

UERJ | Universidade do Estado do Rio de Janeiro

ESDI | Escola Superior de Desenho Industrial

PRECEITO

Por: Thiana Fragoso

Orientação: Noni Geiger

Rio de Janeiro

2021

Protagonista de Preceito

Ilustração: Thiana Fragoso



AGRADECIMENTOS

Esse projeto é dedicado à minha mãe, Janete, minha fã número 1, que sempre me apoiou para que todos os meus sonhos se tornassem realidade – mesmo quando, filha única, precisei me mudar para uma cidade completamente desconhecida para estudar. Desde cedo a escuto falar que seu maior objetivo comigo era fazer de tudo para que eu fosse mais longe do que ela foi, e você conseguiu, mãe! Estou me formando na faculdade.

Agradeço de todo meu coração à minha avó Maneca, que, junto com a minha mãe, me ajuda e apoia o quanto pode. Sempre presente em todos os momentos importantes da minha vida. Dar orgulho para elas duas é o meu maior objetivo e minha maior motivação em tudo que faço. Agradeço também ao meu pai, Odair, por ter sido a inspiração para o roteiro deste trabalho.

Essa e todas as minhas conquistas agradeço aos meus guias e amigos espirituais que me protegem e abrem meus caminhos desde que eu nasci. Nesses anos da faculdade eles estiveram comigo em todos os incontáveis momentos de alegria, mas principalmente me ajudaram a passar pelos ruins, e são eles que vão estar também ao meu lado quando eu colocar as mãos no meu diploma.

Agradeço também ao meu querido professor que me ensinou a desenhar desde os 6 anos, e a quem carinhosamente chamo até hoje de tio Alessandro. A realidade é que escolhi design porque desde cedo tive pessoas maravilhosas na minha vida que me incentivaram a estudar desenho, e apesar do curso na prática ser diferente do que eu imaginava inicialmente, tenho certeza de que todos os ensinamentos que o tio Alessandro me ensinou, sobretudo o exercício de desenvolver constantemente minha criatividade, foram imprescindíveis para esse e todos os projetos que fiz nesses anos na Esdi. Somo a esse agradecimento também à minha professora Carolina Seabra, que me ensinou pintura artística digital, o que foi um diferencial enorme na minha carreira, e por isso sou eternamente grata.

Agradeço a toda equipe do curso que fiz, Estúdio Escola de Animação, por ter me apresentado o mundo da animação, e ao Copa Studio, pelo projeto mais do que especial que incentiva tantos jovens e mostram que é possível trabalhar com desenho animado. Deixo meu agradecimento especial ao meu professor Pedro Barreto e a todos meus colegas de turma que juntos fizemos um curta metragem maravilhoso.

Agradeço também a uma das melhores e mais antigas amizades que tenho, Helena, por ter acompanhado e torcido por mim desde cedo em todas as minhas conquistas e por ter me ajudado nesse projeto com ideias maravilhosas e desatado os nós de pensamento dentro da minha cabeça por diversas vezes. Helena me acompanhou no dia da minha matrícula na Esdi e está hoje ao meu lado na minha formatura.

Aos meus colegas da turma 53, deixo meu agradecimento por toda a troca de experiências e por toda parceria nos projetos em grupo. No entanto, deixo um agradecimento especial e cheio de carinho para meus amigos esdianos, as Beths, por serem muito mais que colegas de profissão na minha vida. Nesses 6 anos morando alguns quilômetros longe de casa, eles eram basicamente a minha segunda família.

Agradeço aos meus colegas que estavam no mesmo grupo de orientação que eu, por todas as opiniões e todas as referências que foram de muito ajuda para mim neste projeto. Deixo meu agradecimento à minha orientadora, Noni Geiger, e à Gianna Larocca pela ajuda, opiniões, críticas, sugestões e elogios, estendendo a todo corpo docente da Esdi porque o que vale dessa experiência que está se encerrando é o conhecimento que eu adquiri com todos eles.

Agradeço também à Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e a Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi) pelo ensinamento intelectual e humano que recebi, por ter entendido na prática a importância da luta pelo ensino público e de qualidade para todos, para que assim como eu, muitas outras pessoas possam se formar em uma faculdade. A educação é a resposta para todos os problemas da sociedade. Segundo Paulo Freire – patrono da educação brasileira – a educação desenvolve consciência crítica que transforma e liberta.

Por fim, gostaria de deixar um agradecimento generalizado para todos que conviveram comigo nesse momento extra e único que é desenvolver um TCC e se formar em meio a uma pandemia. Com tudo que está acontecendo no mundo e todos os problemas técnicos que naturalmente aparecem em regime *home office*, é difícil estar focada em um projeto tão importante. Vocês, com toda certeza, tornaram isso tudo muito mais fácil. Obrigada!

RESUMO

Esse documento é o relatório final do trabalho de conclusão de curso de graduação em design pela Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) no ano de 2021, orientado pela professora Noni Geiger.

“Preceito” é título desse projeto, é um curta metragem de animação do gênero suspense, baseado no cotidiano; nos pequenos sustos em situações íntimas e banais que as pessoas passam no dia-a-dia. O curta narra um dia da rotina de um homem comum e entediado fazendo faxina na sua casa, até que ele encontra sinais misteriosos desenhados em seus braços, ligados a situações enigmáticas que o impedem de completar seus afazeres. O roteiro é inspirado no meu pai, que desenvolveu a mania de escrever “X” nas mãos para marcar algo de que não podia se esquecer.

O trabalho tem como característica entender a importância da narrativa em um projeto de design, para que se consiga com êxito evocar sentimentos em seus usuários - nesse caso é o espectador -, bem como lidar diretamente com a capacidade humana de simbolização. O principal objetivo do curta é direcionar e estimular o público em meio a um mistério para que tentem buscar respostas para as informações que propositalmente foram escondidas.

O projeto parte de um interesse pessoal pelo gênero, tanto na literatura quanto no cinema, somado a um fascínio pelo mundo da animação. O curta foi feito na técnica cut-out, e os softwares utilizados para as ilustrações do cenário e personagem foram Adobe Photoshop e Adobe Illustrator; para a animação, Adobe After Effects; e edição final do curta no Adobe Premiere.

Palavras-chave:

animação, cotidiano, ilustração, narrativas, suspense.

Ilustração: Thiana Fragoso



SUMÁRIO

08	1. Introdução	41	2. Desenvolvimento	105	3. Resultados
10	1.1. Objetivos	43	2.1. Pré-produção	105	3.1. Possíveis desdobramentos
12	1.2. Motivações e justificativas	43	2.1.1. Roteiro	106	3.2. Conclusões finais
15	1.3. O que é suspense?	56	2.1.2. Storyboard e animatic	108	3.3. Bibliografia
18	1.4. Critérios de suspense no meio audiovisual	68	2.1.3. Concepção gráfica Design dos Cenários		
23	1.5. Temática: suspense cotidiano	68	Design do Personagem		
25	1.6. Preceito	84			
26	1.7. Público-alvo	88	2.2. Produção		
28	1.8. Referências	88	2.2.1. Animação cut-out		
		96	2.2.2. Os 12 princípios da animação		
		101	2.3. Pós-produção		
		101	2.3.1. A importância da trilha sonora		

INTRODUÇÃO

O assunto principal da história desse projeto são os sinais que o protagonista cria como método de associação a tarefas do seu dia a dia, para que justamente não se esqueça de fazê-las. Uma das habilidades primordiais do ser humano é a sua capacidade de simbolização e manipulação de signos. Para o fundador da semiótica, o filósofo Charles Sandres Pierce (1977, p. 24), signo “é toda coisa que substitui outra, representando-a para alguém, sob certos aspectos e em certa medida” – é o que diz o livro “Informação linguagem comunicação”.

Em outras palavras, é algo que ganha um significado a partir do momento que é associado a uma coisa maior, como uma metonímia ou sinédoque. O filósofo e linguista Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) dizia que signos são o resultado da relação entre o significante e o significado, ou seja, respectivamente, a primeira imagem que vem à mente quando se pensa em algo; e a sua definição, o seu conceito de fato. Sendo assim, para que o signo assuma seu papel e faça sentido, é preciso que ele venha de uma experiência prévia.

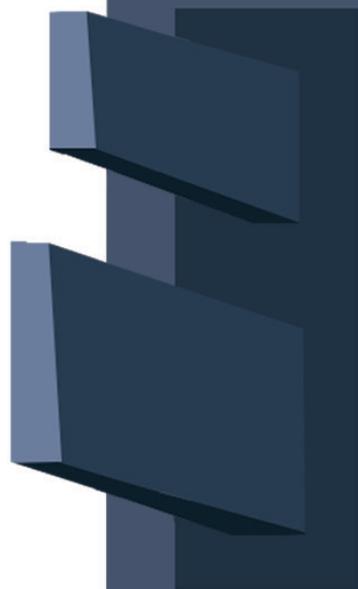
Tomando como referência o texto “Percepção visual, memória e cadeira” (2017) do professor Daniel Portugal, quando vemos uma

cadeira, por exemplo, forma-se uma imagem que já vem atribuída de significados enraizados, pois não está escrito que se trata de um objeto para se sentar, mas isso está implícito. Assim como o próprio fato de nomear “cadeira” uma superfície com quatro pernas. Para que se reconheça algo, é preciso que já o tenha visto anteriormente, ou que por convenção social já o conheça.

A imagem despida de significados é composta de inumeráveis singularidades, é caótica. Em nossa vida cotidiana não poderíamos viver com tal percepção caótica do mundo. Assim, abstraímos dessa “percepção bruta” (inconsciente) uma quantidade enorme de singularidades de modo a formatá-la em uma percepção visual coerente: ali uma cadeira, aqui chão, ali parede etc. (PORTUGAL, 2017).

Em outro exemplo, quando não se reconhece um idioma, as palavras não passam de códigos sem sentido. Saussure (1857 – 1913) explica como uma das dicotomias da linguagem essa arbitrariedade de significantes. No exemplo apresentado, uma palavra tem significado único, mas pode ser dita em diversas línguas. No entanto, nesse caso não ocorre a comunicação, pois o transmissor, ao passar a mensagem, não usou um código compatível ao receptor.

Ilustração: Thiana Fragoso



O mistério que permeia a história do curta deste projeto acontece porque há uma falha de comunicação a partir do momento em que os signos que o personagem cria não conseguem ser codificados imediatamente pelo receptor, que é o público. Além disso, o próprio personagem se esquece destas associações cravadas por ele mesmo. Existem ruídos.

Porém, há várias formas de se causar o mesmo efeito em uma história de suspense. As primeiras tentativa de se reproduzir um mistério dentro do cinema veio de diversos lugares. Um deles é do início do século XX – um dos movimentos inspiradores do gênero suspense e terror, o expressionismo alemão. Os roteiros dos filmes desse período eram feitos em cima de perguntas, e cabia ao público desvendar e trazer respostas que muitas vezes não eram as certas.

Ellen Lupton, no livro “O Design como *Storytelling*” (2017), afirma que o modo como se trabalha uma narrativa é um dos fatores que pode estimular intencionalmente emoções e comportamentos específicos. Em um suspense, por exemplo, a ordem dos eventos precisa estar disposta estrategicamente para que se crie envolvimento do público e desperte interesse para desvendar um mistério.

O projeto em questão lida com o impacto da narrativa no design – entendendo “narrativa” como a estrutura que faz as coisas terem lógica. Por contar explicitamente uma história, essa situação é mais visível neste trabalho. No entanto, o *storytelling* está presente em todas as áreas do design, pois tudo passa por uma experiência temporal. A função do designer, assim como a do roteirista e do diretor, é saber potencializar, amplificar e manter constantes as emoções até o clímax da história – no caso deste curta metragem, utilizando o recurso do suspense.

1.1. Objetivos

O objetivo principal do projeto é trabalhar, através do curta metragem, a função do suspense de guiar e direcionar o público no decorrer de um mistério, alimentando o interesse do espectador por respostas para as perguntas que vão surgindo ao longo da história. Para isso, é preciso instigar a curiosidade e saber provocar propositalmente momentos de medo e tensão que prendam a atenção do público.

