianças espíritas, isso está relacionado à forma como a realidade é vista e vivida em um contexto da criação espírita, onde os pais, como primeiros educadores, passam a seus filhos a forma de ver o mundo que eles compreendem. Entretanto, sem a intenção de limitá-los a tirar as suas próprias conclusões e criar um ponto de vista próprio. Logo, esse é o motivo do curta ser uma analogia lúdica da reencarnação, pois assim cada criança absorve aquelas informações e traduz conforme a sua realidade.

Nesse processo, de acordo com Sarmiento (2005, p.373):

O que aqui se dá à visibilidade, neste processo, é que as crianças são competentes e têm capacidade de formularem interpretações da sociedade, dos outros e de si próprios, da natureza, dos pensamentos e dos sentimentos, de o fazerem distintamente e de o usarem para lidar com tudo o que as rodeia.

E também:

A partir das relações interativas que estabelecem com esses conteúdos, as crianças criam um repertório de informações, conhecimentos, valores que lhe permitem realizar, com relativa autonomia, escolhas, construir significações e fazer julgamentos. (NERY, 2020)

2.3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA ANIMAÇÃO

Neste tópico, será explicado como se dividem as etapas da animação e então no seguinte será destacada a pré-produção e a Direção de Arte, com o intuito de apresentar como, na prática, são usadas técnicas na produção de uma animação para gerar emoções no público e criar a identificação citada acima.

Inicialmente, a animação pode ser compreendida com três divisões: pré-produção, produção e pós-produção. Porém, cada uma dessas etapas do processo se subdivide em diversas partes essenciais para o desenvolvimento da animação na totalidade, seja ela um longa-metragem ou um curta-metragem.

A **pré-produção** é o início do processo, onde a ideia preconcebida começa a tomar forma. O primeiro passo então é a criação de um roteiro inicial, para decidir que atmosfera a história está retratando, assim como a relação de seus personagens a ela e então definir qual a jornada a ser vivida por eles. Ou seja, o roteiro será utilizado como um guia para traçar qual o caminho deve ser seguido ao se iniciar a produção, a fim de economizar tempo e recursos, os quais são de extrema importância durante uma produção.

A Pré-Produção é a fase de planejamento, design e pesquisa de todo o projeto. Esta é uma fase indispensável, porque é onde as boas ideias e planos de produção são gerados, podendo assim compreender como gerir o projeto. Uma boa ideia, com um plano de produção sólido, tem uma maior chance de ser completado do que uma grande ideia, mas sem nenhum plano (SILVA, 2017).

Segundo Beane (2012), os estúdios gastam cerca de metade do desenvolvimento do filme somente na pré-produção. A autora segue explicando que o objetivo desta fase é permitir que a equipe antevêja o maior número de problemas e tomar as decisões de design para saná-las.

Após a criação do **roteiro**, o próximo passo é o **storyboard**.

Os *storyboards* são desenhos que descrevem plano a plano, a ação de uma cena. Colocados em sequência darão à equipe a noção exata de como irá se desenrolar a narrativa, a ação dramática dos personagens, os movimentos de câmera etc. (...) (SENNA, 2013, p.25).

Disney e seus artistas conceituais refinaram o uso do *storyboard* como método essencial de pré-visualização da história a ser contada (HART, 2008, p. 15, Tradução nossa).

O artista Manuel Neto indica a importância do *storyboard* dizendo que “É através dele que é planejado e organizado o que será feito, então é possível sanar problemas na animação e também prever problemas em todo o processo de trabalho dos animadores e ilustradores. É um elo entre roteiro e animação.” (VIDA DE MOTION, 2019).

E após isso vem o *animatic*.

Um *animatic* é uma forma animada de *storyboard*. Na sua forma mais simples, um *animatic*, é uma sequência de imagens do *storyboard* sincronizadas a um simples diálogo e efeitos de som com o intuito de mostrar o ritmo e ângulos das câmaras utilizados na sequência do projeto. (SILVA, 2017)

E o autor ainda ressalta que o objetivo da realização desta etapa é:

Perceber se o *storyboard* possui uma fluidez visual no decorrer da história e evitar que seja necessário cortar sequências de animação na pós-produção, por exemplo, já prevendo os possíveis imprevistos na pré-produção com o *animatic*. (SILVA, 2017, p. 8).

A próxima etapa, após o *animatic*, é a estruturação da **Direção de Arte**, etapa crucial ao ser nela que a história ganha sentimento com as cores, criando a atmosfera desejada para a obra.

De acordo com Hamburguer (2014, p. 26), quando se fala em direção de arte, esta é a concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que se caracterizam pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência.

Ou seja, a direção de arte permite a imersão do público naquele mundo e posteriormente na narrativa contada por ele, seja através das cores, formas ou ângulos.

Dentro dessa etapa tem o **desenvolvimento dos personagens**. Este personagem deve se encaixar com o que ele representa no roteiro, então antes mesmo de ser desenhado é preciso definir a sua personalidade e qual a imagem

que ele deseja passar ao público. Além disso, ele precisa estar conforme a atmosfera em que será inserido, para não parecerem dois mundos diferentes (exceto se esse seja o intuito)

Seus personagens devem ter algum espaço para crescer à medida que você escreve mais sobre eles. Quanto mais você souber sobre seus personagens, melhor. (WRIGHT, 2013, p. 73. Tradução nossa)

Portanto, o primeiro passo é a criação de um *moodboard* (ou painel semântico) contendo referências que demonstram os elementos nos quais o designer de personagem deve se inspirar, seja no estilo do desenho, proporções de corpo, formato do rosto, etc. A partir deste documento, o artista começa o desenvolvimento do personagem, que resulta posteriormente em uma folha do personagem.

O propósito de criar a folha do personagem, com poses importantes e expressões, é comunicar informações sobre ele que tem o objetivo de serem traduzidas depois por outro artista ou animador. Logo, o objetivo é facilitar o trabalho destes para conseguirem transmitir a ideia do designer do personagem o mais fiel possível durante a produção. (BRUNET, 2020).

Após ou durante o desenvolvimento dos personagens, não menos importante é a **criação dos cenários e props**.

Para o desenvolvimento de cenários muda algumas etapas do desenvolvimento de personagens. O artista Katan Walker explica que é fundamental criar um cenário, procurando já uma maneira de contar uma história através dele por si só, de alguma forma trazendo vida para aquele lugar mesmo sem personagens. (UNHIDE SCHOOL, 2020).

Os cenários são muito importantes para as séries de animação, ao serem eles que situam os personagens em um local, clima ou tempo específico, além de ajudarem a transmitir o humor pretendido para a cena, bem como consolidam a direção de arte da série. (ELLER, 2018).

O design de cenários visa transmitir emoção e apoiar a personalidade do personagem, contribuindo para contar sobre ele e trazer realidade e profundidade ao ambiente. (POLSON, 2013, p. 56 e p.143, Tradução nossa).

Os *props*, que em tradução livre significa “adereços ou acessórios”, nada mais são que aqueles objetos com os quais os personagens interagem durante sua atuação em cena, mas que não compõem necessariamente o cenário, como, por exemplo, um taco de baseball, uma arma, uma bandeja, um sorvete ou uma garrafa de água. Também são denominados *props* aqueles objetos que compõem os cenários e que necessitam ser animados, porém, não irão interagir com os personagens, como, por exemplo, uma porta que se abre, um ventilador de teto, uma lâmpada ou uma bandeira tremulante. (ELLER, 2018).

Em alguns casos, objetos que compõem o cenário se transformam em *props* à medida que os personagens precisam interagir com tais objetos, como, por exemplo, uma porta fechada que necessita ser aberta. Nesses casos, parte do cenário é substituído por um *prop*, principalmente quando *props* e cenários têm tratamentos diferentes definidos pela direção de arte. (ELLER, 2018).

Ainda de acordo com Eller (2018), dependendo da escolha da direção de arte, o cenário pode conter linhas, cores e texturas diferentes das linhas, cores e texturas dos personagens. Por esta razão, os *props* têm a função de conectar os personagens ao cenário, sendo uma mescla destes dois mundos. Paulo Muppet, sócio e diretor de animação da Produtora de Animação Birdo, na cidade de São Paulo, afirma que “os *props* são a interface pela qual os personagens se conectam aos cenários”.

Por fim, na etapa de pré-produção, mas não menos importante, é criado o *color script*.

Segundo a fala de John Lasseter no livro “A Arte da Pixar”, feito em comemoração aos 25 anos do estúdio e escrito por Amid Amidi, o *color script* é uma série de imagens de diferentes cenas da história, conectadas, e mostram a jornada do personagem na narrativa e o sentimento dele. Lasseter compara o uso de luzes quentes e reconfortantes em cenas felizes e depois no decorrer da narrativa a escuridão se infiltra nas cenas nos momentos de tensão. (AMIDI, 2011).

De acordo com John, cada elemento em um filme deve sustentar o arco emocional da história, que é, na verdade, a jornada emocional do personagem principal, comunicada principalmente pelas cores e pelas músicas. Como a cor é tão carregada de sentimento e provoca uma resposta tão forte no público, ela é uma das ferramentas mais poderosas à disposição de um cineasta. Portanto, o *color script*, que permite ver todo o arco do humor de cores de um filme de uma só vez, é essencial no planejamento e no refinamento do ritmo visual e emocional de um filme para sustentar sua história. Como ferramenta de produção cinematográfica, é indispensável. (AMIDI, 2011)

Para Winder e Dowlatabadi (2020), o plano de produção é uma linha de base a partir da qual um projeto pode ser construído e, em última análise, usado como um roteiro para todos os envolvidos no início da produção.

A etapa de **produção** utiliza como base todo o material desenvolvido na pré-produção, seja como base ou referência. O *animatic*, por exemplo, é dividido em cenas, as quais são enviadas aos animadores para a animação ser feita a partir desse recorte. O animador tem uma abertura para criar a cena da forma desejada, contanto que não fuja da base definida no animatic.

Dentro deste cenário, a autora falará sobre o processo de criação de uma cena, utilizando como base uma aula dada pelo Supervisor de Animação da *Dreamworks*, JP Sans, em um vídeo postado no *Youtube* no canal SIR WADE NEISTADT em 2018. Nesta aula ele explica sobre o assunto Subtexto e como ele utiliza isso para criar qualquer cena que o animador receber. Tradução do vídeo feita pela autora.

De acordo com JP Sans (SANS, 2018, Tradução nossa):

Quando se começa na animação, o entendimento inicial é somente sobre movimento, uma bolinha quicando, um personagem fazendo um ciclo de caminhada. Mas, a realidade é que movimento não é o que vai fazer o seu personagem ganhar vida ou fazer seu personagem ser convincente. O que realmente traz um personagem a vida é o seu jeito único, definir como ele pensa e sente em uma situação e a partir disso decidir como ele se move baseado em sua personalidade. Essa especificidade que faz o personagem ter ressonância com o público.

Logo, as escolhas feitas para um personagem não podem ser aplicadas em outro. Um exercício que JP Sans solicita aos seus alunos é que animem o mesmo personagem, sem mudar nenhum aspecto físico, de 3 formas diferentes. As perguntas principais que ele define são:

- Qual é a personalidade dele?
- O que ele está pensando?
- O que ele está sentindo

E quando for para a outra forma pensar: O que posso mudar?

Sans (SANS, 2018, Tradução nossa) diz que é como reconhecer um amigo andando de longe só pelo seu jeito de andar, mesmo sem enxergar o seu rosto, somente pelo seu jeito de se mover, pelas suas manias e detalhes.

Ele continua (SANS, 2018, Tradução nossa):

Ou seja, o subtexto é sempre saber o que o personagem está pensando. Primeiro descubra quem ele é para depois entender como ele se movimenta baseado nisso. Um personagem extrovertido, por exemplo, se sente confortável ao se comunicar, então utiliza muito espaço gesticulando e movimentando seu corpo. Mas se o animador estiver animando um personagem introvertido e ele tiver que falar o mesmo diálogo, o que seria diferente?

Para JP Sans (SANS, 2018, Tradução nossa) é como se fosse uma bolha física.

Dessa forma então a bolha seria menor, então talvez suas pernas estariam juntas e suas mãos em cima das pernas, como se fosse uma zona de conforto para a pessoa. Provavelmente também pouco contato visual, pois as pessoas a assustam.

Portanto, o que quer que o personagem esteja dizendo, tem que se aplicar a persona que o espectador está vendo.

E aí tudo que o animador descobrir sobre o personagem tem que ser traduzido para o visual. O público escuta com os olhos. Então é essencial sempre perguntar: O que posso adicionar ao movimento que ajuda a transmitir melhor a personalidade do personagem?

Ainda de acordo com JP Sans (SANS, 2018, Tradução nossa), isso se baseia na comunicação não verbal, já que 93% da comunicação é não verbal e somente 7% é o que realmente é dito pelas pessoas.

“O subtexto então é o que está nas entrelinhas das palavras, o que é dado visualmente a partir do texto.” (SANS, 2018, Tradução nossa)

Dentro desse cenário, no processo de criação de uma cena de animação, quando o animador recebe o corte do animatic contendo o que o personagem deve fazer e qual a sua fala, é preciso fazer algumas perguntas antes de se iniciar o planejamento.

- o que ele está pensando?
- é confiável o que ele está dizendo?
- ele sente algo a mais enquanto diz isso?
- o que está por trás do que ele está dizendo?

No vídeo JP Sans (SANS, 2018, Tradução nossa) dá um exemplo, o diálogo “Por favor, saia daqui”. Se o animador somente animar o personagem apontando para a porta, é somente uma mímica do que ele está dizendo, não tem as camadas da performance, é raso. O que é visto é igual o que está sendo ouvido.

O primeiro passo então é decidir qual a emoção por trás da fala. Se a emoção for vergonha durante a fala “Por favor, saia daqui”, então o próximo passo é definir qual o diálogo paralelo que está nas entrelinhas desta fala. E, nesse caso, Sans (2018) sugere “Oh meu Deus, não olhe para mim”.

Então, JP Sans (SANS, 2018, Tradução nossa) explica seu processo de criação da cena a partir de agora, com o subtexto criado. A fala inicial dada ao animador, por sua vez, pode ser esquecida por ora e o foco agora se baseia no diálogo paralelo como ponto de partida para decidir as poses e a sequência do movimento.

É necessário nesta etapa fazer diversos esboços e (miniaturas) *thumbnails* de cada pose, para ser escolhida a melhor pose que traduz cada parte do subtexto. Este planejamento inicial economiza tempo posteriormente na animação, pois as poses não serão alteradas no meio do processo, diferente do que seria se o animador somente começasse a animação por meio de tentativas e erros.