Ter domínio sobre todos os elementos que compõem cada uma das cenas – o personagem, o que ele quer, e o que o impede de alcançar seus objetivos – é um dos critérios que fortalecem uma história e evita furos no roteiro. Em um suspense, informações são propositalmente negadas ao espectador. É preciso saber o exato momento que esses dados serão revelados a fim de se conseguir o *plot twist* perfeito e dar um desfecho coerente ao filme. Para Ellen Lupton,

para escrever um mistério, o autor precisa ter clara a estrutura subjacente (às vezes chamada de “trama”). A história provoca os leitores com pistas e falsas pistas. No fim, o autor terá iluminado os recônditos mais sombrios da trama, tornando visível sua arquitetura secreta (LUPTON, 2017, p.19).

Para além disso, quando a experiência do personagem ganha destaque, é permitido ao espectador assumir o seu ponto de vista. Depois que se cria a empatia, uma cena em que o protagonista corre algum risco, na maioria das vezes de vida, se torna muito mais significativa do que apenas um assassinato em que o espectador não sabe quem morreu, ou qual era a sua importância na trama.

Entretanto, essa conexão entre público e personagem vai além de uma identificação afetuosa e pontual com a personalidade e com

um eventual perigo de uma cena. A câmera obriga o espectador a estar no ponto de vista físico do personagem, assim ambos passam a ouvir e ver exatamente o mesmo, como se fossem a mesma pessoa. Não significa que não haja chance alguma de uma não-identificação, mas existe essa questão da empatia ser um efeito construído no cinema, e antes, no teatro.

O medo é a emoção que prepara o corpo para reagir em situações ameaçadoras. Aristóteles diz, baseado no conto de “Édipo e a Esfinge”, que o elemento mais importante de uma história é a ação (motivo que move o personagem principal até o final). Sendo assim, entendo que é a emoção que desencadeia e estimula o personagem a agir. O medo é o motor que faz um filme de suspense acontecer, e estudar como esse sentimento pode ser provocado, é a chave deste projeto.

Tive como objetivo também aproveitar esse TCC como uma oportunidade de realizar um projeto em uma área de meu interesse, que é a animação, na intenção de estudar mais a respeito, e encarando, assim, esse trabalho, como um momento de aprendizado que certamente ajudará o meu futuro profissional.

1.2. Motivações e justificativas

Basicamente quatro situações me motivaram a trabalhar nesse projeto. A primeira e principal delas parte de uma memória pessoal da infância, pois desde muito nova sempre gostei de desenhar. Gostava de ilustrar personagens de filmes que assistia, principalmente “A dama e o vagabundo” (1955), dos Estúdios Disney.

Em 2017, tive a oportunidade de participar do Estúdio Escola de Animação, um curso que me pôs em contato pela primeira vez com a área audiovisual e com a produção de um curta metragem do roteiro até a finalização. Desde então me apaixonei pela ideia de imaginar os desenhos que sempre fiz em movimento.

O produto desse curso foi um curta chamado “Taxidermia”, apresentado em alguns festivais, incluindo algumas sessões no AnimaMundi 2018. Ver a reação ao vivo do público assistindo o filme que eu ajudei a produzir mudou a minha perspectiva profissional, e descobri naquele momento que meu futuro era ser uma animadora/motion designer.



Frames do curta “Taxidermia” (2017) | Fonte: arquivo pessoal.

Minha segunda motivação – porém não menos importante – é reconhecer a importância do mercado audiovisual no País e seus impactos atuais no mundo. Infelizmente, o Brasil vive hoje uma crise no setor devido a um governo que não valoriza a cultura, a começar pela extinção do seu ministério (MinC) em 2019, atualmente subordinado ao Ministério do Turismo. Isso significa uma dificuldade de acesso a órgãos superiores, tendo a cultura ter de lutar bastante para ter voz e conseguir receber fundos para seus interesses.

O descaso e o sucateamento da cultura respingam em toda a população, já que além dos impactos sociais, a arte tem um importante papel na economia e no PIB do País. Segundo dados do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, o setor movimentou de 2012 a 2019 mais de R\$ 20 bilhões por ano, além de gerar milhões de empregos.

Em 2020 e 2021 os problemas se agravaram com a pandemia da Covid-19, visto que o setor foi o primeiro a sofrer os impactos com o fechamento das casas de cultura e a paralisação de produções, e será o último a voltar plenamente pós-pandemia. Muitos profissionais que dependem do público para gerar sua renda, em especial os independentes, sofreram bastante financeiramente com o impedimento de apresentações presenciais.

No entanto, paradoxalmente o consumo de audiovisual foi grande nesse período pela capacidade mimética da cultura em se adaptar através de meios virtuais. Muitos espetáculos passaram a ser disponibilizados na internet em forma de *lives*, exposições virtuais, em chamadas ao vivo, sem falar no investimento em plataformas de *streaming*, o que pode impactar o modelo do cinema presencial quando a pandemia chegar ao fim.

Nesse período, as pessoas tiveram de buscar novas maneiras criativas de transmitir conteúdos à distância, com isolamento e segurança. É aí que a animação ganhou protagonismo, usada cada vez mais como ferramenta em peças publicitárias, vídeo clipes e procurada por muitas empresas também como uma forma de apresentação de projetos em reuniões e congressos virtuais.

Os longas e curtas animados também foram os únicos que, durante a pandemia, não pararam sua produção, já que era viável que continuasse em regime *home office*. Ao contrário dos *live actions* e das novelas no Brasil, por exemplo, que passaram a enfrentar novos desafios com os protocolos de segurança, o que de certa forma impacta no enredo da história e algumas vezes mudanças estratégicas nas cenas.



Frame do vídeo clipe animado “Rajadão” (2020) - Pablo Vittar | Fonte: Youtube

A animação tem uma infinidade de técnicas e um tipo de produção com uma infraestrutura que não necessita de aglomeração de pessoas. O aumento dessa demanda atualmente vai impactar como um todo o mercado de animação, que não vai sair da pandemia da mesma forma que entrou. É coincidentemente esse o momento em que estou me inserindo como profissional de animação.

A terceira motivação do projeto é entender o impacto de eu ser uma mulher entrando no mercado de trabalho audiovisual. De acordo com o estudo feito pela Agência Nacional de Cinema (Ancine) em 2016, apenas 40% de todas as pessoas que foram empregadas eram mulheres, sendo direção de fotografia, direção e roteiro as áreas com menores oportunidades.

A participação da mulher na produção audiovisual é revolucionária, pois foca em problemas importantes e estruturais que muitas vezes são velados quando produzidos por homens. É o caso da falta de representatividade de protagonistas mulheres, ou a sexualização de algumas personagens como nas roupas das super-heroínas, se comparadas a dos heróis, por exemplo.

Por fim, trabalhar em cima da temática de suspense nesse projeto também me motivou pelo fascínio que tenho pelo gênero. Me atraio por narrativas inesperadas com desfechos surpreendentes. Me apeguei inicialmente também à ideia de que assistir filmes e ler livros de suspense como uma forma de pesquisa para o projeto, tornaria o trabalho uma experiência pessoalmente prazerosa, o que se comprovou sendo uma verdade.

1.3. O que é suspense?

O suspense está intimamente ligado ao medo, e lida com duas questões: a curiosidade e a imaginação. Diante do pressentimento de que algo ruim está prestes a acontecer, é natural que haja uma dificuldade em diferenciar o que é real, e o que é apenas uma invenção da mente. Além disso, o suspense lida constantemente com a dúvida, pois ele está no que não se pode ver.

O que leva a pensar no porquê do interesse de algumas pessoas em consumir conteúdos desse gênero, sabendo que o medo é uma sensação particularmente desagradável. Uma das justificativas seria

o conforto pela certeza de se estar em um ambiente seguro e que nada do que acontecer na ficção vai trazer consequências para a vida real. Os leitores e espectadores utilizam desses momentos como estratégia para aliviar os problemas pessoais, sabendo que nesses casos as situações ameaçadoras serão solucionadas.

Esse processo é o que Aristóteles chama de catarse – palavra de origem grega que significa purificar; limpar. Segundo o filósofo, a arte trágica consegue penetrar a alma das pessoas que se sensibilizam com o horror da história narrada, e se compadecem dos personagens. Expurgando esses sentimentos, elas, então, se purificam das próprias angústias.

Atingir a catarse está ligado à identificação do espectador com o personagem de uma história. Eles estão sujeitos a emoções manifestadas não só verbalmente, mas também nos gestos, expressões faciais e atitudes dos protagonistas e antagonistas. O efeito do temor está intimamente ligado à empatia: se colocar no lugar do outro que está em perigo.

Nesse sentido, também é possível, até certa medida, criar empatia com os vilões quando se dá profundidade para seus problemas psi-

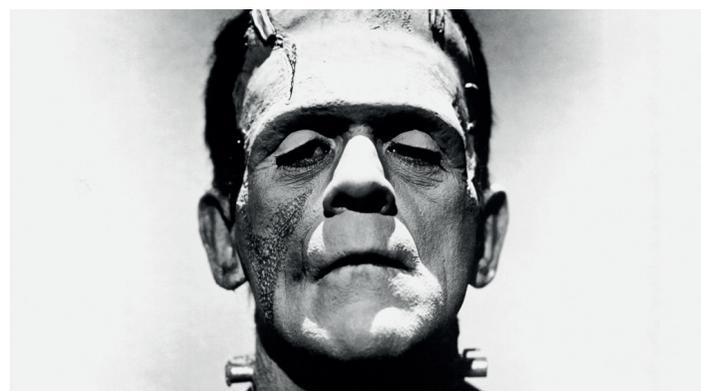
cológicos e não os coloca em um esquema puramente irracional de violência. O icônico personagem Hannibal Lecter, é um médico psiquiatra do filme “O silêncio dos inocentes” (1991) que, provavelmente por sua formação acadêmica, tem a habilidade de enxergar a personalidade das pessoas além de uma camada superficial. Por exemplo, ele conta que o serial killer da história, Buffalo Bill, sofreu abusos na infância, o que pode justificar seu comportamento quando adulto. Apesar de ser canibal, Lecter se mostra até certa medida o personagem mais ‘humano’ da narrativa.

O suspense começa a se estabelecer como gênero literário no século XIX, a partir de textos jornalísticos ingleses sobre crimes sem solução da época. Foi o escritor Edgar Allan Poe, no entanto, que desenvolveu um caráter narrativo e trouxe pela primeira vez o protagonismo de um detetive, C. Auguste Dupin, no conto “Assassinatos da rua Morgue” (1841).

O fato de todas as informações estarem ligadas, principalmente em um crime, é o que mantém a atenção do leitor ou espectador do início ao fim. Um detetive é um personagem interessante porque ele caminha ao lado do suspense, sendo responsável por guiar os demais personagens – e, por consequência, os espectadores –



Hannibal Lecter - “O silêncio dos inocentes” (1991) | Fonte: Google Imagens



“Frankenstein” (1931) | Fonte: Google Imagens

por toda a investigação, até chegar na revelação do culpado do crime. Outros ilustres detetives surgiram depois, como o famoso Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle.

Assim como foi mencionado anteriormente nesse relatório, o suspense como gênero cinematográfico veio através do movimento artístico expressionista alemão, mas que inclusive, usava como roteiro as obras da literatura gótica do século XIX. É o exemplo do filme “Frankenstein” (1931), inspirado no livro homônimo de 1818.

É possível fazer suspense com qualquer coisa, até mesmo com palavras. Um exemplo é a abertura do filme “Bunny Lake is missing” (1965), feita por Saul Bass, que mostra uma mão rasgando um papel e mostrando os créditos do filme. Desde que tenha a iluminação certa e, principalmente, a trilha sonora correta, qualquer cena ganha a tensão do suspense.

Em especial nessa cena, a mão possui um importante papel de manter o suspense ativo durante toda a sequência, levando em conta que movimento que ela faz ao rasgar as folhas de papel é lento, fazendo com que os nomes sejam revelados aos poucos no mesmo ritmo.



Abertura do filme “Bunny lake is missing” (1965) | Fonte: Google imagens

Por ser um artifício cinematográfico para prender a atenção do público, o suspense pode ser visto também como uma técnica de direcionar o olhar do espectador para uma determinada cena determinante da trama, mesmo em filmes que não são essencialmente do gênero.

É o caso de muitas produções nacionais que têm investido neste recurso como o filme “Bacurau” (2019) e “O som ao redor” (2012), ambos do diretor Kleber Mendonça Filho.

Logo, assim como o suspense é plural, pode-se pensar da mesma forma no que se refere à animação. É um universo onde tudo é possível, onde limitações humanas não existem.

1.4. Critérios do suspense no meio audiovisual

As convenções do cinema clássico foram feitas para que todas as informações de um filme sejam expostas da maneira mais clara possível. Em uma narrativa de suspense, há mensagens que devem se manter escondidas propositalmente, como foi citado anterior-



Cartaz do filme “Bacurau” (2019) | Fonte: Google Imagens



Cena do filme “O som ao redor” (2012) | Fonte: Google Imagens

mente nesse relatório. Sendo assim, quebrar com essa cartilha, dentro das codificações próprias do gênero suspense, pode ajudar a transmitir desconforto e medo nos leitores e espectadores.

Existem algumas regras de continuidade que ajudam o filme clássico a manter a lógica, mesmo com cortes e montagens. Uma delas é estabelecer uma combinação de planos, de modo que resulte uma sequência fluente de imagens.

Primeiro mostra a situação toda em plano geral, que ajuda o espectador a se situar no que está acontecendo, e paulatinamente a câmera vem se aproximando. Dessa forma, os detalhes que aparecem depois ficam claros, e que se tratam de um recorte da cena maior mostrada antes.

Um simples movimento da câmera apresenta para o público outras informações da cena, dá uma ideia de profundidade para o cenário e permite ao espectador conhecer outras perspectivas. Um dos recursos cinematográficos é o enquadramento – ver a tela como um elemento limitador que deixa de fora tudo que está fora das bordas, onde justamente mora o suspense: em tudo aquilo além do que a cena permite mostrar, fora do campo de visão do espectador.



Cena em plano geral do filme “The good, the bad and the ugly” (1966)

Fonte: Google Imagens

Por isso, manter a câmera parada em uma só posição dá uma certa angústia. Um exemplo de cena construída dessa forma é ter em primeiro plano uma criança distraída e ao fundo um carro vindo na sua direção. O suspense está na profundidade da cena – que abrange o carro ao longe e a criança – e no tempo dos protagonistas anteverem o possível acidente.

A câmera é uma extensão da visão subjetiva do narrador porque o filme nada mais é do que a sua perspectiva sobre o que ele observa, ou sobre o que ele próprio está fazendo, se ele for um personagem da história. Portanto, há um recorte da cena, mas o espaço que é captado sugere que existem coisas além da imagem que não estão visíveis. Em um suspense, a tensão está no que não se pode ver.

Os limites da tela (cinematográfica) não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o quadro da imagem, mas um “recorte” [...] que pode não pode senão mostrar um a parte da realidade. O quadro (da pintura) polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo. O quadro é centrípeto, a tela é centrífuga. (XAVIER, 1947, p. 20, apud BAZIN, v. II, p. 128).

Sendo assim, evitar planos abertos que revelam muitos detalhes da cena pode causar desconforto e estranheza no espectador em se tratando do gênero suspense, pois, nesses casos, planos fechados durante muito tempo dá uma certa sensação de sufocamento. Efeito diferente ocorre, por exemplo, em um romance, onde enquadramentos próximos indicam uma maior intimidade.

O cinema expressionista alemão também trabalhava com essa questão do enquadramento, o que obrigava o espectador a lidar com o *offscreen* (fora da tela), ou seja, saber que a ameaça estava onde não se podia ver.

Além disso, é possível quebrar com essa continuidade proposta para o cinema clássico, estruturando o enredo em cortes bruscos e repentinamente (*jump scare*) e criando cenas sobrepostas. No suspense deve -se sempre esperar por uma surpresa e pelo inesperado.

A montagem é o que permite um filme organizar e editar as cenas de modo que façam mais sentido, ou no filme de suspense, que cause mais medo também. Nesse sentido, a duração de cada frame pode definir momentos decisivos da narrativa, como em cenas de perseguição, por exemplo. Os filmes do gênero possuem uma morfologia



Cena em plano fechado do filme “Corra!” (2017) | Fonte: Arquivo pessoal



Cena de diálogo do filme “Psicose” (1960) usando a câmera contra-plongée
Fonte: Google Imagens

narrativa de ordem temporal (corrida contra o relógio) e espacial (sensação de se estar preso em um labirinto).

Além disso, trabalhar com angulações extremas nas filmagens como um *plongée* acentuado, ajudam a contar a história de forma mais expressiva. O ponto mais alto de inclinação da câmera é chamado de *plongée* (palavra francesa que significa mergulho), e o ponto mais baixo, *contra-plongée*. Na maioria dos filmes, esses recursos são usados para dar noção de poder. No entanto, nos filmes de terror e suspense, podem ser uma forma de provocar um estranhamento em cena.

“Psicose” (1960), do diretor Alfred Hitchcock, é um filme que usa desse recurso em uma simples cena de diálogo. Todos os elementos que compõem essa sequência são propositais e corroboram também para o mesmo efeito: os animais empalados, a iluminação dura que aumenta o contraste e cria sombras, e a atuação do ator.

Em cenas de diálogo, normalmente se usa o plano e o contraplano para mostrar, ora o ponto de vista de um personagem, ora do outro. O espectador passa a ter, então, uma percepção privilegiada a partir do momento em que entende o que está acontecendo dos dois lados da cena, e a reação de cada um. É a chamada câmera subjetiva –

quando assume a visão da personagem, observando os acontecimentos de sua posição.

Um dos recursos utilizados nos filmes de terror e suspense que torna todo o entorno da cena mais pessoal é a corporificação da câmera. Quando esse objeto se torna subjetivo, posicionado na linha dos olhos do personagem, ou colocando a câmera na mão, por exemplo, acontece uma inversão de papéis entre os atores com o público, que passa a ver a cena pelo ponto de vista de alguém que está vivendo a história. É uma forma de colocar o espectador literalmente no lugar do personagem.

Essas foram algumas questões levantadas sobre o modo clássico de se fazer cinema, baseado no livro “O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência” (1947) de Ismail Xavier, a fim de pensar como usar esses recursos de forma a causar o desconforto e a tensão típicos do gênero suspense.



Frame de uma sequência de plano e contraplano no filme “O iluminado” (1980)
Fonte: Arquivo Pessoal



Cena do filme “Halloween” (1978), usando câmera subjetiva
Fonte: Arquivo pessoal

1.5. Temática: suspense cotidiano

O tema do projeto parte da ideia de provocar estranheza a partir de situações simples, reais e íntimas. O que chamo de suspense cotidiano são pequenos sustos e aflições do dia-a-dia, quando, por exemplo, não se encontra com facilidade as chaves de casa, ou se assustar com uma silhueta estranha, mas que na verdade é uma cadeira coberta de roupas no canto do cômodo.

Alguns sustos são provocados somente pela quebra repentina do silêncio – de repente, um barulho fora do normal. Outros são associados ao sobrenatural – espíritos e fantasmas: uma porta rangendo, uma sombra, algo se mexendo sozinho, entre outros exemplos. Como não é possível ver o que de fato é, pode estar ali como também não pode – cabe à imaginação decidir.

Há também os sustos que são ligados à uma sensação de perigo real da violência recorrente. Durante a pesquisa desse projeto, perguntei informalmente para 10 pessoas sobre uma situação em que tenha sentido medo. Uma delas foi minha avó, uma senhora de 84 anos que mora sozinha. Ela me disse que quando escuta um barulho ou se assusta com algo em casa, logo pensa que alguém invadiu e vai fazer algum mal a ela.

Porém, o suspense cotidiano está aqui retratado como algo sutil, os sustos e tensões do dia-a-dia muitas vezes ligados à aflição de cair em peças pregadas pela memória. Esquecer o telefone de alguém, esquecer de tomar os remédios e esquecer de pagar as contas, por exemplo. Esses lapsos podem sim, significar alguma doença mais séria futuramente, mas na maioria dos casos é totalmente natural, porque a memória está intimamente ligada aos sentimentos.

Situações com alta carga emocional positiva permanecem para sempre na memória, e se comparados a outros momentos, vão sempre ter um certo destaque. No entanto, se essa carga for negativa, ligada à ansiedade, o efeito é o oposto. Uma série de fatores interfere na retenção de dados para que a memória funcione bem, como ter concentração e atenção no que se está fazendo.

Atualmente, as cobranças no trabalho e dentro de casa, somadas ao mau humor e outras preocupações, interferem diretamente na memória. Soma-se a isso as poucas horas de sono e, principalmente o estresse, porque quanto mais estressadas as pessoas estão com todos os problemas do dia-a-dia, mas dificuldade têm para se concentrar.

Outra questão a se levar em conta, é entender os dois tipos de memória: a explícita, processada pelos sentidos (um lugar, um cheiro e um gosto, por exemplo) e a implícita, que assimila informações através da repetição de um movimento; da criação de um padrão, seja ele motor, sensitivo ou intelectual. É quando a memória funciona quase que em piloto automático, como andar de bicicleta.

Toda atividade tende a ser automatizada se for repetida várias vezes, deixando de ser feita conscientemente. O curta fala justamente disso: memória e dia-a-dia. É uma pessoa que tem a sua rotina e bola uma técnica para que ela não se esqueça das tarefas importantes que interferem em muitas outras, direta ou indiretamente.

Uma vivência pessoal da minha rotina é conviver com meu pai, que desenvolveu uma técnica dele, que é escrever “X” nos braços e nas mãos para se lembrar do que precisa fazer. É algo que só ele entende porque os “X” são todos iguais; uma forma analógica de lembrar das coisas sem ser anotando no celular. Assim como meu pai, o protagonista do meu curta escreve signos que só ele entende com o objetivo de lembrar dos seus afazeres domésticos.



Mão do meu pai com um “X” marcado

1.6. Preceito

“Preceito” deriva do latim, *praeceptum*, que segundo o dicionário Michaelis, significa “Orientação que deve ser seguida; ordem, prescrição”. É, portanto, um conjunto de regras dentro de uma doutrina, sendo uma palavra muito utilizada, principalmente em contextos religiosos como normas do que os fiéis devem ou não fazer para se conectar com a espiritualidade. A palavra “preceito” é encontrada também em termos jurídicos, justamente por ser um sinônimo de lei.

O não cumprimento dessas regras em ambos os casos implica em consequências maiores no futuro. No caso jurídico, é a prisão, e em termos religiosos, a “punição” é desconhecida, o que mantém a pessoa em constante temor. Logo, para tudo o que se faz no presente, encontra-se uma resposta numa medida desproporcionalmente maior e oculta no futuro.

Essa afirmação foi comprovada pelo meteorologista do MIT, Edward Lorenz, no começo dos anos 1960. O cientista tentou explicar por que é difícil fazer previsões do tempo mais precisas, criando uma espécie de software que simulava o avanço do clima durante um tempo, a fim de analisar se ele se manteria o mesmo a longo prazo.

O resultado esperado era que pequenas mudanças fossem constantes. Entretanto, o que Lorenz descobriu foi o que é conhecido como a Teoria do Caos. As mudanças climáticas foram surpreendentemente em maior escala, e suas observações impactaram todas as áreas da ciência. Na meteorologia, sua área de atuação, Lorenz chegou à conclusão que é fundamentalmente impossível prever o clima em um período maior do que duas ou três semanas, e só dentro de uma faixa razoável de temperatura.

Edward Lorenz quis organizar um fenômeno impossível de ser organizado, assim como no dia-a-dia tentamos controlar os problemas cotidianos criando uma rotina (um passo a passo de afazeres em que muitas vezes as ações estão interligadas). No curta metragem em questão, o personagem escreve no braço tarefas importantes que imprescindivelmente não podem ser deixadas para depois. Por ele esquecer de fazer, acaba gerando uma reação em cadeia que afeta todos os seus planos de faxinar sua casa.

1.7. Público-alvo

Inicialmente, o público infantil era o foco de audiência que este projeto tinha, mas com o desenvolvimento do roteiro, o alvo mudou para uma faixa etária mais ampla. Essa alteração foi por puro descrédito de que crianças seriam capazes de entender a história, já que o curta, apesar de contar a rotina de um adulto real, não retrata violência, como também não tem cenas de cunho sexual. Então, de onde veio a ideia de que animação é coisa de criança ou não?