Por fim, após decidir a sequência de poses, é necessário somente encaixá-las com o timing do diálogo inicial e da cena na totalidade. Com isso o

resultado é uma cena com uma atuação menos superficial que traduz visualmente ao público a personalidade do personagem e a sua forma de agir de acordo com ela.

Após a criação do rough da cena (esboço), o artista de clean up passa a cena a limpo, utilizando o model sheet para os personagens ficarem nas proporções exatas definidas no desenvolvimento destes na pré-produção. A cena então é inserida no cenário finalizado e é a hora de pintar conforme as cores definidas no *color script*.

Por fim, mas não menos importante, a **pós-produção**.

“A pós-Produção é a terceira e última etapa na criação de um projeto. As indústrias de entretenimento utilizam esta etapa para fazer com que o seu projeto se destaque por meio de efeitos visuais e correções de cor e áudio.” (Silva, 2017)

Para isso, todas as cenas de animação são agrupadas em um software de vídeo, onde estas são organizadas em sequência, sendo adicionados os *foleys*, a trilha sonora, os diálogos, os movimentos de câmera caso necessário. Paralelo a isso são adicionados os efeitos especiais necessários em cada cena.

Foley é a arte do som e de contar histórias com ele. É criar sons em sincronia com o que está acontecendo na tela. (GREAT BIG STORY, 2017). Por exemplo, cada barulho presente nas cenas varia de acordo com cada atmosfera e material do objeto que o personagem está interagindo. Por exemplo, a criação de um som específico para passos no chão de madeira. Uma base de dados de *Foley* é o site Freesound.org e esta será utilizada pela autora.

E dentro dessa etapa é feito um dos processos mais importantes, a edição de vídeo.

A edição de vídeo trata-se do processo de manipular e rearranjar as gravações para obter um resultado sem falhas, removendo também as gravações ou filmagens que não sejam necessárias. A edição de vídeo é um passo crucial para obter um vídeo que flua conforme o objetivo inicial da história. É também nessa fase que são incluídos os títulos e outros efeitos visuais ao vídeo final (SILVA, 2017).

Após finalizar a pós-produção, o tipo de resultado mais comum é o vídeo digital (SILVA, 2017).

Diante dos aspectos apresentados, a criação de uma animação, seja ela um curta-metragem ou longa-metragem, se dá por uma série de etapas desenvolvidas em sequência e de forma que cada uma seja essencial para se alcançar o resultado desejado.

2.3.1 ANÁLISE DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÕES

Após entender o passo a passo do processo e suas partes, a autora irá analisar como a Direção de Arte utiliza cores e formas como elemento para criar a atmosfera desejada na cena, conforme o que está acontecendo no enredo e conforme as emoções sentidas pelos personagens da narrativa. Paralelo a isso, também será analisada nas animações como que a Direção de Arte utiliza as “setas” criadas com os objetos da cena, com objetivo de guiar os olhos do espectador para o foco da cena.

2.3.1.1 cores

O primeiro tópico a ser pontuado é que as cores nas animações dividem-se em três categorias: cores discordantes, cores como associação, cores de transição.

O uso de cores discordantes na paleta de um filme pode ajudar um personagem, detalhe ou momento a destacar-se do restante do filme, criando um símbolo que direciona a direção de arte do restante da narrativa. (RISK, 2020).

Um exemplo é o longa-metragem de animação *Ratatouille* (2007), onde as cenas, em sua maioria, possuem cores monocromáticas (Figura 1), de forma que nada se destaca na cena. Porém, quando há alimentos nas cenas (Figura 2), as cores são vibrantes e chamam a atenção, destacando serem o elemento principal na narrativa.

Figura 1 – Restaurante Ratatouille



Fonte: <https://animationscreencaps.com/4k-ratatouille-2007/>

Figura 2 – Personagem Remy com a comida



Fonte: <https://animationscreencaps.com/4k-ratatouille-2007/>

Já o uso das cores como associação é feito com a repetição de cores, cores únicas e consistentes na história são usadas para associação com algum assunto, personagem ou ideia, conectando o espetáculo visual com a narrativa emocional. Essas cores são combinadas para comunicar o estado emocional de um personagem, por exemplo. O objetivo é gerar no público as emoções desejadas conforme o desenvolvimento da trama, tanto atribuindo os significados usuais as cores, quanto criando significados únicos para elas conforme o contexto criado no filme.(BOND, 2015)

Humanos sempre terão reações psicológicas a certas cores. Então, cores particulares são usadas de formas muito específicas. Mas não significa que é exclusivo. Por exemplo, vermelho parece ser a cor que gera uma reação mais forte. Ela pode ser usada para expressar ódio e crueldade, ou pode ser usada para expressar o amor e a paixão (BOND, 2015)

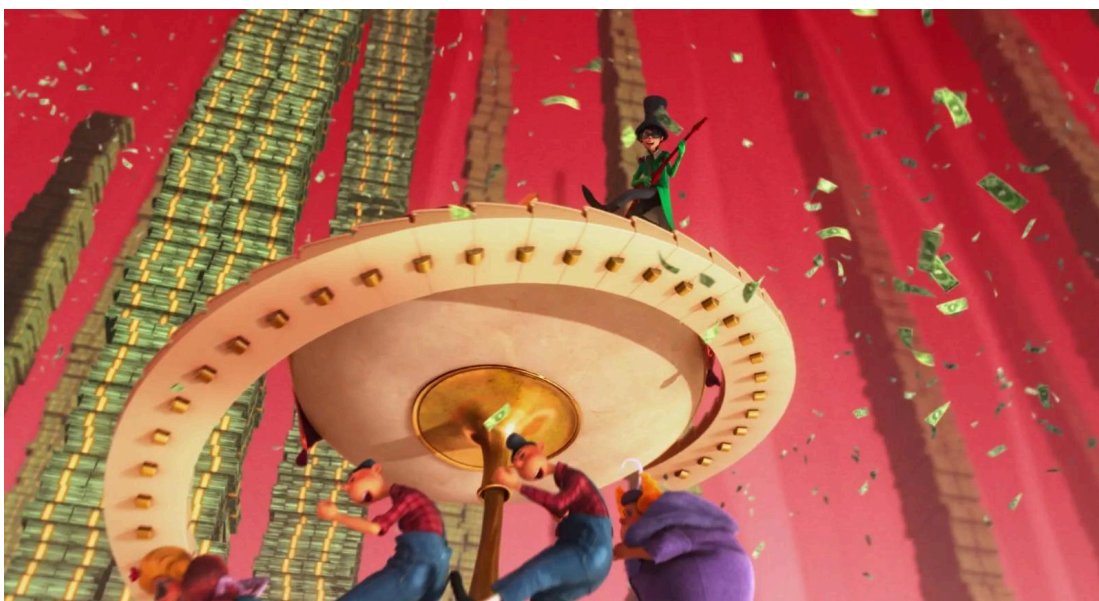
Nas figuras 3 e 4, do longa-metragem Lorax (2012), o personagem Once-Ler, ao ser tomado pela ganância e começar a destruir toda a floresta para utilizar as árvores na criação de seu produto, começa a usar uma roupa de um verde intenso - que está relacionada ao dinheiro, corrupção, imaturidade - e a cor de fundo predominante nas cenas passa a ser vermelho - transmitindo os sentimentos de maldade, poder e ganância, quando associados com a roupa e com alguns detalhes em dourado do cenário. O dourado representa riqueza e ouro.

Figura 3 – Personagem Once-Ler malvado



Fonte: <https://animationscreencaps.com/the-lorax-2012/>

Figura 4 – Personagem Once-Ler e sua família



Fonte: <https://animationscreencaps.com/the-lorax-2012/>

Diferentemente do uso consistente das cores como associação, a mudança entre elas representa transição. Se uma cor está associada a um tema e ela muda, significa que algo mudou ou evoluiu na narrativa. Essa transição, usualmente, é gradual e pode ser em um ambiente ou em algo mais complexo como a mentalidade/humor de um personagem. Porém, se a cor estiver relacionada a uma circunstância, a alteração pode ser abrupta, essa decisão, portanto, é feita conforme a intenção de cada diretor. (BOND, 2015)

Uma animação que retrata com clareza o aspecto citado por Bond (2015) é Klaus (2019), a história de um menino mimado, Jesper, enviado para ser carteiro em Smeerensburg, uma cidade onde a população é dividida entre dois clãs inimigos que estão sempre em guerra há gerações. A cidade, portanto, é representada no filme com uma atmosfera de muito suspense, mistério e maldade. Isso pode ser observado nas cenas devido ao uso de cores escuras e baixa saturação, assim como o uso de uma névoa que deixa quase nenhum contraste entre os elementos e personagens (Figura 5 e 6).

Figura 5 – Crianças de Smeerensburg no início do filme



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>

Figura 6 – Smeerensburg no início do filme



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>

Com o desenrolar da narrativa, as crianças começam a quebrar a rivalidade existente entre as famílias e uni-las pela gentileza, mudando completamente a dinâmica da cidade e por consequência sua atmosfera. As cores, por sua vez, evidenciam isso, pois além de possuírem mais contraste, são mais saturadas e quentes (Figuras 7 e 8)

Lembrando que de acordo com John Lasseter, a escuridão presente nas cenas gera a emoção de tensão nas cenas enquanto o uso de luzes quentes traz uma atmosfera reconfortante para elas. (AMIDI, 2011)

Figura 7 – Crianças de Smeerensburg no final do filme



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>

Figura 8 – Smeerensburg no final do filme



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>

2.3.1.2 formas

O segundo tópico é o uso das formas geométricas – círculo, triângulo e quadrado – no design de personagens e a relação disso com a personalidade deles.

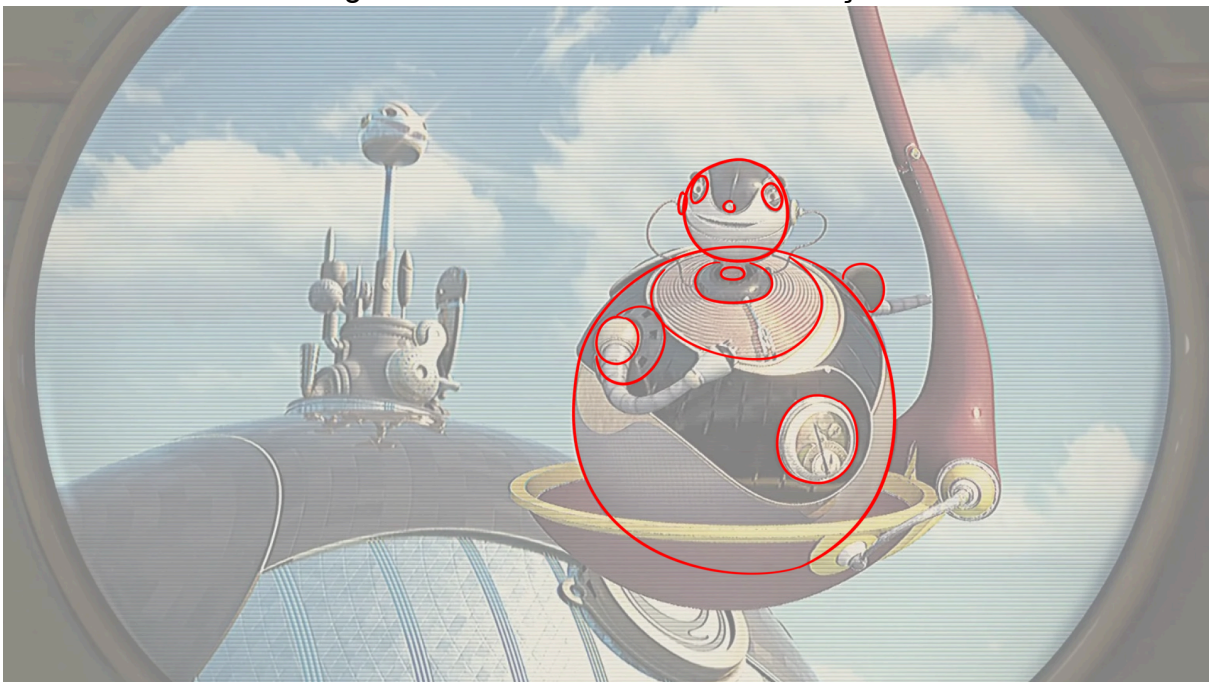
“Nada transcende a personalidade, ela é um dos principais pontos para a identificação da audiência com a narrativa e a vida do personagem” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, Tradução nossa).

O conceito de formas é muito importante na comunicação visual, por sua universalidade, já que sua construção não depende de fatores culturais e a relação das formas parte da natureza. Os significados dados às formas partem das experiências coletivas da sociedade, como formas angulares nos representarem perigo, como em espinhos, enquanto formas arredondas tendem a ser seguras. (VIDOR, 2019)

O círculo e formas arredondadas, em geral são as mais amigáveis entre as formas geométricas, por não possuírem pontas. Por essa razão são utilizados amplamente em personagens para gerar simpatia com o público, como em protagonistas, mascotes e personagens voltados para o público infantil (VIDOR, 2019).

O Grande Soldador do filme Robôs (2002) é um personagem que possui o formato arredondado em todas as partes de seu corpo, reforçando que ele é amigável e bondoso, mesmo sem que se saiba qual é o seu papel na narrativa (Figura 9).

Figura 9 – Grande Soldador + Marcações



Fonte: <https://animationscreencaps.com/robots-2005/>
Marcações feitas pela autora

O quadrado representa estabilidade, força, teimosia e confiança. Usada com frequência em super-heróis, personagens grandes e brutamontes. Quando associada a formas arredondadas pode passar a ideia de um personagem sem jeito ou desengonçado (VIDOR,2019).

O Mufasa do longa-metragem Rei Leão (1994) é um personagem com a forma quadrada predominante, tanto no formato de sua cabeça, quanto nos elementos de seu rosto. A juba, entretanto, tem a forma mais arredondada, mas ainda com partes semelhantes às de um quadrado. Esses elementos ilustram a sua estabilidade, resistência e confiança como rei (Figura 10).

Figura 10 – Mufasa + Marcações



Fonte: <https://animationscreenscaps.com/4k-the-lion-king-1994/>
 Marcações feitas pela autora

O triângulo tem uma diversidade grande de significados, podendo passar dinamismo, velocidade, agressividade, malícia e perigo. É amplamente utilizado no design de vilões e antagonistas, principalmente em oposição ao círculo/protagonista. (VIDOR, 2019)

Já o vilão de Rei Leão (1994), Scar, é um leão esguio e seu design é composto por diversas pontas e triângulos, demonstrando ser instável, malvado e agressivo (Figura 11). Então, antes mesmo do desenrolar da narrativa, só de se observar o personagem já é possível constatar que ele é o vilão com a personalidade oposta de seu irmão, Mufasa.