A ideia de representar o movimento vem há mais de 35 mil anos quando os homens pintavam animais nas cavernas com mais de dois pares de pernas, ou quando os egípcios e os gregos anos depois desenhavam em colunas e vasos desenhos sucessivos que indicavam um movimento progressivo.

As primeiras animações do início do século XX – como, por exemplo, os Looney Tunes (1930 - 1969) e Betty Boop (1930) – não estavam preocupadas em serem especificamente feitas para crianças. Até que foi implementado nos Estados Unidos o código Hays: uma série de condutas ditadas pela indústria cinematográfica sobre o que passou a ser aceitável nos filmes. Temas como homossexualidade,

drogas e violência, por exemplo, não eram proibidos, mas a distribuição era drasticamente reduzida, desestimulando financeiramente a produção de filmes desse tipo.

Essa medida atingiu também os estúdios de animação que tiveram que adaptar seus desenhos para que ficassem mais limpos, favorecendo, de certo modo, à Disney, porque já não abordavam tantos temas antes ‘proibidos’. O código Hays é fruto de uma pressão vinda da parcela conservadora da sociedade dos anos 1930 sobre a indústria cinematográfica. Assim, as animações passaram a ser feitas para que toda a família pudesse assistir.

Com o advento da televisão, no final da Segunda Guerra Mundial, as produções animadas sofreram grandes cortes de verbas, o que levou a criação de novas técnicas que aceleravam e barateavam a produção. Como o resultado era visualmente mais ‘pobre’, os estúdios passaram a ser acusados de sucatear a arte dos desenhos animados, colaborando para a visão de que a animação era apenas um subproduto, uma “coisa de criança”.

Em 1968, um grupo de advogados se juntaram para criar o “*action for children’s television*”, com o objetivo de descomercializar as produções infantis que passavam todos os sábados de manhã na TV. Dessa maneira, durante a programação, não poderia haver publicidade.

No Brasil, algo parecido aconteceu em 2009, quando 23 empresas se comprometeram a não anunciar certos tipos de produtos em programas em que as crianças representassem 50% da audiência.

Diferentemente do Brasil, nos Estados Unidos todas essas leis acabaram na década de 1980, o que criou uma verdadeira explosão de desenhos animados estrategicamente criados para virarem brinquedos. Foi o caso de “He-Man” (1981) e “Ursinhos carinhosos” (1981), por exemplo. A partir desse momento, a criança passou a ser vista, pela primeira vez, como um nicho de mercado da animação.

Assim, quando se diz que um filme animado não é para crianças, é realmente porque ela não conseguiria entender a história, ou porque ela não teria vontade de ganhar o boneco do personagem?

Atualmente, os grandes estúdios ainda seguem a lógica do “filme para toda família”, pois é muito caro fazer uma animação e é in-

teressante que o maior número de pessoas assistam. Mesmo assim, os filmes estão cada vez mais próximos de um público mais velho, colocando piadinhas que só os adultos irão entender. Até porque toda criança cresce, e com isso vêm novas percepções de interpretação da mesma história.

Com esse projeto, pode haver uma melhor identificação do público jovem adulto devido ao personagem. O sentimento de empatia entre público e protagonista auxiliaria no suspense. No entanto, a história não tem faixa etária determinada, seriam só duas formas diferentes de se interpretar o mesmo tema.

Essas reflexões foram encontradas no vídeo “Animação é coisa de criança?” do canal do Youtube “Ora Thiago”.

1.7. Referências

Amnésia

“Amnésia” (2000) é um filme que, como quebra cabeça, estimula o espectador a resolver o mistério da história junto com o protagonista, Leonard, que sofre de um déficit de memória que o faz esquecer de tudo em um intervalo de um dia. O mesmo personagem teve sua esposa violentada e assassinada, fazendo com que o seu objetivo maior de vida seja descobrir quem foi esse homem e matá-lo.

Para ajudá-lo a organizar sua memória e evitar que alguém se aproveite da sua condição de saúde para enganá-lo, Leonard criou um método próprio para que não se esquecesse de nada. Deixa pistas para ele mesmo no futuro, em legendas de fotos – para reconhecer pessoas e lugares – bem como no próprio corpo, através de tatuagens com as informações que já descobriu.

É um filme que inverte a ordem cronológica dos fatos, começando pelo final, e a cada nova descoberta volta um dia na vida do personagem, até que se chega ao início. O público, então, já conhece



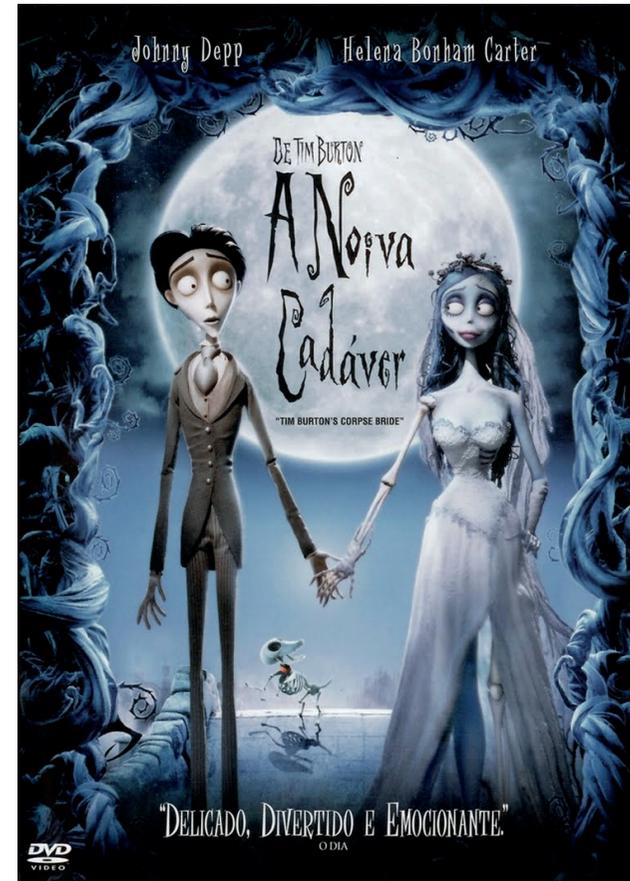
“Amnésia” (2000) | Fonte: Google Imagens

logo nos primeiros minutos de filme quem é o assassino da esposa de Leonard. Ter essa certeza o tempo todo, aumenta o efeito surpresa do *plot twist* do final da história. Ou melhor, do início.

A noiva cadáver

“A noiva cadáver” (2005) é uma animação em stop motion dirigida por Mark Johnson e Tim Burton. Conta a história de Victor Van Dort, um jovem que está prestes a se casar com Victoria Everglot para concretizar um acordo entre suas famílias. No entanto, por engano, acaba se casando com um cadáver, Emily, e por esse motivo é levado com ela ao mundo dos mortos.

Uma característica marcante do filme é a separação clara entre os dois ambientes em que se passa a história, o mundo dos vivos e dos mortos. No entanto, no filme, o dos vivos é melancólico, sem criatividade, enfatizado pela escolha da paleta de cores em tons de cinza. Em contrapartida, o mundo dos mortos é colorido, cheio de vida e musicais animados. Essa diferença termina no final quando personagens de ambos os mundos ocupam o mesmo espaço. “A noiva cadáver” lida com o tema da morte de maneira leve, colocando um toque



“A noiva cadáver” (2005) | Fonte: Google Imagens

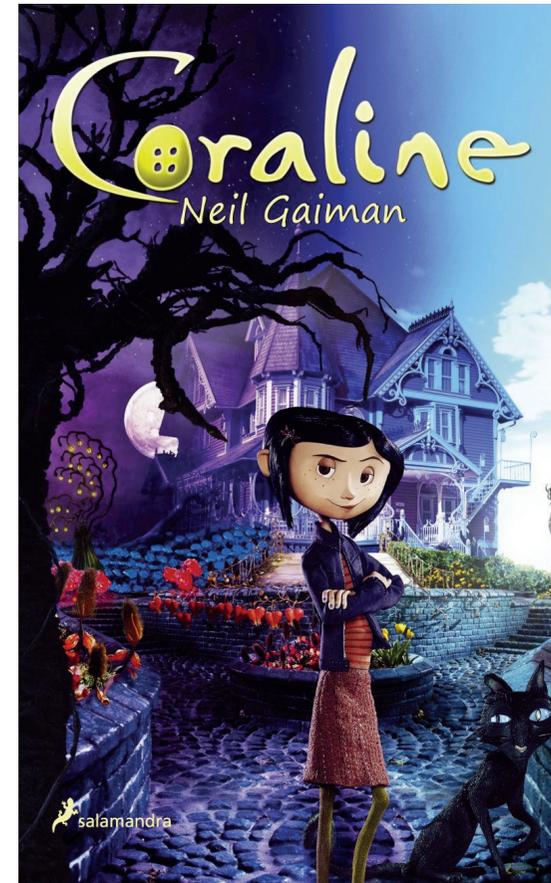
de humor em quase tudo, como normalmente ocorre em filmes de animação de terror.

O filme foi produzido pelo estúdio Laika, atualmente famoso e consolidado no ramo do stop motion. Foram confeccionados cerca de 200 bonecos que possuem mecanismos na cabeça para movimentação do rosto, a fim de suavizar e facilitar as expressões como um todo nas horas da gravação.

Coraline e o mundo secreto

“Coraline e o mundo secreto” (2009) é um filme do diretor Henry Selick, adaptado da obra de Neil Gaiman. É um longa-metragem de stop-motion também produzido pelo estúdio Laika.

O filme conta a história de Coraline, uma menina que se muda para uma nova casa junto com seus pais, que passam o tempo inteiro trabalhando, não dando atenção para a filha. A protagonista, procurando por um pouco de diversão, encontra um mundo paralelo mágico onde ela tem pais amorosos com botões ao invés de olhos. Esse novo universo, entretanto, acaba não sendo tão perfeito como aparenta.



“Coraline e o mundo secreto” (2009) | Fonte: Google Imagens

Para Coraline chegar a esse mundo, ela precisa passar por um buraco na parede de sua casa. Nesse sentido, o filme lembra a história de “Alice no País das Maravilhas” (1865) de Lewis Carroll, quando ambos retratam uma menina curiosa que encontra uma passagem secreta para um mundo mais imaginativo e alegre. As duas histórias também trazem animais que acompanham as protagonistas: um coelho e um gato.

A trama de “Coraline e o mundo secreto” dá medo e traz elementos em cena, sutilmente desconfortáveis para o espectador. Só o fato dos personagens do outro mundo terem botões nos olhos é um grande exemplo. Ou mesmo as vizinhas de Coraline terem cachorros mortos e empalados como decoração. Em um nível plástico e visual, a animação de terror provoca o medo, principalmente pela anatomia e deformação dos personagens.

É um filme que trabalha um tema adulto, mas que ao mesmo tempo não deixa de conversar com o público infantil. Fala de um simples problema cotidiano de uma família: pais que trabalham demais e uma filha que anseia por maior atenção. O longa traz a mensagem da importância de se dar valor ao que temos. Na história, Coraline abre mão da sua vida feliz e perfeita, e enfrenta a outra mãe para ter seus pais verdadeiros e sua vida cheia de problemas de volta.

O escritor Neil Gaiman é reconhecido principalmente por suas HQs, mas também por livros de fantasia, ficção científica, horror e comédia. Não importa o gênero, suas histórias possuem personagens que encaram jornadas mágicas para descobrirem no final que a resposta que procuravam estava o tempo todo dentro de si. É a ideia de que o fantástico ajuda o personagem a enxergar melhor a realidade.

A casa monstro

“A casa monstro” (2006), filme dirigido por Gil Kenan, tem como uma das produtoras a Amblin Entertainment, de Steven Spielberg. Foi feito usando a técnica *motion capture* onde atores reais são filmados usando sensores, tendo seus movimentos traduzidos em personagens 3D em uma animação. O objetivo é obter uma interpretação mais humana.

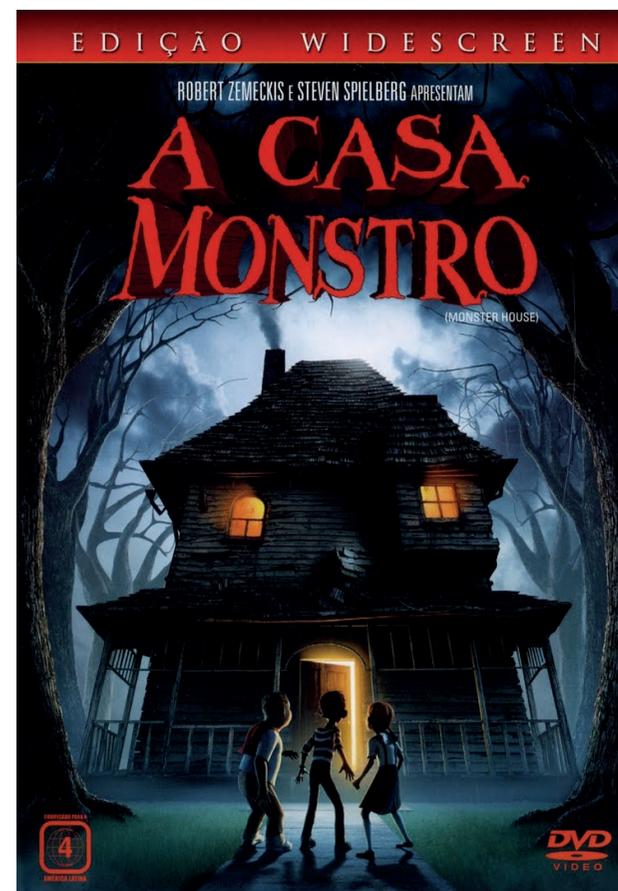
O diretor, portanto, pensa em cinema antes da animação em si. As câmeras mostram diversos ângulos subjetivos, closes, enquadramentos e técnicas típicas da fotografia. Não só nas cenas que causam maior medo, mas em pequenos detalhes, como acontece logo nos primeiros segundos de filme, onde a câmera acompanha uma

folha voando pelo vento por um tempo até que ela encontra uma criança em cena.

O filme conta a história de um mistério que ronda uma casa, visto que tudo que passa perto dela desaparece, assustando e afastando as crianças da região. É quando os pré-adolescentes DJ (que mora de frente para essa casa), Bocão e Jenny se juntam para descobrir e acabar com os segredos que a casa e o seu morador, seu Epaminondas, escondem. Os personagens do filme são cativantes, simpáticos e lidam com temas cotidianos como a passagem da adolescência para a vida adulta. Não é difícil o espectador se identificar com adolescentes encarando a puberdade, cansados de serem tratados como crianças. Se não conversam diretamente com o público infanto-juvenil que vive na pele essas questões, representam, em pessoas mais velhas, memórias da juventude.

O homem de giz

“O homem de giz” é um livro de suspense escrito em 2018 pela britânica C.J. Tudor; sendo a obra de estreia de sua carreira. A autora tem como ídolo e inspiração o grande escritor de terror Stephen



“A casa monstro” (2006) | Fonte: Google Imagens

King – autor de “O iluminado” (1977), “Carrie” (1974) e “It” (1986). Uma das características do roteiro de “O homem de giz” é trabalhar a sincronicidade entre o passado e o futuro, pois entre os capítulos se intercalam acontecimentos que ocorreram em 1986 e as suas consequências em 2016.

No passado, a história gira em torno de quatro crianças que viviam fugindo de adolescentes que queriam importuná-las. Quando um desses amigos ganha de aniversário uma caixa de giz, criam uma comunicação secreta entre elas usando desenhos. A partir desse dia, os quatro saem pelas ruas desenhando bonecos palito que só elas sabem o que significavam.

Até que em um dia, um desses desenhos leva os amigos até um corpo desmembrado no meio de uma floresta, fato que muda a vida e a relação das crianças para sempre. Anos depois, em 2016, um dos quatro amigos morre ao lado de um desenho de um homem de giz, trazendo à tona lembranças passadas e novas perguntas sobre o que, de fato, aconteceu há 30 anos.



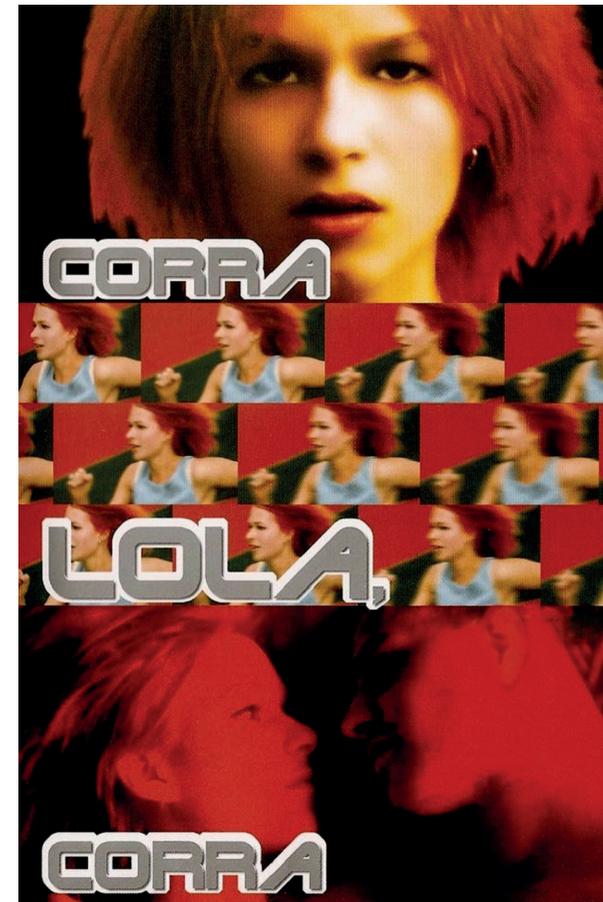
“O Homem de Giz” (2018) | Fonte: Google Imagens

Corra Lola, corra

“Corra Lola, corra” (1998) é um filme de suspense alemão dirigido por Tom Tykwer. No filme, Lola é namorada de um bandido, Manni, que tinha a missão de buscar uma grande quantia para seus chefes. O problema é que ele esquece o dinheiro dentro do metrô e por isso pretende assaltar um mercado para recuperar o que perdeu. Lola, então, tem apenas 20 minutos para conseguir todo o valor de volta e impedir que Manni cometa uma loucura.

O filme utiliza uma linguagem híbrida entre cinema, fotografia, vídeo clipe e animação – sempre que Lola começa a correr contra o tempo, se inicia uma animação de sua personagem descendo as escadas.

A grande questão desse filme é a volta no tempo. Essa mesma história se repete três vezes intencionalmente, sendo que toda ação feita em uma parte muda o destino tanto na jornada de Lola como também de Manni e todos os outros personagens secundários. É uma reflexão sobre tempo e causalidade, um exemplo de aplicação da Teoria do Caos anteriormente comentada – a ideia de que cada decisão gera um resultado diferente, desconhecido e desproporcionalmente maior.



Cartaz de “Corra Lola, corra” (1998) | Fonte: Google Imagens

Deep Dark Fears

“Deep Dark Fears” é o nome de uma página de ilustrações no Instagram de Fran Krause, um animador, ilustrador, professor e cartunista norte americano. São quadrinhos curtos e rápidos de se ler, onde ele retrata medos irracionais que os seus seguidores o enviam. O artista reuniu algumas dessas ilustrações no livro “The Creeps: Deep Dark Fear Collection”, lançado em 2017.

É uma forma leve de lidar com temas assustadores e cotidianos que estão escondidos dentro cabeça de cada um.

DEEP DARK FEARS

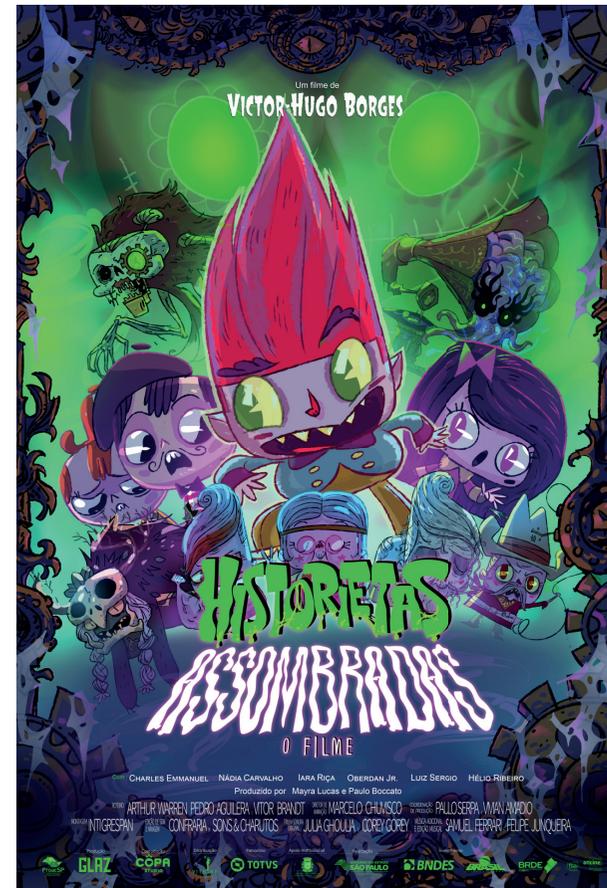


“Deep Dark Fears” (2017) | Fonte: Google Imagens

Historietas assombradas para crianças malcriadas

“Historietas assombradas para crianças malcriadas” (2013), do diretor Victor-Hugo Borges, é uma série brasileira inspirada em dois curta-metragens homônimos de 2004 e 2010, feito com uma mistura de stop-motion e 3D. Depois de receber alguns prêmios, a história foi adaptada para que funcionasse também na televisão. Com isso, além da nova técnica em cut-out, a animação ganhou um ritmo mais ágil e um humor que agrada crianças e adultos.

A série conta a história de um menino malcriado e preguiçoso chamado Pepe, que ajuda a entregar artefatos e poções mágicas na internet produzidos pela sua avó, uma velha bruxa. Em cada episódio, o garoto e seus amigos se envolvem em aventuras estranhas, entrando em contato com monstros, fantasmas, espíritos e todo tipo de criatura sobrenatural.



“Historietas assombradas para crianças malcriadas” (2013)

Fonte: Google Imagens

Coragem, o cão covarde

“Coragem, o cão covarde” (1996) é uma série animada criada por John R. Dilworth, produzida nos Estados Unidos pelo Cartoon Network. Conta a história de Coragem, um cachorro que foi abandonado e resgatado por Muriel, uma senhora idosa doce e gentil, e seu marido Eustácio, um senhor ganancioso e que gosta de dar sustos no cãozinho. Essa família mora em uma fazenda em Lugar Nenhum, que como o nome já diz, é um local isolado e sem vizinhos, o que atrai muitas criaturas horripilantes.

Há uma brincadeira com o nome do personagem principal, pois Coragem é um cachorro muito medroso, e aparentemente é o único da família que realmente tem uma reação normal frente a monstros, fantasmas e cientistas malucos, por exemplo. No entanto, na mesma medida, ele também é o único personagem que consegue enfrentar todas essas criaturas e sempre salvar Muriel.