Figura 11 – Scar + Marcações



Fonte: <https://animationscreencaps.com/4k-the-lion-king-1994/>
 Marcações feitas pela autora

2.3.1.3 direcionamento do olhar

Por fim, mas não menos importante, outro aspecto que será analisado pela autora é a técnica do direcionamento do olhar do público para o foco da cena.

É preciso explicar o que acredito ser direção de arte. O papel do diretor de arte é literalmente “direcionar” a atenção do público. Usando a “arte” como um indicador, ou um ponteiro, ele ou ela guia os leitores enquanto navegam pela página e decifram as informações. (HELLER E VIENNE, 2006, Tradução nossa)

Nesta cena de Klaus (2019), os telhados das vendas dos moradores, por exemplo, servem como setas que apontam para o protagonista Jesper. Além disso, a cor também é utilizada para guiar o olhar até ele, visto que os demais elementos e personagens da cena estão na sombra, portanto estão desaturados e o cenário tem uma névoa que deixa pouco contraste (Figura 12).

Figura 12 – Klaus direcionamento do olhar



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>
Marcações feitas pela autora

Já na outra cena (Figura 13), do mesmo filme (KLAUS, 2019) , a cerca é utilizada para delimitar a área de foco do espectador, ao possuir uma cor escura e está na sombra, enquanto o foco da cena é colorido e iluminado pelo sol. As madeiras caídas no chão também apontam para o mesmo lugar demarcado pela cerca, elas estão iluminadas pelo sol, mas possuem tons monocromáticos de marrom e pouco contraste, portanto não chamam atenção para si, somente servem como setas.

Figura 13 – Klaus direcionamento do olhar 2



Fonte: <https://animationscreencaps.com/klaus-2019/>
Marcações feitas pela autora

E também existem cenas onde os elementos apontam para um dos personagens somente, normalmente, quando isso ocorre, quer dizer que na cena em questão e/ou na cena seguinte ele fará uma ação significativa para o desenrolar da narrativa.

Um exemplo disso é a cena de Gato de Botas 2 (2022), no qual o Gato está com a Morte e a cena toda aponta para ela por meio dos elementos que a compõem (Figura 14). Logo, esse fator representa que a cena a seguir possui o foco no Lobo também (Figura 15).

Figura 14 – Gato de botas 2 direcionamento do olhar



Fonte: <https://animationscreencaps.com/puss-in-boots-the-last-wish-2022-4k/>
Marcações feitas pela autora

Figura 15 – Gato de botas 2 direcionamento do olhar 2



Fonte: <https://animationscreencaps.com/puss-in-boots-the-last-wish-2022-4k/>

3 DESENVOLVIMENTO

Após a fundamentação teórica que serviu como ponto de partida para este projeto, a autora dissertará sobre as etapas feitas no seu curta animado 2D, utilizando a ordem citada na parte 2.3 e aplicando as mesmas análises feitas na seção 2.3.2.

3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

1. Roteiro (apêndice A)

O primeiro passo realizado pela autora para dar início ao projeto foi a criação do roteiro, o qual foi sendo modificado conforme a melhor forma de contar a história e transmitir a mensagem em questão, alterando a linguagem e as cenas até chegar a uma que fosse de fácil entendimento para o público infantil.

O roteiro tem por objetivo principal ilustrar para o espectador a reencarnação, de forma que a criança entenda que a morte é, para o Espiritismo, somente uma etapa que se concluiu e assim dará espaço para uma nova oportunidade de realizar tudo aquilo que desejar.

Todos os Espíritos tendem para a perfeição e Deus lhes faculta os meios de alcançá-la, proporcionando-lhes as provações da vida corporal. Sua justiça, porém, lhes concede realizar, em novas existências, o que não puderam fazer ou concluir numa primeira prova (KARDEC, 1857).

Isso também está relacionado com o princípio inicial de (KARDEC, 1857) no Livro dos Espíritos, que diz que Deus é eterno, imutável, imaterial, único, onipotente, soberanamente justo e bom.

Na parte do roteiro de *Em busca do sonho* (Apêndice A) tem uma fala de Deus que diz: Isso são os sonhos que ficaram no caminho da vida, que ainda não foram realizados. Todos merecem realizar seus sonhos, aperfeiçoar seus talentos, crescer em sabedoria. As oportunidades são infinitas...

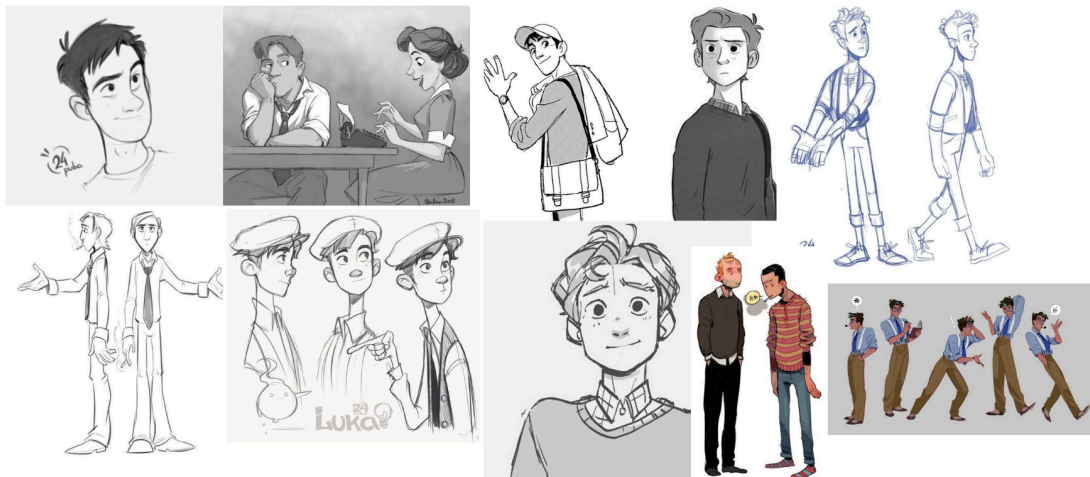
Essa parte se encaixa com o que diz no site da Sociedade Brasileira de Estudos Espíritas quando aborda a Reencarnação: "(...) Reencarnação é oportunidade de aprendizado, é oportunidade de se aplicar o que se sabe e superar

as limitações por meio de vivências sucessivas no polissistema material. Reencarnação é a afirmação da unidade e da continuidade da vida.” (Reencarnação, 2019).

Ou seja, embora não diretamente, a narrativa abrange os princípios espíritos citados anteriormente e os relaciona com a realidade cotidiana, a qual é representada pelo decorrer da vida do protagonista. Isso faz com que as crianças tenham facilidade para entender os conceitos, pois o lúdico chama a atenção delas e assim absorvem o conteúdo apresentado.

Após a criação do roteiro, a autora deu início à definição da personalidade dos personagens e foram criados os painéis, conforme a Figura 16, que serviram de guia para que o design deles esteja de acordo com o seu papel na narrativa e o que ele representa.

Figura 16 – Moodboard Marcelo adulto



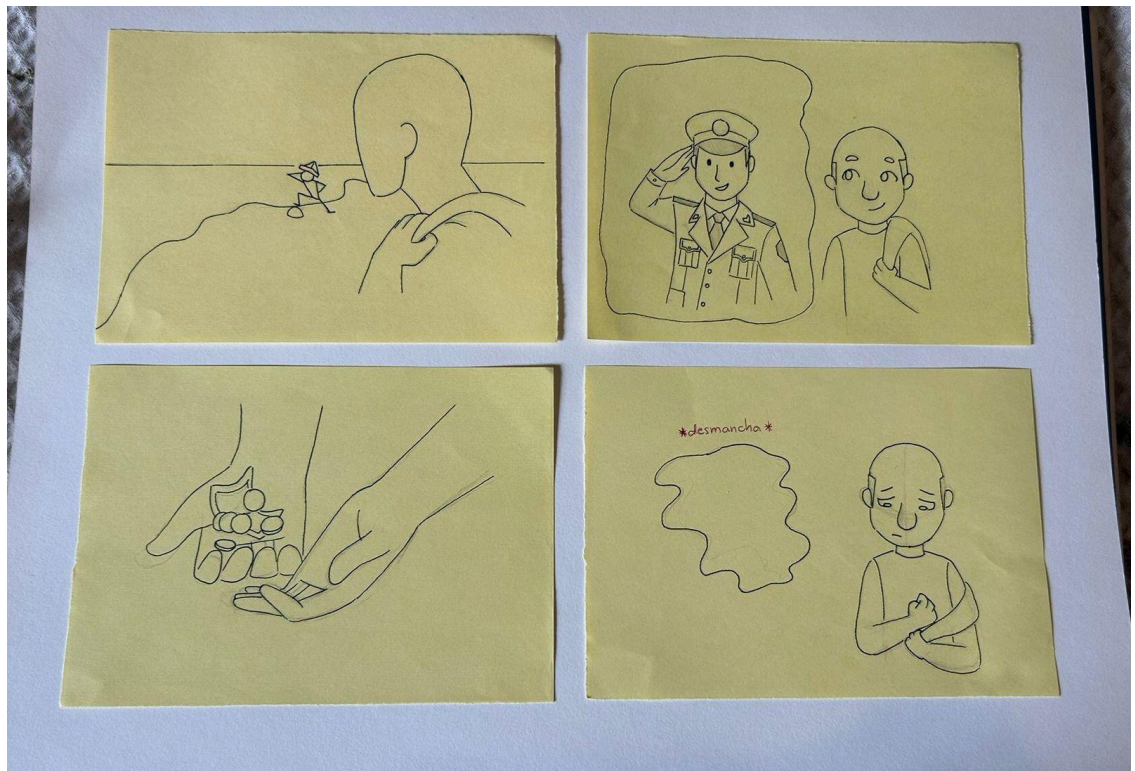
Fonte: elaborado pela autora

2. Storyboard

O *storyboard* foi a segunda etapa desenvolvida pela autora a partir do roteiro, embora os personagens também estivessem sendo planejados e desenvolvidos simultaneamente. O *storyboard* foi elaborado inicialmente de forma tradicional com uma sequência de retângulos de papel que representam os quadros (Figura 17) e posteriormente no computador, passando a limpo o criado anteriormente (Figura 18).

Manuel Neto indica em um vídeo do canal Vida de Motion (2019) do Youtube a importância do *storyboard*, dizendo que “É através dele que é planejado e organizado o que será feito, então é possível sanar problemas na animação e também prever problemas em todo o processo de trabalho dos animadores e ilustradores. É um elo entre roteiro e animação. (NETO, 2019).

Figura 17 – Quadros do storyboard inicial



Fonte: elaborado pela autora

Figura 18 – Quadros do storyboard digital



Fonte: elaborado pela autora

3. Animatic

Com o *storyboard* pronto, o próximo passo é o *animatic*. Como mencionado anteriormente, um *animatic* é uma forma animada de *storyboard* e tem por objetivo perceber se o *storyboard* possui uma fluidez visual no decorrer da história e evitar que seja necessário cortar sequências de animação na pós-produção, já prevenindo os possíveis imprevistos na pré-produção com o *animatic*. (SILVA, 2017, p. 8)

4. Design de personagens

Como já abordado anteriormente, enquanto a autora desenvolvia o *storyboard* e o *animatic*, os personagens já estavam sendo planejados a partir da criação dos *moodboards* (ou painéis semânticos) para que fossem criados conforme o seu papel na narrativa.

Para cada personagem foi desenvolvido um turn around (vista 360°) para definir a sua aparência nos ângulos necessários para posteriormente serem usados como referência na etapa de animação dos personagens.³

O primeiro personagem criado foi o protagonista, Marcelo, em sua versão criança. Marcelo é um menino cheio de energia, inteligente e simpático. Ele mora na praia com seus pais, seu pai é pescador e tem pouca condição financeira, de forma

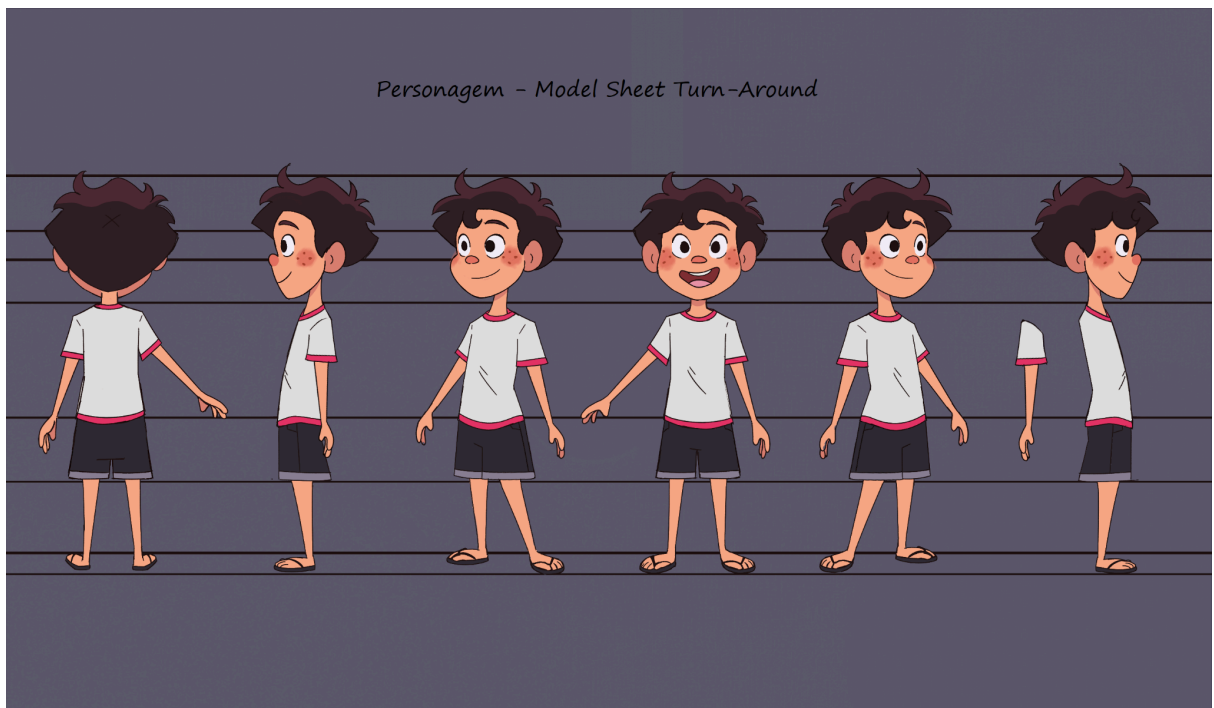
³ Os personagens foram desenvolvidos pelo artista Rai Nogueira a partir dos *moodboards* criados pela autora.

que seu design seja composto por somente duas variações de roupa, uma roupa simples (Figura 19), para a cena da escola, por exemplo, e outra somente com a bermuda (Figura 20), quando ele está na praia. Ainda relacionado ao design de personagem, Marcelo é composto em sua maioria por formatos arredondados, que traduzem visualmente a sua personalidade amigável, amorosa e alegre.