Além de ser uma série de animação essencialmente de suspense, o desenho traz personagens muito bem construídos e cativantes para o público. Inclusive, a maioria dos vilões tem suas histórias em destaque nos episódios, o que humanizam e ‘justificam’ a sua personali-



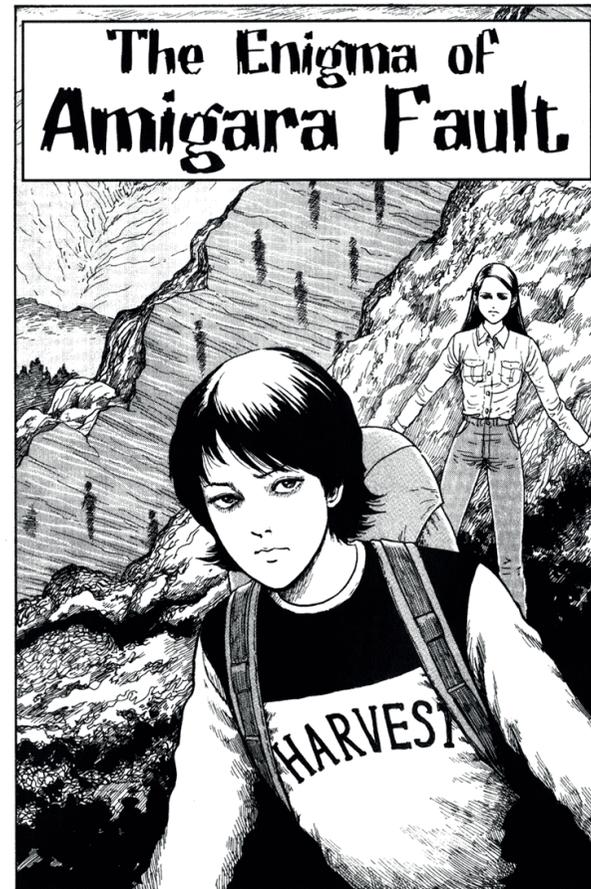
“Coragem, o cão covarde” (1996) | Fonte: Google Imagens

dade – alguns realmente possuem graus de psicopatia e coragem de fazer maldades horríveis com o cachorro e sua dona. As vezes, até o protagonista consegue ajudar de alguma forma para que o vilão melhore de vida.

Junji ito

O horror japonês possui uma forma única e macabra de contar histórias, normalmente aliado a um *gore* com pressão psicológica. Junji Ito é um mangaká, sendo umas das maiores referências como artista de mangás de terror oriental. Um dos temas recorrentes de suas histórias são mistérios que afetam toda uma sociedade.

“O enigma da falha de Amigara” (2002) é um *one-shot*, termo utilizado para mangás que contenham somente um capítulo, portanto, não fazem parte de uma série. Conta a história de uma falha que se abre na montanha Amigara devido a um terremoto, o que revelou buracos no formato exato de silhuetas. A partir de então, pessoas do mundo inteiro passam a visitar o local, e descobrem que, cada uma delas, possui um buraco que condiz exatamente com o formato do seu corpo e se sentem atraídas a entrar.



173 “O enigma da falha de Amigara” (2002) | Fonte: Google Imagens

“Uzukami” (1998 - 1999) é o nome de um outro conto, sendo o mais conhecido do artista. Conta a história de uma maldição sobrenatural que paira sobre a cidade de Kurôzu-cho, em que seus habitantes começam a ver signos espirais em todos os lugares e por eles se tornam obcecados. Porém, quem vê os sinais acaba morrendo misteriosamente. Sendo assim, os moradores elaboram um plano para escapar da maldição, e nisso acabam descobrindo o que está escondido no centro dessa espiral.

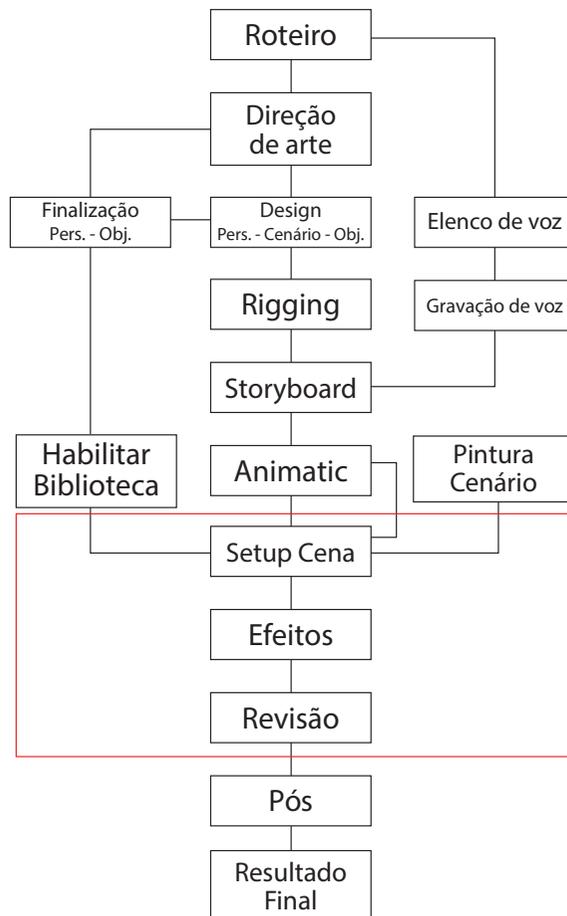


“Uzukami” (1998 - 1999) | Fonte: Google Imagens

Ilustração: Thiana Fragoso

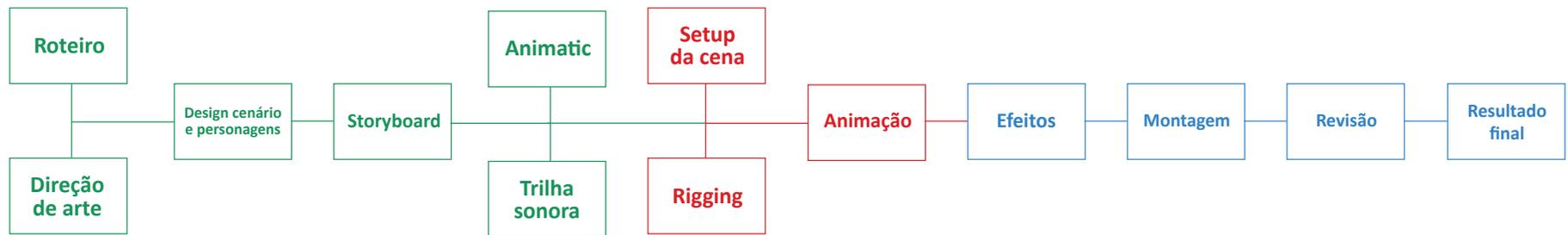


DESENVOLVIMENTO



A produção dessa animação segue a estrutura linear proposta por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi no livro “Producing Animation” (2011). Nela, o projeto fica dividido em quatro etapas: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. É a metodologia com que tive contato no Estúdio Escola de Animação para desenvolvimento do curta “Taxidermia” (2017).

Porém, algumas etapas apresentadas nesse esquema não seriam necessárias nesse caso, como por exemplo, elenco de voz. Então, adaptei esse fluxograma de uma forma que ficasse mais compatível com o curta metragem “Preceito”. O que está em verde é a pré-produção, em vermelho, a produção e em azul a pós-produção.



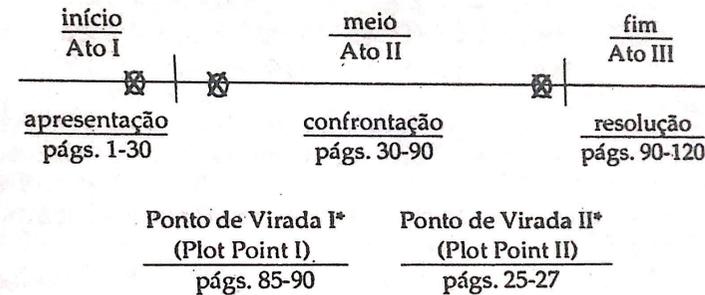
2.1. Pré produção

A pré-produção é a primeira fase de desenvolvimento de uma animação, e lida com dois caminhos: a escrita do roteiro e a exploração visual de elementos para definir a linguagem visual do projeto.

2.1.1. Roteiro

Uma narrativa de suspense deve provocar perguntas constantes, criando incertezas no público a respeito do que pode acontecer. O roteiro mostra o caminho que a história percorre respondendo a essas perguntas. Ellen Lupton diz no livro “Design como storytelling” (2017) que as melhores narrativas de suspense são aquelas que melhor sabem criar obstáculos, atrasos e revelações, porque a história é um caminho tortuoso, e não uma linha reta.

No entanto, a estrutura narrativa de um roteiro é linear. Segundo Syd Field, criador do modelo de script mais utilizado pela indústria cinematográfica, o que toda história tem em comum, não importa o gênero, é ter um início, meio e fim. O modelo de paradigma da estrutura de um roteiro a seguir é apresentado por Field no seu livro “Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico” (2001).



Paradigma do roteiro de Syd Field | Fonte: Manual do Roteiro (2001)

O início, ou ato I, é o momento de apresentação da história. Segundo Field, é nos minutos iniciais que o público decide se gosta do filme ou não. Sendo assim, é muito importante conquistar o espectador apresentando personagens bem desenvolvidos, deixar claro a premissa dramática da história (qual é o assunto que vai impulsionar o enredo até o final) e as circunstâncias em que isso tudo acontece.

O meio da história, ou ato II, é o momento de confrontação em que o personagem é exposto a diversos problemas que o impedem de alcançar a sua necessidade dramática (o que ele quer fazer). A resposta se ele consegue ou não completar seus objetivos está no final, ou ato III. Essa terceira e última parte é a resolução da história, como ela se resolve, mas não é sinônimo de fim.

Além disso, entre essas partes da história nesse modelo, há os chamados *plot points*, ou seja, eventos que revertem a ação em outra direção, marcando o início de um ato e o fim de outro. É o que dá liga entre os elementos e ajuda a estruturação do roteiro.

Esse é o paradigma apresentado por Field. Porém, é uma forma e não uma fórmula, pois não gera elementos resultantes exatamente iguais. Além disso, não é uma regra que o roteiro siga

fielmente a ordem início, meio e fim. O filme “Amnésia” (2000), do diretor Christopher Nolan, por exemplo, começa com o final, e a história volta gradativamente até o início, o que justifica o desfecho. Já o filme alemão “Corra Lola, corra!” (1998), inverte a estrutura do roteiro a partir do momento em que permite vários finais diferentes para a mesma história.

A experiência do usuário em todo projeto de design também segue um início, meio e fim, segundo Ellen Lupton. Por exemplo, um projeto de uma exposição de arte tem o desafio de orientar os visitantes por um caminho estratégico a partir de um ponto inicial até a chegada. No livro “*Fundamentals of Exhibition Design*” (1939), Herbert Bayer, veterano da Bauhaus, explica que a melhor forma de fazer esse percurso seria criar corredores com abertura assimétricas, diferente de como era feito anteriormente. Além disso, muitas vezes o final da exposição é uma loja do museu.

A edificação dos museus clássicos tradicionalmente inclui corredores interconectados por portas simetricamente posicionadas. Embora a planta baixa pareça organizada, os visitantes não sabem por onde começar quando entram em uma nova galeria. Aberturas assimétricas permitem aos curadores controlar a narrativa (LUPTON, 2017, p. 31).

Todos os três atos de um roteiro de cinema se desenvolvem em torno do assunto da história, que é a relação entre a ação e o personagem. Primeiro, o roteirista deve escolher entre uma ação física ou emocional, ou seja, se ela acontece no ambiente externo ou dentro da mente dos personagens, ou até mesmo em ambos. Segundo, é preciso definir uma meta para o protagonista e/ou antagonista, que é a necessidade dramática da história. Assim, o roteiro é guiado até o final, e como o personagem alcança ou não seus objetivos é a ação da história.

O próximo passo é trabalhar a definição e características dos personagens. Em um suspense, buscar a empatia do público com o protagonista que corre perigo é imprescindível para que os momentos de tensão funcionem como planejados no roteiro. Para que isso aconteça, é interessante desenvolver um personagem como uma pessoa real, que teve uma vida antes, durante e depois que o filme termina.

Syd Field sugere o exercício de fazer perguntas sobre a vida do personagem e escrever, assim, uma breve biografia – mesmo que não seja usada no filme – com o objetivo de criar personagens mais profundos e reais. O professor de roteiro Robert Mckee complementa o pensamento de Field da mesma forma, em seu livro “Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro”. Para ele,

quanto mais detalhada se torna a biografia do personagem, maior o número de possíveis histórias a serem contadas.

De um instante à eternidade, do intracraniano ao intergaláctico, a história da vida de todo e qualquer personagem oferece possibilidades enciclopédicas. A marca de um mestre é selecionar apenas alguns momentos, mas nos dar uma vida inteira (MCKEE , 2006, p. 43).

A palavra “estrutura” tem origem latina, *structura*, e significa segundo o dicionário Aurélio, “o modo como as partes ou elementos se relacionam, e que determina as características e funcionamento do todo”. A fim de se obter um roteiro bem resolvido, é preciso que se tenha antes domínio sobre todos os elementos que compõem cada um dos 3 atos, traduzindo, a ação e os personagens. É a interação entre essas partes que unificam e sustentam a história.