O círculo e formas arredondadas, em geral, são as mais amigáveis entre as formas geométricas, por não possuírem nenhuma ponta. (VIDOR, 2019)

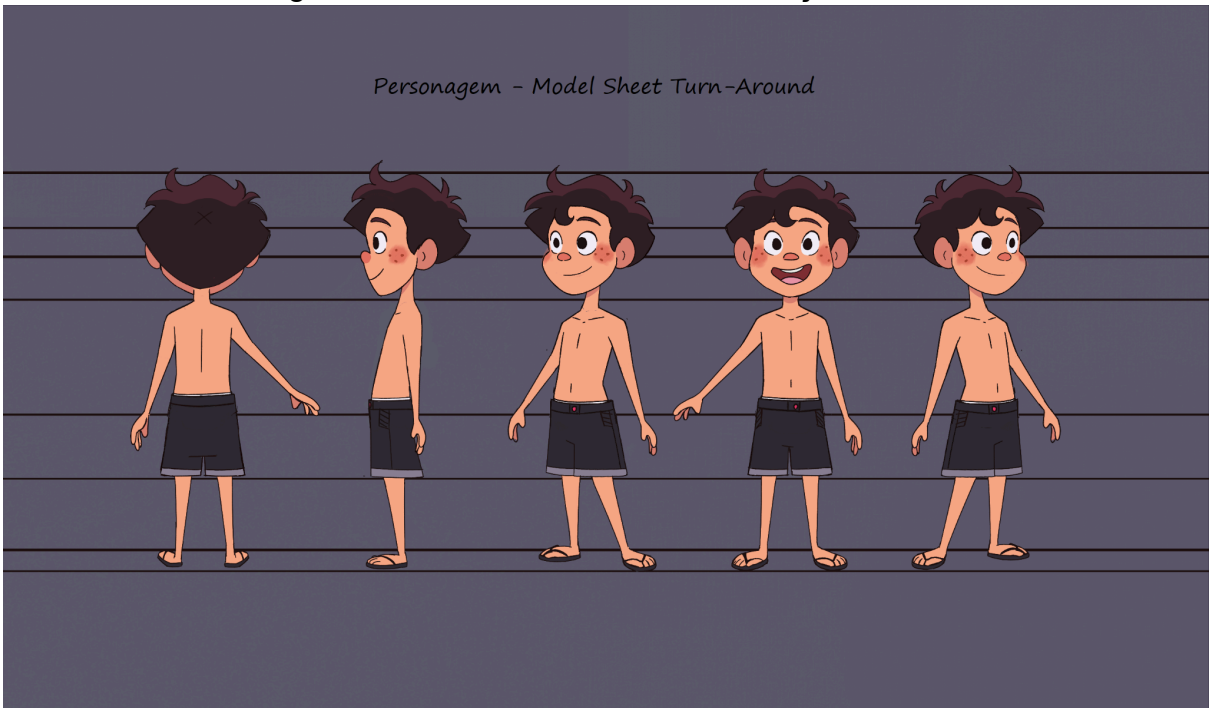
Porém, mesmo com a predominância das formas arredondadas, o personagem na infância também possui pontas em seu design, principalmente no cabelo. E isso indica a sua personalidade cheia de energia, esperta e bagunceira como uma criança comum. Por mais que o formato pontudo e triangular normalmente seja usado em vilões, ele também representa dinamismo e agilidade.

Figura 19 – Turn around Marcelo criança versão 1



Fonte: elaborado pela autora

Figura 20– Turn around Marcelo criança versão 2



Fonte: elaborado pela autora

Figura 21– Marcelo de chapéu de papel



Fonte: elaborado pela autora

Após a criação do personagem na versão criança, foi desenvolvida a sua versão adulta, que também contou com duas opções de roupa, a primeira é utilizada nas cenas em que ele está com o foco nos estudos e a segunda relacionada ao ambiente de escritório e também posteriormente quando o personagem se torna um executivo.

A primeira versão do personagem tinha a predominância de formas arredondadas e por isso se mostrava muito amável (Figura 22). Porém, para a autora, ele parecia muito inocente e isso não se encaixava com o objetivo da história.

Figura 22– Marcelo adulto primeiro esboço



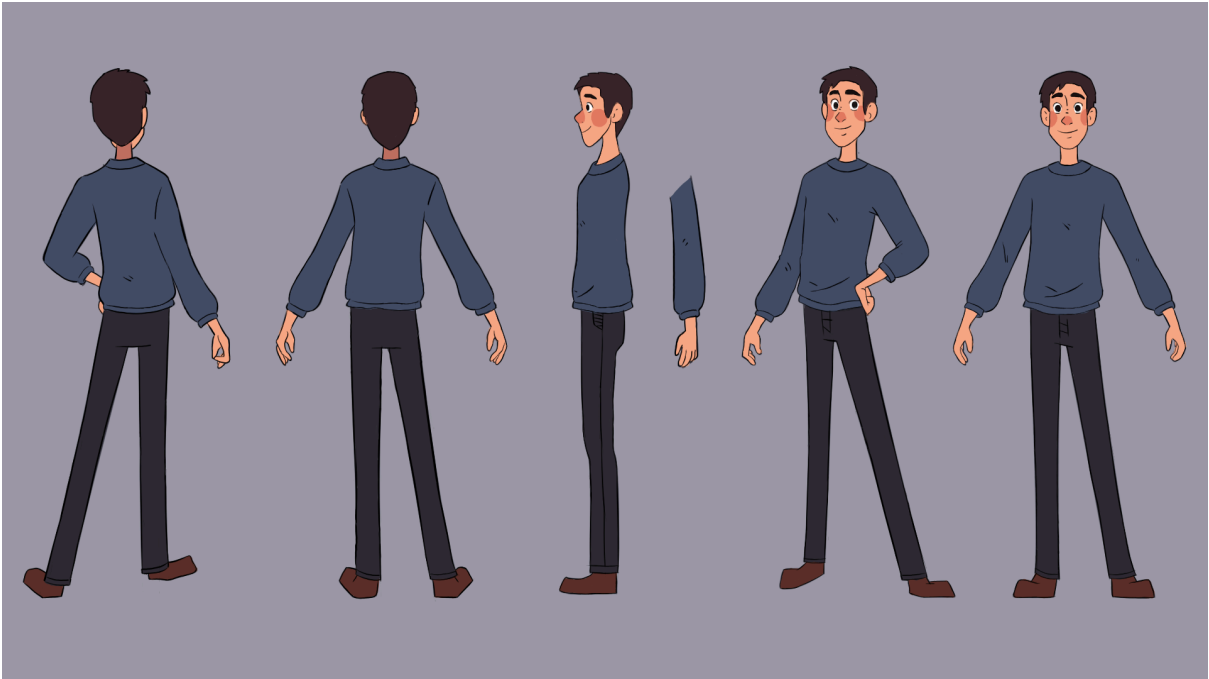
Fonte: elaborado pela autora

Dessa forma, foi alterado o formato da cabeça e do cabelo de Marcelo para que possuíssem uma forma mais quadrada, para passar uma maior estabilidade (VIDOR,2019). E assim se chegou ao modelo final (Figura 23 e 24). Lembrando que no seu design adulto as pontas não existem mais, mostrando o amadurecimento e também a mudança no jeito de ver a vida de forma mais séria, sem o mesmo dinamismo da infância.

Assim como o personagem quando criança, o Marcelo adulto possui duas versões de roupa, uma usando um moletom quando está estudando (Figura 23) e a

outra quando começa a trabalhar em um escritório com uma camisa social e gravata (Figura 24).

Figura 23– Marcelo adulto versão 1 moletom



Fonte: elaborado pela autora

Figura 24- Marcelo adulto versão 2 escritório



Fonte: elaborado pela autora

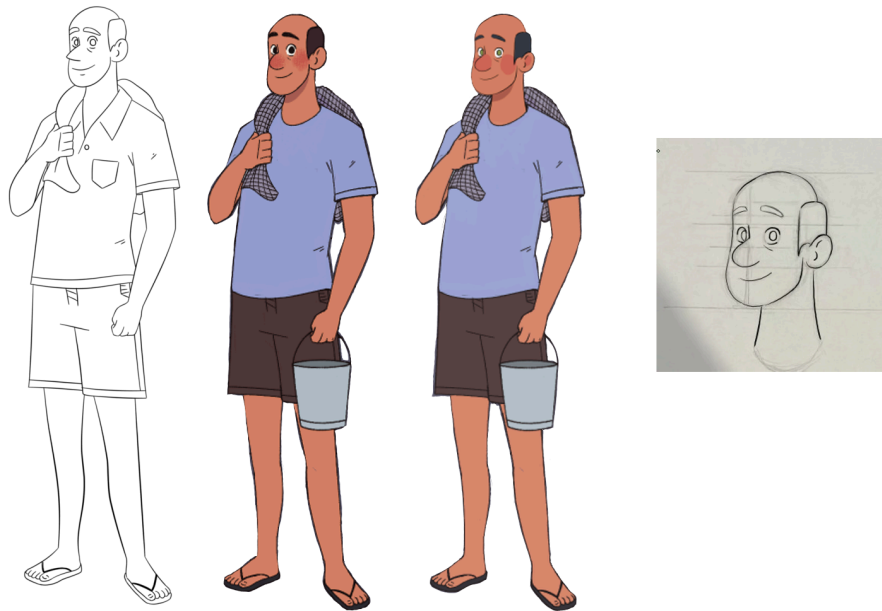
Após a criação do personagem principal, tanto na fase da infância, quanto na fase jovem/adulto, foi criado o Pai do Marcelo. No primeiro esboço, entretanto, o personagem foi feito com um nariz pontudo e uma blusa com um colarinho. Porém, devido à necessidade do Pai representar um pescador simples, sem condições financeiras, e amoroso com sua família, seu nariz foi arredondado e a gola da camisa simplificada.

Lembrando que, assim como dito anteriormente, o triângulo tem uma diversidade grande de significados, podendo passar dinamismo, velocidade, agressividade, malícia e perigo. É amplamente utilizado no design de vilões e antagonistas, principalmente em oposição ao círculo/protagonista. (VIDOR, 2019).

Além disso, quando o personagem estava pronto, após as alterações, a autora foi estudar suas proporções manualmente e acabou por desenhar seu rosto de forma um pouco diferente, a qual gostou mais do que o design original. Dessa forma, ela optou por fazer aquelas alterações no modelo.

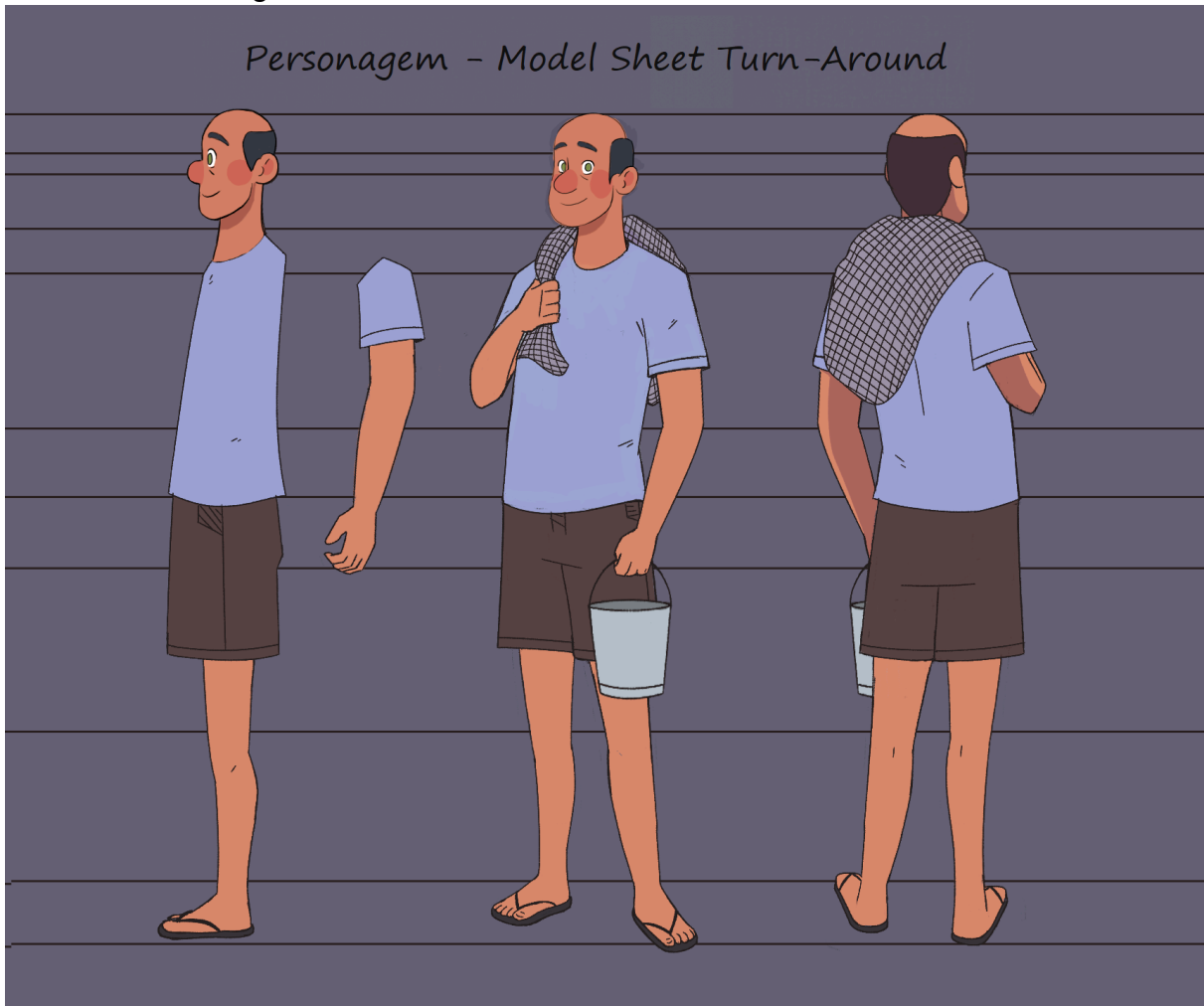
Na figura 25 é possível visualizar as alterações feitas no personagem durante o processo citado.

Figura 25 - Alterações feitas no personagem Pai do Marcelo



Fonte: elaborado pela autora

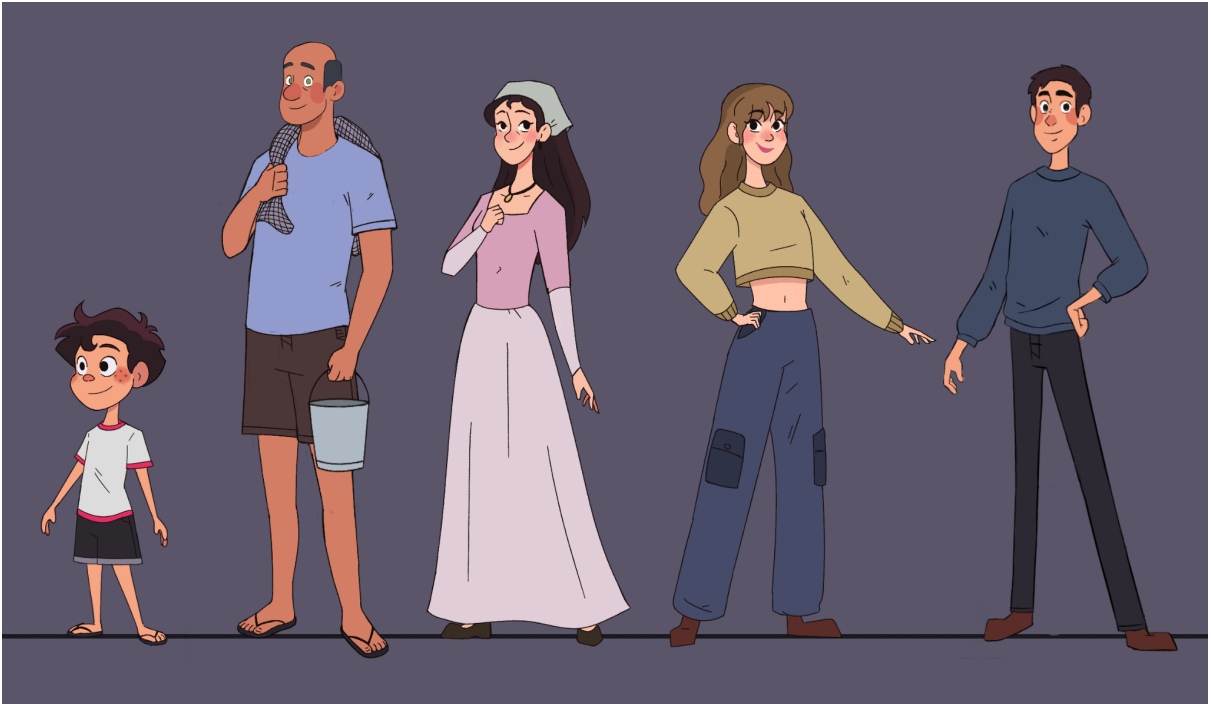
Figura 26 - Turn around do Pai do Marcelo versão final



Fonte: elaborado pela autora

Por fim, mas não menos importante, foram desenvolvidas as personagens que faltavam, a Mãe do Marcelo e a Namorada do Marcelo. E, após todos os personagens prontos, eles foram colocados um ao lado do outro para criar-se a Line. Com ela os personagens são vistos todos juntos e serve como comparativo de suas proporções e tamanhos em relação aos demais (Figura 27).

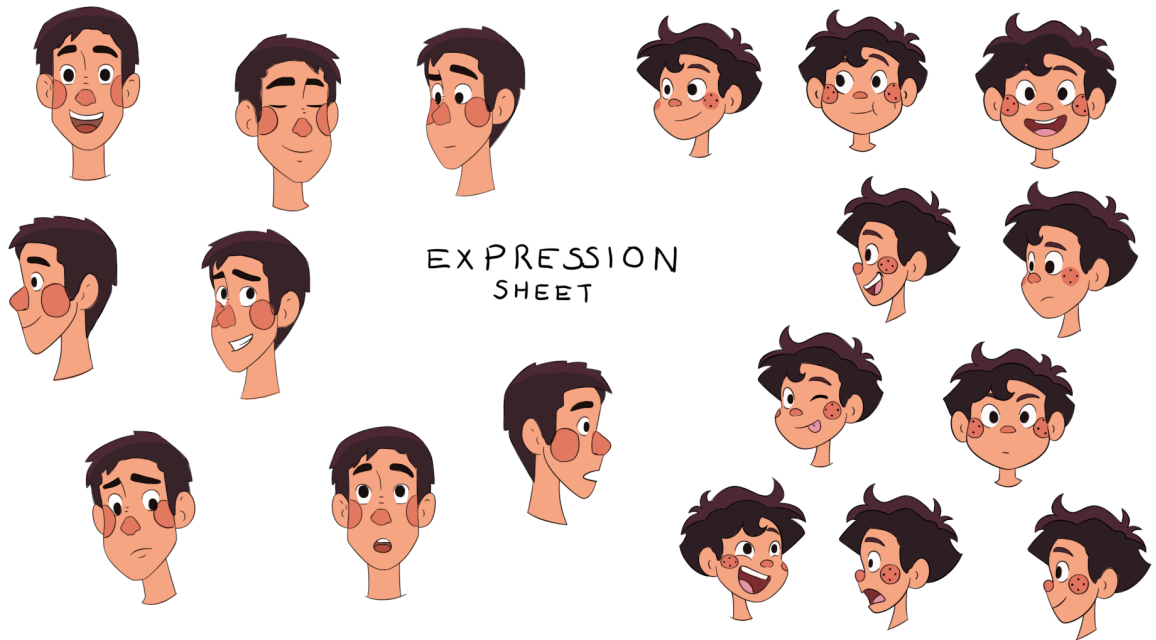
Figura 27- Line de personagens



Fonte: elaborado pela autora

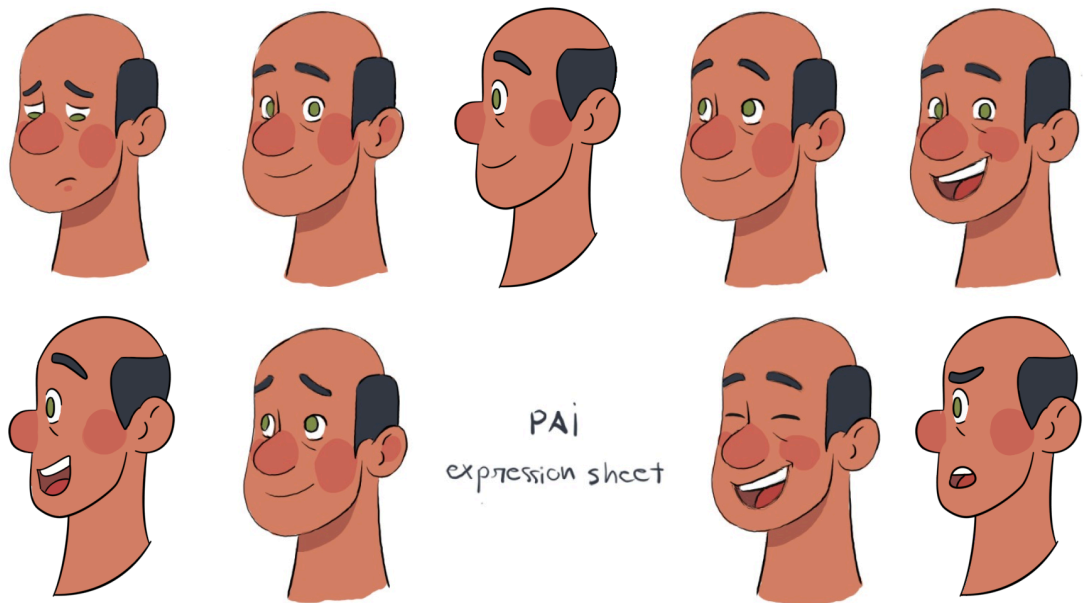
Após isso, também, se deu início a folha de expressões do protagonista Marcelo (Figura 28), seu pai (Figura 29) e sua mãe (Figura 30), para testar como as expressões funcionam com os elementos dos respectivos rostos.

Figura 28 - Folha de expressões Marcelo



Fonte: elaborado pela autora

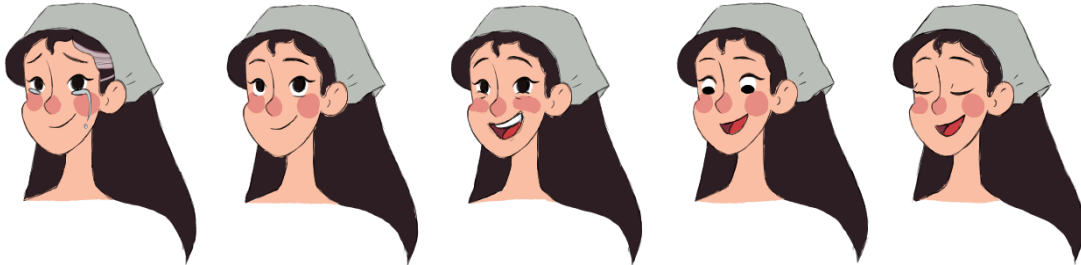
Figura 29- Folha de expressões Pai do Marcelo



Fonte: elaborado pela autora



Figura 30- Folha de expressões Mãe do Marcelo



Fonte: elaborado pela autora

As expressões foram feitas pensando em cenas específicas do storyboard para fins de teste de como ficaria o personagem.

5. Color script

Após a produção do *storyboard* e simultaneamente dos personagens, chegou o momento de criar o *color script*, em que a autora utilizou os quadros do *storyboard* para definir o humor das cenas e o desenvolvimento das emoções conforme a sequência da narrativa (Figura 31, 32, 33).

No livro *The Art of Pixar* de Amidi (2011), o prefácio é escrito por John Lasseter, o qual ressalta que:

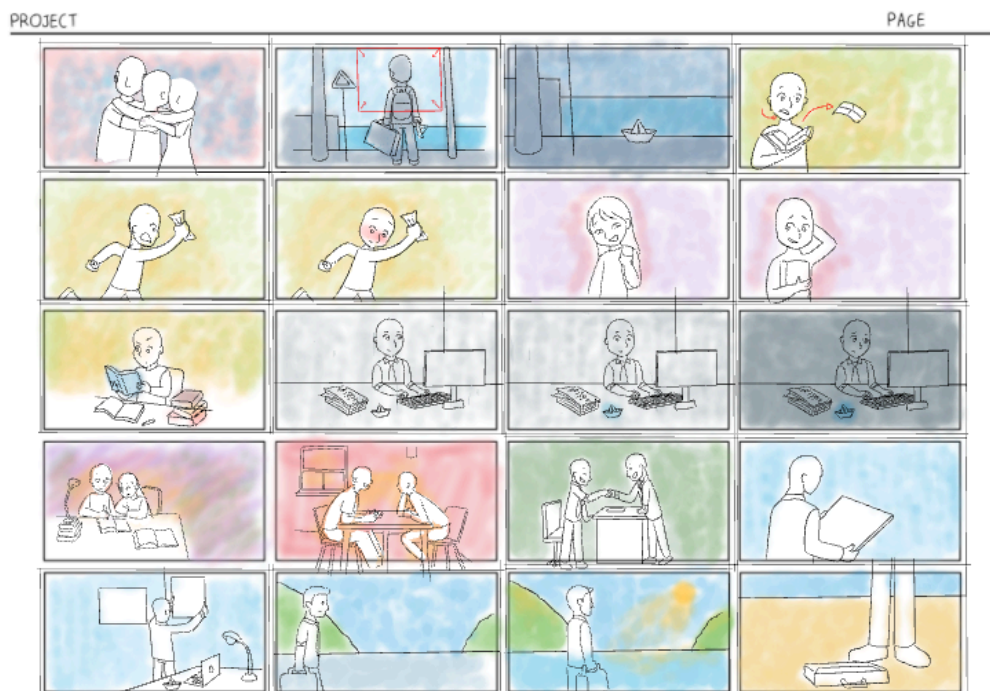
Como a cor é tão carregada de sentimento e provoca uma resposta tão forte no público, ela é uma das ferramentas mais poderosas à disposição de um cineasta. Portanto, o *color script*, que permite ver todo o arco do humor de cores de um filme de uma só vez, é essencial no planejamento e no refinamento do ritmo visual e emocional de um filme para sustentar sua história. Como ferramenta de produção cinematográfica, é indispensável. (LASSETER, 2011, tradução nossa)

Figura 31- Página 1 do *Color script*

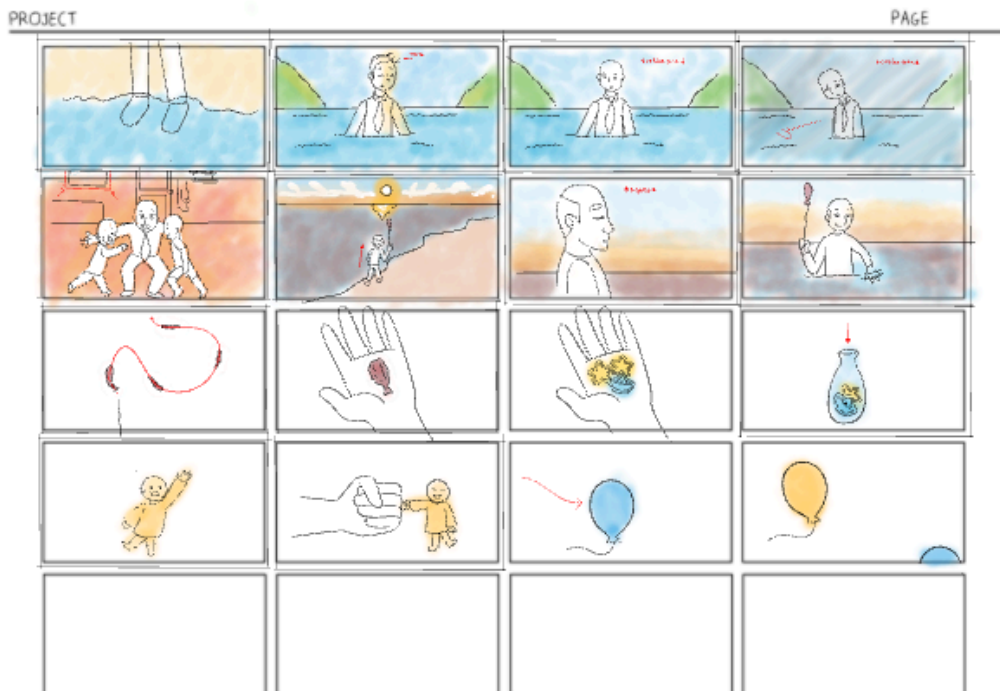


Fonte: elaborado pela autora

Figura 32- Página 2 do *Color script*



Fonte: elaborado pela autora

Figura 33- Página 3 do *Color script*

Fonte: elaborado pela autora

No *color script* acima, do curta *Em Busca do Sonho*, foi utilizado um padrão relacionado ao uso de cores vivas e mais quentes para cenas felizes e no qual o personagem está com a chama do seu sonho viva em seu coração. Isso é feito mesmo nas cenas com a predominância do azul do mar, que em outros contextos simboliza tristeza, mas que neste caso foi utilizada como cor de associação ao sonho do Marcelo. (Figura 31).