Mckee diz também que a definição de estrutura de um roteiro é a sucessão de eventos que criam uma mudança de valor na condição dos personagens. Valor não no sentido de virtude, mas na ideia de ir do positivo para o negativo, ou ao contrário (vida/morte; tristeza/felicidade; coragem/covardia). Todavia, tais eventos não podem ser

acidentais, já que isso implicaria numa quebra da continuidade do roteiro. Todas as mudanças de valor de uma cena são causadas por um conflito proposital.

Chris e Andy estão apaixonados e vivem juntos. Numa manhã eles acordam e começam a brigar. A discussão cresce na cozinha enquanto eles se apressam para fazer o café. Na garagem, a briga piora enquanto os dois entram no carro para irem juntos ao trabalho. Finalmente, palavras viram violência na estrada. Andy para o carro no acostamento e pula fora, acabando com o relacionamento. Essa série de ações e locações criam uma cena: ela leva o casal do positivo (se amam, juntos) ao negativo (se odeiam, separados) (MCKEE, 2006, p. 48).

Idealmente, toda cena de um filme é um evento de uma história, ou seja, transforma a condição inicial do personagem. Um filme longa metragem tem entre quarenta e sessenta eventos (cenas) da história. Mudar cenário ou ângulo não implica em mudanças de valor, são apenas mudanças de câmera. Além disso, dentro de uma cena, a sua menor estrutura é o *beat*, mudança de comportamento resultante de uma ação e reação, responsável por moldar o ponto de virada de uma cena para outra. Por exemplo:

Quando o despertador toca, Chris caçoa de Andy, que responde na mesma moeda. Enquanto se vestem, a brincadeira vira sarcasmo e eles se insultam mutuamente. Já na cozinha, Chris ameaça Andy com: “se eu te deixasse, baby, você seria tão miserável...”, mas ele entende seu blefe e diz “essa é uma miséria que eu adoraria”. Na garagem, Chris, com medo de perdê-lo, implora para Andy que fique, mas ele ri e ridiculariza seu apelo. Uma briga, um barulho de freada. Andy sai do carro com o nariz sangrando, bate a porta e grita “acabou!”, deixando-a chocada (MCKEE, 2006, p. 49).

Um conjunto de cenas são as chamadas sequências, que culmina em uma reação em maior escala e impacto para o enredo da história. Um conjunto de sequências é um ato, resultante de uma cena climática, causando uma maior mudança de valor, mais forte que qualquer uma cena ou sequência anterior. Logo, voltamos ao que Syd Field cita quando fala sobre início, meio e fim: o ato I, II e III. Inclusive, a mudança de valor do ato 1 e 2 são os *plot points* falados anteriormente, e a do ato III, o chamado clímax da história.

Os 3 atos juntos formam a maior célula, que é a história, com uma mudança de valor final irreversível. Quando se analisa o começo da trama do personagem e o final nessa perspectiva ampliada, é possível

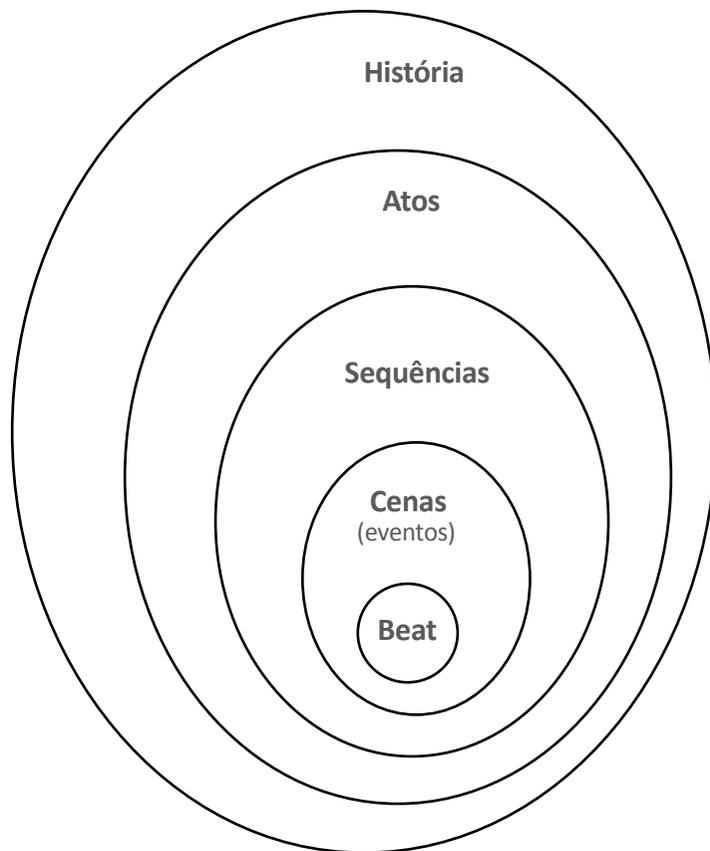


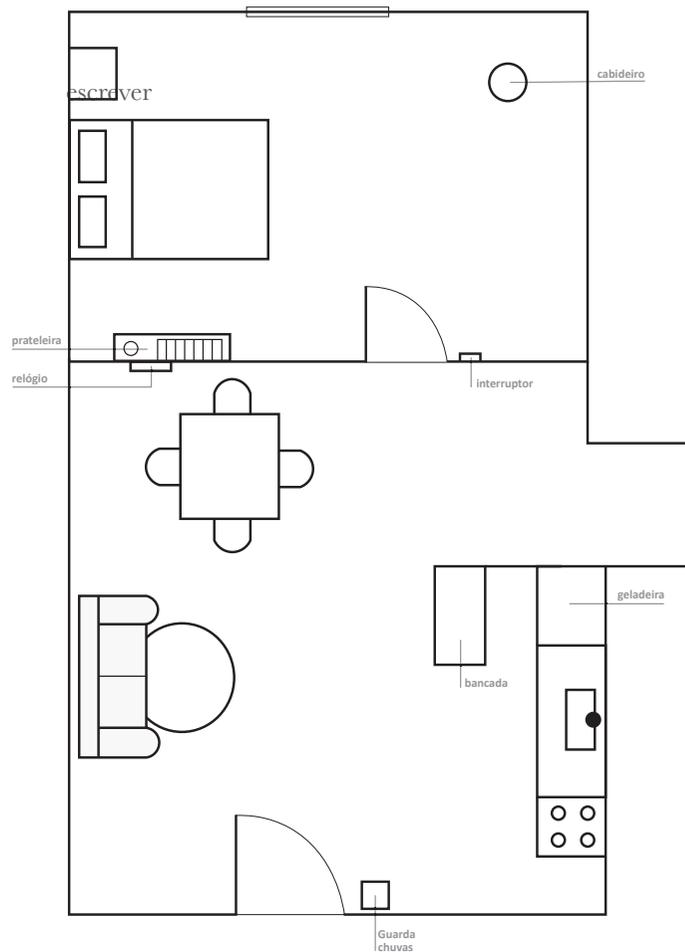
Diagrama de organização de uma história | Fonte: Feita pessoalmente

enxergar o arco do filme com seu momento de exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e desfecho.

Ellen Lupton diz, assim como Field e McKee, que toda ação tem um motivo que resulta em uma mudança na história. Assim como no design de qualquer produto, todas as ações de um usuário são cenas menores de uma narrativa maior. Dessa forma, o designer é o roteirista do projeto quando ele propositalmente escolhe uma fonte, as cores e texturas para desencadear emoções e resultados específicos.

A partir do que foi exposto anteriormente neste relatório, entendo da importância de se definir todas as partes do roteiro para que se tenha um melhor resultado no total. O primeiro passo foi a definição do assunto da história: qual é a ação e quem é(são) o(s) personagem(ns). Segundo, a mudança de valor que ocorre cena após cena. Por último, a definição do clímax da história.

Essa história se passa na quitinete desse personagem, portanto a ação é física, pois tudo acontece em um ambiente externo, e o personagem é um homem adulto sozinho e entediado com sua vida. O que se descobre durante o curta, é ele tem dificuldade de lembrar das suas obrigações. Por esse motivo, desenvolveu um método de



Planta baixa do cenário - quitinete do personagem

nos braços símbolos que remetem à memória que ele precisa ter. O curta retrata apenas um dia na vida desse personagem, onde ele está fazendo faxina quando adversidades cotidianas o impedem de completar seus objetivos.

Para que cada evento da história tenha uma mudança de valor significativa, é preciso que ela aconteça, sobretudo, diretamente com o personagem. Sendo assim, ficou definido:

Cena 1

Apresentação do personagem entediado.

Mudança de valor: tédio da rotina > surpresa ao descobrir o sinais.

O personagem acorda entediado porque vai começar mais um dia comum e sem graça na sua vida. A cena termina com ele curioso/interessado com o símbolo estranho que encontra marcado no braço e com o fato de repentinamente ter ficado sem luz em casa (sendo assim, podemos dizer que há uma mudança também luz/escuro).

Cena 2

Confrontação do personagem frente a conflitos. O personagem vai atrás de descobrir porque está sem luz, quando outros problemas começam a aparecer.

Mudança de valor: personagem começa calmo > termina apavorado, e também limpeza (faxina) > sujeira.

Cena 3

Revelação do mistério (volta no tempo).

Mudança de valor: entediado > surpreso

Do ponto de vista do público: surpresa > revelação

Ação: Uma dia de faxina.

Personagem: é um homem de meia idade entediado com a rotina.

O que ele quer? Fazer faxina na sua casa, pagar a conta de luz, consertar a fechadura quebrada e desentupir a pia da cozinha (mas ele se esquece disso no começo do curta).

Argumento (assunto): O curta metragem conta a história de um dia na vida de um homem comum que, em uma simples faxina de sua casa, descobre sinais misteriosos desenhados nos braços. Pelo decorrer da trama eles ficam claros que estão ligados às situações cotidianas complicadas que o protagonista vivencia ao longo do seu dia.

Argumento com spoiler: O curta conta a história de um homem apenas esquecido, que desenvolveu o hábito de desenhar símbolos no braço para associar a compromissos do seu dia a dia que ele precisa lembrar. Não esquecer de pagar a conta de luz, desentupir a pia da cozinha e consertar a fechadura da porta que quebrou.

Os símbolos e as “situações cotidianas sinistras” que acontecem na história possuem uma ligação de causa e efeito. Ele esquecer de fazer algum dos compromissos implica em viver alguma situação típicas de um filme de terror/suspense. Tal como ficar sem luz em casa, viver a aparição de muitas moscas sem motivo e porta abrindo sem ter ninguém por perto.

//Cena 1//

INT. QUARTO - MANHÃ

Em um PLANO FECHADO vemos uma mesinha de cabeceira e sobre ela um despertador, marcando 8h.

Repentinamente OUVIMOS o despertador tocar e vemos uma mão bateando a mesa até, por fim, parar o som.

Em um NOVO ÂNGULO vemos pés calçando chinelos.

Em PLANO EM MOVIMENTO, pela primeira vez aparece o rosto do PROTAGONISTA (Entediado). Ele respira fundo.

INT. COZINHA - MANHÃ

Em um PLANO ABERTO o Protagonista bebe o café sentado em uma mesa com a cabeça apoiada em uma das mãos.

INSERT da sua mão mexendo com uma colher uma xícara de café. Pousa uma mosca perto da xícara. O personagem bate na mesa ten-

tando matar o inseto com a mão. Ao levantar o braço, percebe como a superfície está suja de poeira.

INT. SALA - TARDE

Takes curtos do personagem tirando pó da mesa com pano e varrendo a casa. Durante essa sequência vemos que a iluminação mudou, indicando que agora já está de tarde.

INT. QUARTO - NOITE

INSERT do braço do personagem tirando pó com espanador de uma estante.

CÂMERA COM ENQUADRAMENTO SUPERIOR a manga da blusa desce com o movimento do espanar, revelando um sinal (1) desenhado no braço.

Ele olha para o símbolo meio confuso (pela primeira vez demonstra algum outro sentimento sem ser o tédio). As luzes piscam.