O uso das cores como associação é feito com a repetição de cores, cores únicas e consistentes na história são usadas para associação com algum assunto, personagem ou ideia, conectando o espetáculo visual com a narrativa emocional. Essas cores são combinadas para comunicar o estado emocional de um personagem, por exemplo. (BOND, 2015).

Dentro desse cenário, as cenas felizes apresentam um mar com cores vivas e onde os elementos além dele também contêm cores vivas e, em geral, quentes. E, quando feita a transição da vida do protagonista para um cenário diferente do seu sonho, as cores passam a ser menos vivas e sim mais frias, acinzentadas ou até mesmo escuras. Certos momentos são felizes, mesmo que após a transição, porém

não contém esse azul do mar diretamente realizado ao sonho, demonstrando que os novos caminhos também podem ser felizes, porém de forma diferente. (Figura 33)

Já as cores usadas como transição, representam a mudança ou evolução de algo na narrativa. Essa transição usualmente é gradual e pode ser em um ambiente ou em algo mais complexo como a mentalidade/humor de um personagem. Porém, se a cor estiver relacionada a uma circunstância, a alteração pode ser abrupta, essa decisão, portanto, é feita conforme a intenção de cada diretor. (BOND, 2015).

Nesse caso, foi criada uma transição de cores nas cenas onde o personagem está estudando para realizar o seu sonho, predominam as cores verde e amarelo, onde amarelo representa a ligação com o sonho e verde o progresso/esforço material. E então, quando Marcelo é promovido no trabalho, após sua vida tomar um caminho diferente do seu sonho, a cena é somente verde, ao ser somente uma realização material. (Figura 32)

Paralelo a isso, na cena do escritório onde o protagonista trabalha para juntar dinheiro e ir em busca do sonho, é usado o padrão de cor discordante, que consiste em destacar algum detalhe ou momento a se destacar do restante do filme, criando um símbolo que direciona a direção de arte do restante da narrativa. (RISK, 2020). O escritório e a roupa do personagem não possuem cor, o que passa a ideia de um ambiente monótono e sem vida. Porém, o barquinho de papel em cima da mesa por um momento fica todo azul, se destacando de tudo e lembrando o personagem do quanto seu sonho está vivo e precisa focar para realizá-lo (Figura 32).

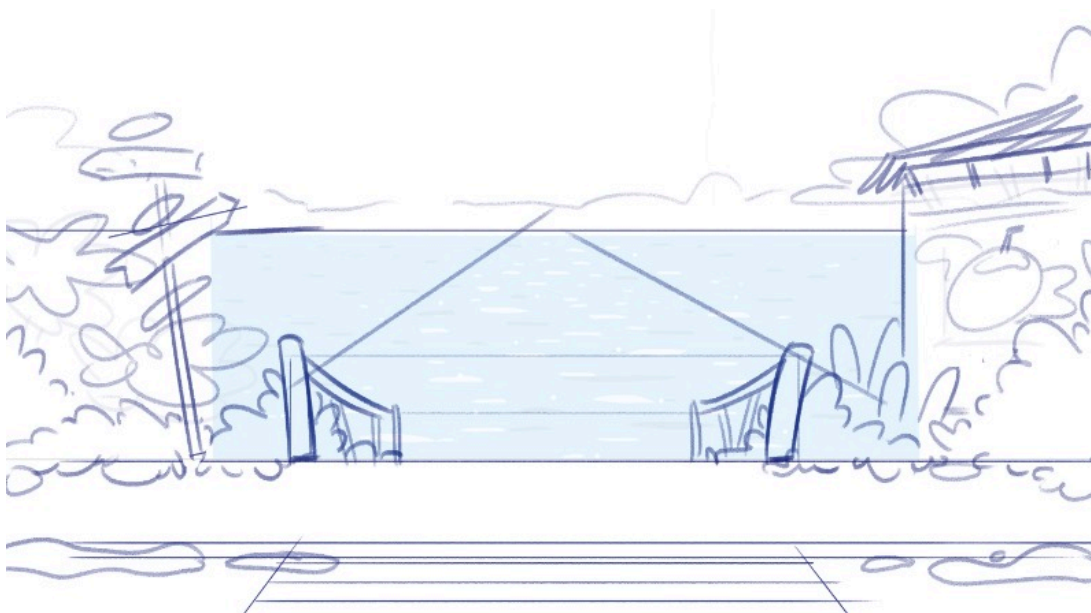
Por fim, mas não menos importante, nas cenas em que está sendo apresentado a mão de Deus, os sonhos, a Alminha, o fundo é totalmente branco, representando o mundo espiritual que é infinito e sem forma, é o Todo. O branco se encaixa com essa ideia, pois socialmente representa a soma de todas as cores juntas. (Figura 33).

6. Design de cenários e *props*

E em seguida a criação dos cenários e *props*. Para desenvolver os cenários, o *storyboard* foi utilizado como ponto de partida para se criar as composições iniciais (Figura 34) e depois finalizá-las com as cores e a iluminação definida previamente no *color script* (Figura 35).⁴

Os cenários são muito importantes para as séries de animação, ao serem eles que situam os personagens em um local, clima ou tempo específico, além de ajudarem a transmitir o humor pretendido para a cena, bem como consolidam a direção de arte da série. (ELLER, 2018)

Figura 34 - Esboço da composição de um cenário



Fonte: elaborado pela autora

⁴ As composições e cenários foram desenvolvidas pela artista Gio Kaori a partir dos quadros do storyboard criados pela autora.

Figura 35 - Cenários finalizados



Fonte: elaborado pela autora

É importante ressaltar que o cenário não possui contorno de linhas, enquanto os personagens, sim, a fim de diferenciá-los. Da mesma forma, os props que o personagem interage tem linhas, enquanto os objetos que compõem o cenário não.

Ainda de acordo com Eller (2018), dependendo da escolha da direção de arte, o cenário pode conter linhas, cores e texturas diferentes das linhas, cores e texturas dos personagens. Por esta razão, os props têm a função de conectar os personagens ao cenário, sendo uma mescla destes dois mundos. Paulo Muppet, sócio e diretor de animação da Produtora de Animação Birdo, na cidade de São Paulo, afirma que “os props são a interface pela qual os personagens se conectam aos cenários”.

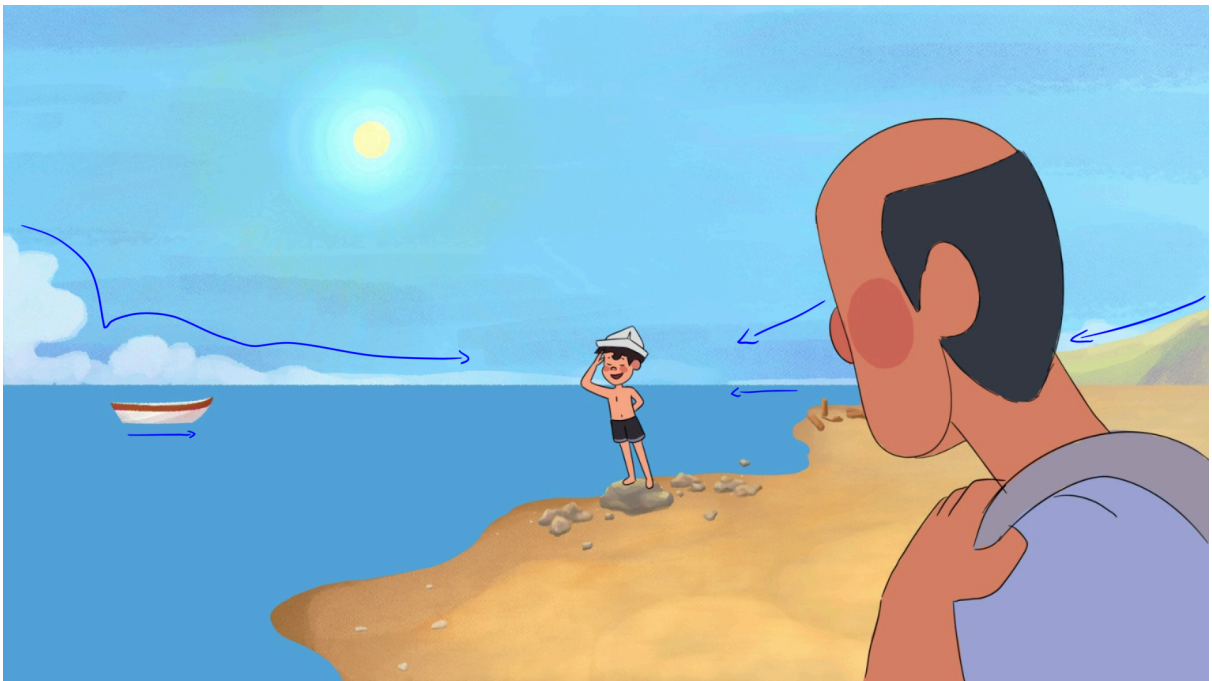
Além disso, a autora definiu as composições de forma que estas guiam o olhar do público ao foco principal da cena (Figura 36 e Figura 37). Até porque, de acordo com Heller e Vienne (2006) o papel do diretor de arte é utilizar a "arte" como um indicador, ou um ponteiro, que direciona os leitores enquanto navegam pela página e decifram as informações.

Figura 36- Direcionamento do olhar Em Busca do Sonho



Fonte: elaborado pela autora

Figura 37- Direcionamento do olhar Em Busca do Sonho 2



Fonte: elaborado pela autora

3.2 PRODUÇÃO

3.2.1 Subtexto

Com o *animatic* em mãos, o primeiro passo foi a criação de uma lista contendo todas as cenas de animação a serem feitas para o curta. Após isso, ao escolher uma cena para fazer, é essencial o planejamento desta. No planejamento, o áudio daquela cena é importado para o software de animação Toon Boom Harmony, a fim de demarcar a quantidade de *frames* (quadros) que têm de ser preenchidos com animação, influenciando, por exemplo, na quantidade de movimento dos personagens. A composição definida no *animatic* e o cenário também são importados para o arquivo e então se inicia a criação do subtexto, sendo o planejamento da animação em si.

Lembrando que para JP Sans (2018), supervisor de animação da Dreamworks, o subtexto é sempre saber o que o personagem está pensando. Portanto, a autora começa o processo de definição do subtexto, decidindo quais os sentimentos que o personagem está sentindo na cena em questão, conforme a sua personalidade na narrativa. Em seguida é preciso responder mais duas perguntas feitas por Sans (2018) no seu método, sendo:

- Ele sente algo a mais enquanto diz isso?
- O que está por trás do que ele está dizendo?

A partir destas duas perguntas, a autora traduz as emoções decididas anteriormente em frases curtas, o que é chamado de diálogo paralelo. JP Sans complementa que o subtexto então é o que está nas entrelinhas das palavras, o que é dado visualmente a partir do texto, já que o público lê com os olhos (SANS, 2018). Dessa forma, com o subtexto criado, a autora se baseia no diálogo paralelo para definir as poses principais que determinam a sequência do movimento. E então são criadas *thumbnails* de cada uma dessas poses, testando variações até que se escolha qual delas se encaixa melhor com o subtexto (Figura 38, 39, 40).

Figura 38 - Subtexto Marcelo 1/2

emoções — animação
 — confiança

diálogo paralelo

- olha essa pedra!!!
- marinheiros, terra à vista!!
virem as velas!
- sim, senhor comandante!



THUMB 2

THUMB 1



Fonte: elaborado pela autora

Figura 39- Subtexto Marcelo 2/2



ESCOLHAS:

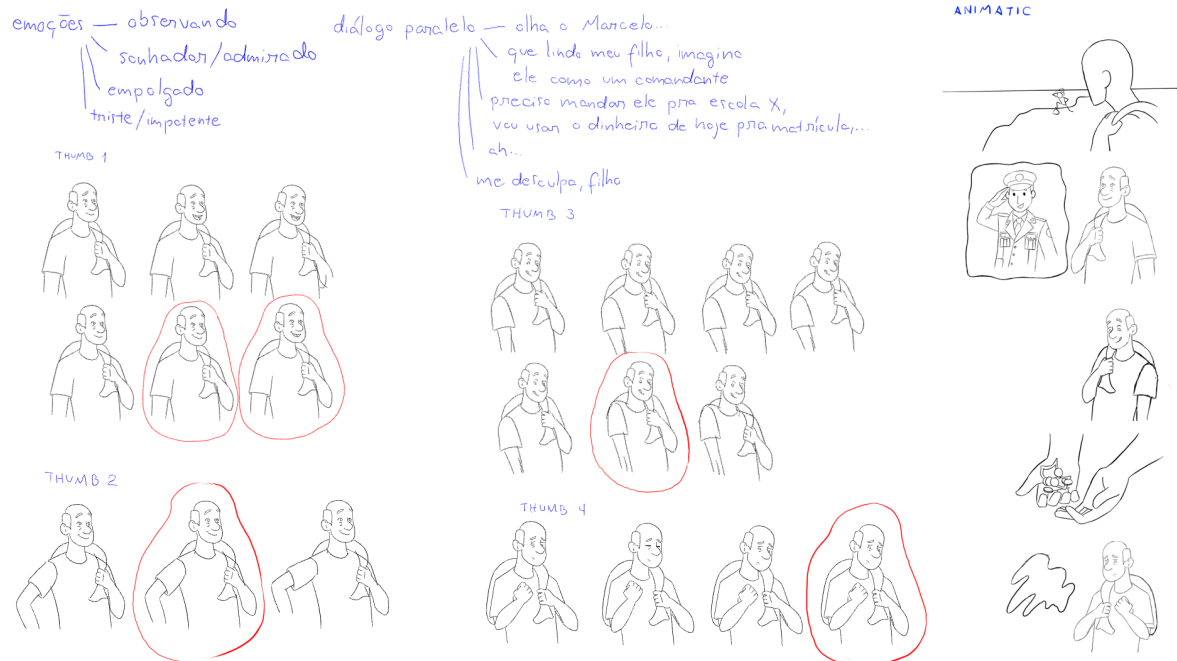


Fonte: elaborado pela autora

Além das poses escolhidas para representar o subtexto, a pose final foi escolhida de forma que encaixasse com a próxima cena, visto que Marcelo se apoia

na pedra de forma que seu corpo está muito para frente, a qual está conectada a cena seguinte em que ele se desequilibra da pedra e quase cai.

Figura 40- Subtexto Pai do Marcelo



Fonte: elaborado pela autora

É essencial a criação de diversas *thumbnails*, mesmo com variações simples, pois certas vezes o primeiro esboço de pose parece bom, mas depois percebe-se que a quinta opção, por exemplo, tem algum detalhe que remete melhor ao subtexto e permite que o movimento fique mais fluido e natural.

3.2.2 Esboço da animação/ *Pencil test*

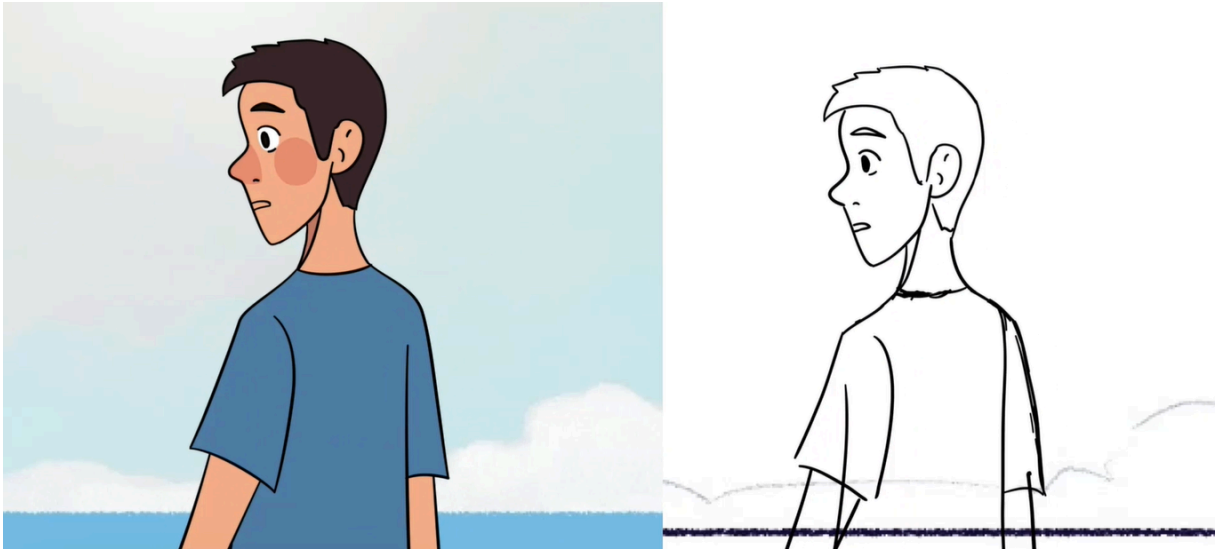
Após a definição das poses principais, passa-se a criação das poses intermediárias e os intervalos entre elas, para a animação ficar fluida. Esta etapa é o esboço da animação (também chamada de *pencil test*).

3.2.3 *Clean-up* e colorização

Quando o *pencil test* está pronto é necessário seguir para a etapa de *Clean-up*, que consiste em passar a cena a limpo, com ajustes nas proporções dos personagens e o traçado mais limpo nos *frames* da animação. Por fim, o último passo na etapa da produção é adicionar as cores na animação já finalizada e limpa. Na Figura 41 do lado direito é a o esboço da animação e do lado esquerdo a

animação finalizada. Essas condizem com as cores definidas tanto nas folhas dos personagens, quanto no *color script* (Figura, 17, 18,19).

Figura 41- Depois x antes do clean-up



Fonte: elaborado pela autora

3.3 PÓS-PRODUÇÃO

“A Pós-Produção é a terceira e última etapa na criação de um projeto. As indústrias de entretenimento utilizam esta etapa para fazer com que o seu projeto se destaque por meio de efeitos visuais e correções de cor e áudio.” (Silva, 2017)

Ao finalizar a produção de todas as cenas da animação separadamente, algumas delas foram importadas para o software Adobe After Effects, para que fossem adicionados os efeitos especiais desejados (Figura 42 e 43). Após isso, portanto, todas as cenas começaram a ser organizadas conforme a sua ordem, no software Adobe Premiere, de edição de vídeo. Neste momento, realizou-se também a edição de som, que consistiu na organização dos áudios tanto da narração e diálogo dos personagens, quanto dos foleys e trilha sonora.

Figura 42- Efeito 1: desmanchando



Fonte: elaborado pela autora

Figura 43- Efeito 2: brilho



Fonte: elaborado pela autora

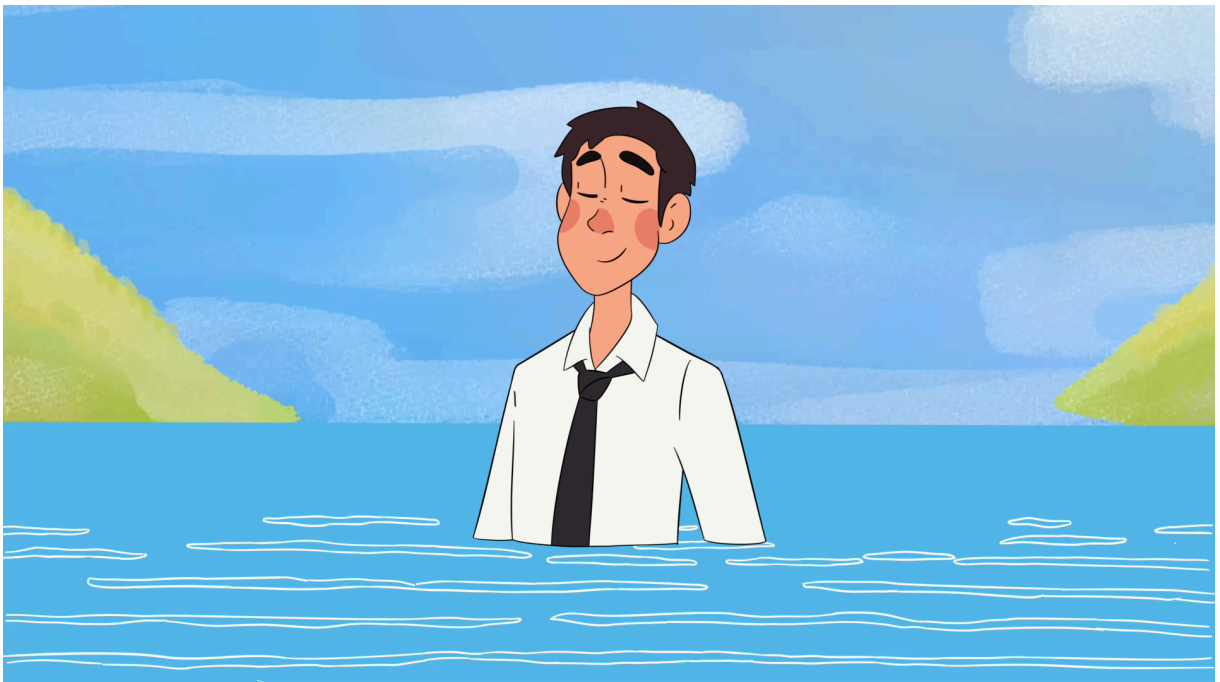
Lembrando que Foley é a arte do som e de contar histórias com ele. É criar sons em sincronia com o que está acontecendo na tela. (GREAT BIG STORY, 2017).

A autora utilizou o site gratuito Freesound (2005) para encontrar os foleys do curta-metragem.

Dessa forma, todas as cenas estavam em sincronia com seus respectivos áudios e efeitos sonoros, também na sequência correta. E por fim, mas não menos importante, foi adicionado o título, assim como os créditos da animação.

Após finalizar a pós-produção, o tipo de resultado mais comum é o vídeo digital (SILVA, 2017).

Figura 44- Cena finalizada



Fonte: elaborado pela autora

4 CONCLUSÃO

Diante dos aspectos apresentados, sendo a morte uma realidade inexorável da existência humana, cabe ao homem tentar compreendê-la da melhor forma que assim conseguir, para enfrentar uma perda, por exemplo, quando necessário. Portanto, o projeto Em Busca do sonho é de grande importância para as crianças que convivem com os ideais espíritas citados, pois quando estes são ilustrados de forma lúdica, a criança assimila e reelabora os conteúdos de maneira compatível com a sua realidade. Dessa forma, o impacto da criança diante da morte é reduzido, já que se compreende que esta é somente uma pausa dentre tantas oportunidades que foram e virão. E também de que sempre é tempo para se realizar os sonhos.

Ademais, a produção contou com a participação da família e amigos da autora, tendo então como diferencial essa união para um mesmo objetivo, seja com a colaboração em alguma etapa, seja pelos feedbacks recebidos desde a idealização do roteiro, criação da animação e até mesmo do presente artigo. Além disso, o projeto foi desenvolvido com especial cuidado, pois após finalizado, as crianças que frequentam com suas famílias o mesmo centro espírita da autora, irão assistir o curta animado. Por isso, fez-se necessário que todo o roteiro fosse alinhado à crença adotada pelo centro espírita, porém de forma que o vocabulário se mostrasse acessível tanto ao público infantil quanto ao jovem e adulto.

Quanto ao desenvolvimento do projeto, a fundamentação teórica sobre Direção de Arte destacou-se como uma etapa relevante para a autora e, da mesma forma, a análise de outras animações, devido ao apreço dela pelo tema. E o momento mais importante da produção foi a criação das cenas de animação, por ser a área de atuação profissional da autora.

A oportunidade de desenvolver um projeto que abrange dois pilares fundamentais da minha vida é uma sensação muito gratificante, a animação e o espiritismo, ainda mais se somando ao Projeto de Conclusão de Curso da faculdade de animação, o que é uma realização de uma das etapas essenciais do sonho de infância de me tornar uma animadora profissional. Ver um projeto idealizado por mim e pelas pessoas que amo ir tomando forma foi emocionante, ainda mais recebendo tanto apoio deles que nunca me deixaram desistir e desacreditar.

A etapa seguinte será a apresentação do curta animado às crianças do centro espírita, assim como citado acima, mas também para os adultos, pois o tema dos sonhos abrange o público geral como um todo, independente da idade. Além disso, a busca por contato com outras instituições espíritas para saber se é de interesse delas apresentar o curta para as pessoas que ali seguem. E, no ramo profissional, a animação será postada no *LinkedIn*, assim como a comparação entre os processos criativos e produtivos envolvidos em sua realização.

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **The Art of PIXAR**: the complete colorscripts and select art from 25 years of animation. San Francisco: Chronicle Books Llc, 2011. 323 p

BEANE, Andy. **3D Animation**: essentials. Indianapolis: John Willey & Sons, Inc., 2012. 354 p.

BOND, Lewis Michael. Colour in storytelling. YouTube, 2015. Disponível em: https://youtu.be/aXgFcNUWqX0?si=oJ_HFps5ysttfO-s. Acesso em 25 de março de 2025.

CASORETTI, Anna Maria. **O Surgimento da Ascética da alma na Antiguidade Grega**: orfismo e pitagorismo. 2014. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Cap. 1.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini AURÉLIO**: O Dicionário da língua portuguesa. 7. ed. Curitiba: Editora Positivo, 2004.

FREESOUND. 2005. Disponível em: [freesound.org](https://www.freesound.org) . Acesso em: 12 jun. 2025.

GOMES, Maria Cláudia Bolshaw. **Animação**:: uma linguagem com vocação inclusiva. 2015. 205 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Cap. 1.

GREAT BIG STORY. The magic of making sound. 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0 Acesso em 26 de maio de 2025.

HAMBURGUER, Vera Império. **O Desenho do Espaço Cênico**: da experiência vivencial à forma. 2014. 323 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Cap. 1.

HART, John. **The Art of the Storyboard**: a filmmaker's introduction. 2. ed. New York: Elsevier, 2008.

HELLER, Steven; VIENNE, Veronique. **The Education of an Art Director**. Canadá: Allworth Press, 2006. 241 p.

KARDEC, Allan. **O Livro dos Espíritos**: princípios da doutrina espírita. 76. ed. Paris, França: Federação Espírita Brasileira, 1857. 494 p. Tradução de GUILLON RIBEIRO.

NÉRICI, Imídio Giuseppe. **Educação e ensino**. São Paulo: Ibrasa, 1985.

NERY, Patrícia Gonçalves; REGO, Teresa Cristina. CULTURAS DA INFÂNCIA: os modos como as crianças assistem e interagem com as séries de animação. **Educação em Revista**, [S.L.], v. 36, n. 21978, p. 16, dez. 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0102-469821978>.

NETO, Manuel. O QUE É STORYBOARD, ANIMATIC E MOODBOARD? Vida de Motion, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gAgtSwuWRks>
Acesso em: 01 de maio de 2025.

PEREIRA, Isidro. **DICIONÁRIO GREGO-PORTUGUÊS**. Portugal: Editora Livraria A. I, 1998. 1050 p.

PLATÃO. **Fedro**. São Paulo: Penguin Companhia, 2016. 248 p. Traduzido por Maria Cecília Gomes dos Reis.

REENCARNAÇÃO. 2019. Elaborado por Sociedade Brasileira de Estudos Espíritas. Disponível em: <https://www.sbee.org.br/reencarnacao/> . Acesso em: 21 out. 2024.

RISK, Mary. How to use color in film: 50+ examples of movie color palettes. StudioBinder, 2020. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/> Acesso em: 26 de março de 2025.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Gerações e Alteridade. **Educação & Sociedade**: Revista de Ciência da Educação, Campinas, v. 26, n. 91, p. 373, 2005.

SILVA, Erika Carmen Fernandes da. **Keepers of Intheris**:: uma produção audiovisual de animação em 3D, modelação 3D, captura de movimento e efeitos visuais. 2017. 168 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia Informática, Universidade da Madeira, Funchal, 2017.

SIR WADE NEISTADT. Animation Lessons from a DreamWorks Animator | What is Subtext? 2018. Disponível em www.youtube.com/watch?v=GDxaPJHWS1E&t=2213s
Acesso em 02 de maio de 2025.

SOUSA, Samuel Lucas da Silva. **A MONSTER BEHIND**: Desenvolvimento da Pré-produção de um curta metragem de animação em 3D. 2021. 81 f. TCC (Graduação) - Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Instituto Universidade Virtual, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021. Cap. 2.

UNHIDE SCHOOL. Aula completa: Como ilustrar cenários do zero no Photoshop | Kaeru - Criando Cenários. 2020. (11m14s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gGqJehN8YUk>. Acesso em: 02 de maio de 2025

VIDOR, Alexandre Martins. **Forma e Função**: o processo criativo do design de personagem. 2019. 79 f. TCC (Graduação) - Curso de Desenho Industrial, Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Cap. 2.

FILMES DE ANIMAÇÃO

GATO de Botas 2. Direção de Joel Crawford. Glendale: Dreamworks Animation, 2022. Son., color. Legendado.

KLAUS. Direção de Sergio Pablos. Madrid: The Spa Animation Studios, 2019. Son., color. Legendado.

LORAX. Direção de Chris Renaud. Los Angeles: Illumination Entertainment, 2012. Son., color. Legendado.

RATATOUILLE. Direção de Brad Bird. Burbank: Pixar, Walt Disney Pictures, 2007. Son., color. Legendado.

REI LEÃO. Direção de Rob Minkoff, Roger Allers. Burbank: Walt Disney Feature Animation, 1994. Son., color. Legendado.

ROBÔS. Direção de Chris Wedge. 2002. Son., color. Legendado.

APÊNDICE A – Roteiro

“Em busca do sonho”

Por

Raquel Linke

raquellinke@gmail.com

SEQUÊNCIA 1. CÉU ESTRELADO/EXT./NOITE

Uma tela preta aparece e aos poucos vão aparecendo estrelas brilhando e se torna um céu estrelado.

ALMINHA (EM OFF)

Papai, por que a gente morre?

DEUS (EM OFF)

Bem, eu até poderia dizer que a vida sempre permanece, que a morte é só do corpo físico. Acontece quando se fica bem velhinho, ou no caso de um acidente, mas tudo isso: nascer, viver, morrer faz parte de um propósito muito maior. Senta aqui, que eu vou te explicar...

SEQUÊNCIA 2. PARTE EXTERNA CASA/EXT./DIA- NASCER DO SOL

Mulher grávida apoiada na pilastra da parte externa da casa, seu marido pescador anda na direção que ela está, com sua rede de pesca no ombro e seu balde na outra mão. Ele está saindo para trabalhar, mas antes para ao seu lado, dá um beijo em sua cabeça e põe a mão carinhosamente em sua barriga.

DEUS (EM OFF)

Você sabe, tudo acontece em uma ordem: a mulher quando fica grávida está gerando um neném dentro de sua barriga.

SEQUÊNCIA 3. FUNDO BRANCO /ESPIRITUAL

Aparece no canto da tela um balão vazio e ele vai se enchendo até ficar cheio.

DEUS (EM OFF)

Quando chega a hora ele nasce e um sopro de vida é dado a ele!

SEQUÊNCIA 4. QUARTO BEBÊ/INT./DIA

Marcelo bebê deitado em um pano no chão, em cima do tapete, segurando o balão em sua mão e com brinquedos à sua volta. Ele está balançando as perninhas e os bracinhos.

DEUS (EM OFF)

Assim, a criança dá seus primeiros passinhos, descobrindo o mundo

SEQUÊNCIA 5. QUARTO BEBÊ/INT./DIA

Mãozinha do Marcelo bebê abrindo e fechando.

DEUS (EM OFF)

E descobrindo... ela mesma.

SEQUÊNCIA 6. PRAIA/EXT./DIA- SOL NASCENDO

Bebê de mão dada com os pais andando na praia em direção a água.

DEUS (EM OFF)

Sendo guiada pelos pais, é claro.

ALMINHA (EM OFF)

Quem é esse?

SEQUÊNCIA 7. PRAIA/EXT./DIA- MANHÃ

Marcelo agachado na beira do mar, com um barco de papel em suas mãos. Ele o coloca na água e fica olhando. Seus pais o chamam para entrar, ele levanta, pega o barco e sai correndo.

DEUS (EM OFF)

Esse é o Marcelo. A parte favorita da vida dele é o mar.

SEQUÊNCIA 8. SALA/INT./DIA

Marcelo deitado no chão da sala de casa, com barriga para baixo e pernas para cima balançando, com uma folha de papel e algumas cores de giz de cera. Ele pinta o desenho de um barquinho.

DEUS (EM OFF)

Depois as crianças vão para a escola e aprendem cada dia mais coisas novas, descobrem habilidades como por exemplo desenhar...

SEQUÊNCIA 9. FUNDO AMARELO/SONHOS

Menino jogando futebol.

DEUS (EM OFF)

... jogar futebol, e tantas outras.

SEQUÊNCIA 10. FUNDO AMARELO/SONHOS

Menino vestido de super-herói. Menina vestida de astronauta.
Menina vestida de veterinária, cuidando de um ursinho de pelúcia.

DEUS (EM OFF)

- E aí começam a aparecer os sonhos: de ser um super herói, astronauta, veterinário...

ALMINHA (EM OFF)

O Marcelo também tem um sonho?

SEQUÊNCIA 11. PRAIA/EXT./DIA

Marcelo chega correndo na beira do mar com um chapéu de papel de marinheiro. Ele vê uma pedra, apoia um pé nela e aponta para o mar, como um comandante. Em seguida ele sobe com o outro pé e faz uma continência, como se fingisse ser também o marinheiro que irá cumprir a ordem.

DEUS (EM OFF)

* suspiro * Tem sim...

SEQUÊNCIA 11. PRAIA/EXT./DIA

O pai do Marcelo o vendo de longe brincar, com sua rede de pesca no ombro.

SEQUÊNCIA 12. PRAIA/EXT./DIA

O pai do Marcelo sorri e imagina seu filho como um comandante, fica animado e coloca a mão no bolso.

SEQUÊNCIA 13. FUNDO CINZA

Mão do pai do Marcelo um pouco suja e com umas poucas moedas e uma nota.

SEQUÊNCIA 14. PRAIA/EXT./DIA

A visão do Marcelo como um comandante se desmancha, o pai do Marcelo fecha a mão e abaixa a cabeça, triste. Sai andando cabisbaixo.

SEQUÊNCIA 15. ESCOLA/INT./DIA

Marcelo criança na escola estudando.

DEUS (EM OFF)

Com o tempo, o Marcelo vai crescendo, se tornando um menino estudioso e educado.

SEQUÊNCIA 16. PRAIA/EXT./DIA

Mochila no chão. Marcelo e dois amigos correm em direção ao mar.

DEUS (EM OFF)

Assim como ele, seu sonho também cresceu, sua parte favorita do dia ainda é chegar da escola e ir para a praia brincar com os amigos.

SEQUÊNCIA 17. CÉU/EXT./DIA

Marcelo jovem abraça seus pais, que estão emocionados.

DEUS (EM OFF)

Ao concluir a escola seu pai então junta o seu pouco dinheiro e envia o Marcelo para outra cidade

SEQUÊNCIA 18. ORLA PRAIA/EXT./DIA

Mãos do Marcelo abrindo um papel de uma escola de comandantes, que tem a imagem de um chapéu de comandante.

DEUS (EM OFF)

Para que possa ter uma opção melhor de estudo...

SEQUÊNCIA 19. ORLA PRAIA/EXT./DIA

Marcelo olhando pro mar com a mala em uma das mãos e com um barquinho de papel na outra mão, ele suspira e olha para a direita distraído. Zoom in no Marcelo, aparece apenas do tronco para cima, ele se assusta e olha pra esquerda por alguém chamá-lo e sai triste nessa direção.

DEUS (EM OFF)

...para alcançar o tão sonhado objetivo... A cidade nova não tem praia...

SEQUÊNCIA 20. ORLA PRAIA/EXT./DIA

Zoom no barquinho de papel que ficou no chão.

DEUS (EM OFF)

...muito menos mar.

SEQUÊNCIA 21. ESCOLA/INT./DIA

Marcelo está lendo um livro, ao passar uma página voa a folha da escola de comandante, ele se assusta e de forma desastrada se estica e pega o papel no ar. Marcelo olha para o lado.

DEUS (EM OFF)

Marcelo começa a descobrir novas coisas e ter novos interesses.

SEQUÊNCIA 22. ESCOLA/INT./DIA

A menina está olhando para o Marcelo e dá uma risadinha.

SEQUÊNCIA 23. ESCOLA/INT./DIA

Marcelo fica com vergonha, sem jeito.

SEQUÊNCIA 24. CASA/INT./DIA

Marcelo estudando em casa em uma mesa cheia de livros.

DEUS (EM OFF)

Marcelo então começa a estudar e se dedicar

SEQUÊNCIA 25. ESCRITÓRIO/INT./DIA

Marcelo trabalhando no escritório de camisa social branca e gravata, tem um barquinho de papel na sua mesa. Ao olhar para o barquinho, é como se uma gota de tinta azul tivesse caído sobre este, que fica todo azul. Marcelo volta a trabalhar com determinação.

DEUS (EM OFF)

arruma também um emprego em um escritório para juntar dinheiro para voltar.

ALMINHA (EM OFF)

Mas e o sonho?

DEUS (EM OFF)

Ainda existe!

SEQUÊNCIA 26. ESCRITÓRIO/INT./DIA

Ao olhar para o barquinho, é como se uma gota de tinta azul tivesse caído sobre este, que fica todo azul. Marcelo volta a trabalhar com determinação.

SEQUÊNCIA 27. BIBLIOTECA/INT./DIA

Marcelo e a menina que conheceu na escola estudando juntos.

SEQUÊNCIA 28. CAFETERIA/INT./DIA

Marcelo e a menina sentados em uma cafeteria, conversando e rindo.

SEQUÊNCIA 29. SALA CHEFE ESCRITÓRIO/INT./DIA

Marcelo na sala do seu chefe, apertando a mão dele após ter sido promovido. Os dois sorrindo.

SEQUÊNCIA 30. SALA NOVA ESCRITÓRIO/INT./DIA

Marcelo com um quadro nas mãos que tem uma foto de sua família. Ele está parado encarando-a.

SEQUÊNCIA 31. SALA NOVA ESCRITÓRIO/INT./DIA

Marcelo pendura o quadro.

DEUS (EM OFF)

Porém a vida às vezes oferece caminhos novos

SEQUÊNCIA 32. ORLA PRAIA/EXT./DIA- NUVENS TAPANDO SOL

Marcelo andando na orla da praia com a roupa do trabalho e uma maleta. Ele está distraído.

SEQUÊNCIA 33. ORLA PRAIA/EXT./DIA- NUVEM SAI, ABRE SOL

O sol aparece no céu e ilumina o mar, que brilha. Marcelo pára e se vira para olhar o mar.

DEUS (EM OFF)

Mas ainda assim...

SEQUÊNCIA 34. PRAIA/EXT./DIA

Marcelo com os pés na areia, soltando sua maleta.

DEUS (EM OFF)

SEQUÊNCIA 35. PRAIA/EXT./DIA

Água do mar batendo em seus pés.

DEUS (EM OFF)

Em seu coração...

SEQUÊNCIA 36. PRAIA/EXT./DIA

Marcelo está com a água até a cintura, a água brilha como antes, ele suspira e fica ali em transe.

DEUS (EM OFF)

A chama nunca se apagou.

SEQUÊNCIA 37. PRAIA/EXT./DIA

O telefone de Marcelo toca, ele se assusta e sai andando triste.

DEUS (EM OFF)

Só que a vida tomou outros caminhos.

SEQUÊNCIA 38. CASA MARCELO/INT./DIA

Marcelo chega em casa com roupa de executivo e seus dois filhos correm para abraçá-lo.

DEUS (EM OFF)

E em todos os caminhos há beleza.

SEQUÊNCIA 39. PRAIA/EXT./DIA- PÔR DO SOL

Marcelo velhinho andando na beira do mar, segurando a cordinha com seu balãozinho murcho.

DEUS (EM OFF)

Acontece que o tempo vai passando, passando, e aquele corpo que era jovem e saudável vai ficando cansadinho e já não tem o mesmo fôlego para caminhar nessa aventura.

SEQUÊNCIA 40. PRAIA/EXT./DIA- PÔR DO SOL

Close no rosto de Marcelo, ele suspira.

SEQUÊNCIA 41. PRAIA/EXT./DIA- PÔR DO SOL

Marcelo está com a água até a cintura, uma mão segura o balão enquanto a outra passa a mão na água, que brilha intensamente. A água brilha cada vez mais e mais.

DEUS (EM OFF)

Até que...

SEQUÊNCIA 42. CÉU/EXT./DIA- PÔR DO SOL

O balão se solta do fio e vai subindo até o céu enquanto perde o ar.

ALMINHA (EM OFF)

E então, o que acontece?

DEUS (EM OFF)

Chegou a hora de voltar para casa.

SEQUÊNCIA 43. FUNDO BRANCO/ESPIRITUAL

Enquanto Deus termina a frase, aparece a sua grande mão e o balão cai nela, murquinho.

ALMINHA (EM OFF)

Mas não pode ser só isso!

DEUS (EM OFF)

E não é mesmo!! A morte é só uma pausa até uma nova oportunidade, outra vida, porque olha só, sempre tem algo para limpar e transformar e...

SEQUÊNCIA 44. FUNDO BRANCO/ESPIRITUAL

Aparece um coração com uns sujinhos sendo limpos

Deus fecha a mão e quando abre novamente, em vez do balão tem duas estrelinhas brilhantes e um barquinho azul brilhante.

ALMINHA (EM OFF)

O que é isso??? Posso pegar?

DEUS (EM OFF)

Isso são os sonhos que ficaram no caminho da vida, que ainda não foram realizados. Todos merecem realizar seus sonhos, aperfeiçoar seus talentos, crescer em sabedoria. As oportunidades são infinitas...

SEQUÊNCIA 45. FUNDO BRANCO/ESPIRITUAL

As estrelinhas brilhantes e o barquinho caem dentro de um balão novo.

DEUS (EM OFF)

Coisa que eu gosto é de dar mais uma oportunidade...E então, vamos lá? Boa sorte, meu filho! Seja o comandante que você quer ser.

ALMINHA (EM OFF)

Boa sorte amigo!

SEQUÊNCIA 46. FUNDO BRANCO/ESPIRITUAL

Alminha e a mão de Deus comemoram com um soquinho. Fica só a Alminha na cena. Ela está toda animada.

ALMINHA

Acho que agora eu entendi... Já pode ser minha vez??

DEUS (EM OFF)

Hahaha

SEQUÊNCIA 47. FUNDO BRANCO/ESPIRITUAL

Balão azul passa voando e logo atrás dele um balão amarelo.