Em OUTRO ÂNGULO vindo das costas do personagem que se vira, as luzes piscam mais uma vez e acabam. Silêncio total. A tela fica preta.

//cena 2//

INT. QUARTO - NOITE

Mãos abrem uma cortina, iluminando parcialmente o ambiente. Do PONTO DE VISTA do personagem vemos dois postes acesos do lado de fora da janela. Neles está discretamente um sinal (3).

O exterior, então, fica desfocado e cria-se um novo foco no vidro da janela onde é possível ver de leve o reflexo do personagem.

Nesse momento uma mosca voa e pousa no vidro. Mais uma vez o personagem a espanta com as mãos. A tela fica preta novamente.

INSERT da mão do personagem ligando e desligando o interruptor de luz. Nada acontece. (Detalhe, tem um outro sinal (3) discretamente gravado no interruptor).

Em OUTRO ÂNGULO o personagem escuta ao fundo o barulho de uma porta ranger.

Ele sai de cena em CORTE e vemos ao fundo a silhueta de uma pessoa misteriosa.

INT. SALA - NOITE

Do PONTO DE VISTA do personagem, vemos que ele se depara com a porta de casa aberta.

INSERT da mão do personagem abrindo a porta. Ele olha para os dois lados, não vê ninguém e fecha.

CÂMERA CLOSE no rosto do personagem cheirando algo.

EM OUTRO ÂNGULO, a xícara de café do começo da história tem 2/3 moscas voando em volta. O personagem pega as pressas para lavar, mas ao virar vemos do PONTO DE VISTA dele que a pia tem uma montanha de louça suja cheia de moscas.

Do MESMO ENQUADRAMENTO, um macarrão submerge aos poucos da água (significado do símbolo 1).

As moscas atacam o personagem.

EM OUTRO ÂNGULO o personagem tenta afastar os insetos com as mãos.

CLOSE em uma das mãos, vemos uma mosca entrando dentro da manga da blusa do personagem.

EM OUTRO ÂNGULO ao puxar a manga da blusa para tirar o inseto, o personagem vê outro sinal (2) desenhado.

EM OUTRO ÂNGULO E ENQUADRAMENTO pegando também a cintura, o personagem olha para frente e toma um susto.

Do seu PONTO DE VISTA vemos a silhueta de uma pessoa. A CÂMERA SE MOVIMENTA DE FORMA A CAUSAR O EFEITO DE VERTIGEM.

Vemos que silhueta se revela um cabideiro com roupas penduradas. Em PLANO FECHADO, INSERT da mão mexendo nas roupas e vemos uma chave cair.

Do PONTO DE VISTA do personagem, vemos a chave cair até o chão. Ele abaixa e pega com a mão.

INT. SALA - NOITE

ENQUADRAMENTO LATERAL INFERIOR ESQUERDO da porta aberta. O personagem aparece pela direita da cena.

INSERT da fechadura, o protagonista encaixa a chave, gira, mas a fechadura está quebrada.

Em PLANO FECHADO, nervoso, o personagem coloca as mãos na cabeça. Ao voltar com elas, ele percebe um outro sinal no braço.

Pelo seu PONTO DE VISTA, ele puxa a manga da blusa para baixo e vê outro sinal (3).

Em OUTRO ÂNGULO E ENQUADRAMENTO, as cenas se alternam entre o personagem começando a entender o que está acontecendo e uma SÉRIE DE FLASHS (interruptor com o sinal (3), volta para o personagem, poste de luz com o sinal (3)).

Do MESMO ENQUADRAMENTO o personagem olha para frente e parece ver algo importante.

Em PLANO ABERTO vemos um papel com esse sinal (3) preso na geladeira com um ímã ao lado da pia cheia de moscas.

EM UM ÂNGULO FECHADO, a geladeira mais de perto e o personagem pegando o papel.

Em um PLANO FECHADO vemos a cara do personagem de surpresa. Ele entendeu o que estava acontecendo.

Tela fica preta gradualmente.

//cena 3//

Na tela aparece: na noite anterior.

Em PLANO ABERTO vemos a porta de entrada da casa.

OUVIMOS barulho de chave. É alguém tentando abrir a porta pelo lado de fora, até que há um SOM de fechadura quebrando.

Em um ÂNGULO LATERAL a porta abre com força e o personagem entra desengonçado cheio de sacolas de supermercado.

INSERT da fechadura quebrada.

Em ÂNGULO INVERTIDO, ele bufá de raiva e revira os olhos.

INSERT da fechadura quebrada. O personagem tenta trancar a porta mas a fechadura está quebrada.

Do PONTO DE VISTA do personagem, ele desenha com uma caneta o sinal da chave (2) no braço. Aparece na tela: não esquecer de consertar a fechadura.

Em OUTRO ENQUADRAMENTO coloca sobre a mesa as sacolas de compras.

Em PLANO FECHADO vemos o personagem mexer uma panela no fogão. Ele está cozinhando.

ENQUADRAMENTO parado na pia, começa a crescer a quantidade de louça suja.

CORTA PARA INSERT de um prato sobre a mesa, e do PONTO DE VISTA do personagem sua mão enrola um macarrão no garfo.

Em um PLANO FECHADO do personagem mastigando, vemos que ele não gostou nada do gosto da comida pela cara de repulsa que faz.

INSERT da pia. O personagem joga toda a comida do prato ali.

Em OUTRO ÂNGULO FECHADO sobre a pia, INSERT de uma mão abrindo a torneira para lavar a louça.

Quando se escuta o SOM de um barulho de água crescente, a mão fecha a torneira.

Do PONTO DE VISTA do personagem, vemos a pia entupida com a comida voltando.

Do PONTO DE VISTA do personagem, ele desenha com uma ca-

neta o sinal da pia entupida (1) no braço. Aparece na tela: não esquecer de desentupir a pia.

Em OUTRO ÂNGULO, um papel passa por debaixo da porta.

Do ÂNGULO OPOSTO E EM ENQUADRAMENTO MAIS FECHADO, a campainha toda, chamando a atenção do personagem.

Em CLOSE ele pega o papel.

Em ÂNGULO INVERTIDO vemos o rosto surpreso do personagem com o conteúdo do papel.

Do PONTO DE VISTA do personagem, ele começa a desenhar um terceiro símbolo.

Em ÂNGULO INVERTIDO vemos o personagem acabando de desenhar.

Do seu PONTO DE VISTA prende com um ímã o papel EM PLANO FECHADO na geladeira.

Em um PLANO ABERTO da geladeira, a caneta balança. O papel se desdobra e é revelado que se trata de uma conta de luz. (Aparece na tela: não esquecer de pagar a conta de luz).

A caneta pendurada na geladeira fica balançando. Créditos finais.

Fim.

2.1.2. Storyboard

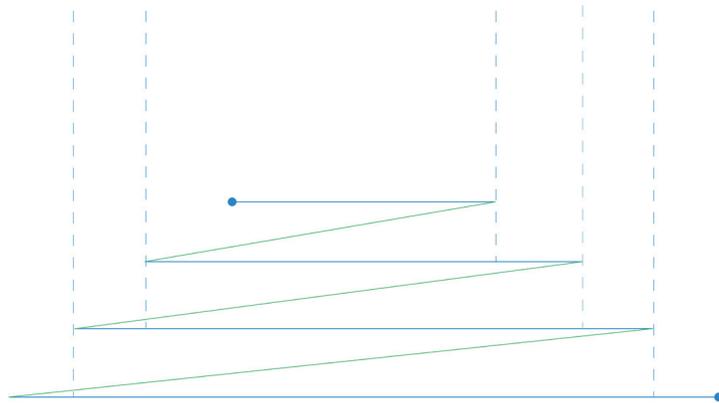
A etapa seguinte ao roteiro é o desenvolvimento de um storyboard – artifício usado para trabalhar o tempo e a interatividade em projetos. Seu objetivo é planejar uma ação com início, meio e fim através de uma sequência de poucas imagens em menor escala. Além disso, principalmente para uma produção cinematográfica, o storyboard indica também os movimentos de câmera, sons, conceitos visuais, cortes, transições e qualquer outro detalhe importante e específico de uma cena.

Essa etapa de desenvolvimento é insubstituível. Isso porque em um roteiro, por mais detalhado e bem-feito que tenha sido escrito, sempre haverá diversas maneiras de se compor uma cena usando vários ângulos de câmera diferentes que dariam o mesmo resultado. A animação, especialmente, é um trabalho bastante complexo e detalhado, portanto, um bom planejamento é primordial para que não se perca tempo e dinheiro.

Em uma equipe de produção, o storyboard permite também que todos os envolvidos em um projeto possam trabalhar em sincronia, e torna mais fácil a divisão de tarefas.

Posto isso, a primeira versão do storyboard deste curta metragem possuía 365 quadros e sofreu modificações durante o processo. Isso porque a história trabalhava com uma ideia de vários finais, inspirado no filme “Corra Lola, corra!” (1998), do diretor Tom Tykwer. Nessa versão, o personagem agia de forma suspeita, o que dava uma deixa para que o público pensasse que se tratava de um assassino. Durante a história, ele ia descobrindo símbolos no braço e cada vez em que o tempo voltava e retornava para o ponto em comum a todos eles, um sinal novo era revelado.

Entretanto, a história ficou repetitiva e maçante, e os detalhes dos símbolos, que são na verdade os protagonistas da história, ficaram desfocados. Além disso, o curta ficou longo, e não seria factível o desenvolvimento da animação pelo curto prazo de tempo, e por não ter uma equipe para ajudar na produção. Sendo assim, a última versão do curta mudou consideravelmente, tanto no enredo quanto no número de quadros e ilustrações que iriam ser produzidas – passou a ser de 99. É a história roteirizada e apresentada no tópico anterior neste relatório.



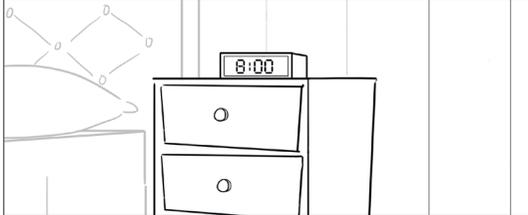
Esquema de como funcionava as voltas no tempo no primeiro roteiro



Storyboard preliminar da versão final do roteiro

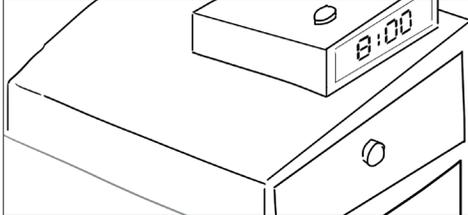
Cena 1

1



Despertador TOCA rompendo o silêncio

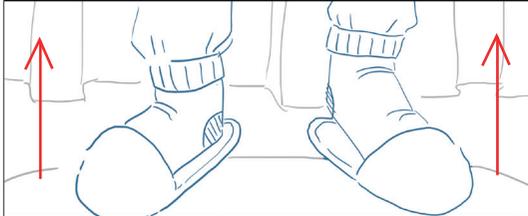
2



3



4



Câmera sobe

5



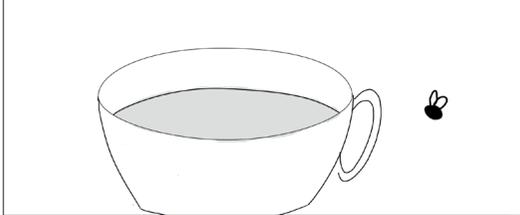
6



7



8



Mosca aparece da vindo da direita

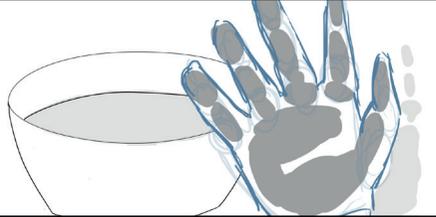
9



Bate FORTE na mesa

Storyboard definitivo

10

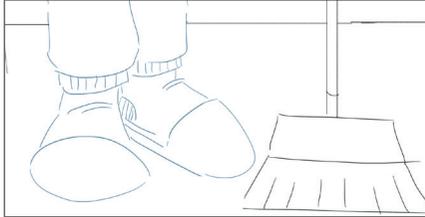


A mesa está suja de poeira

11



12



13



Destaque para o título do curta que aparece nos livros

14



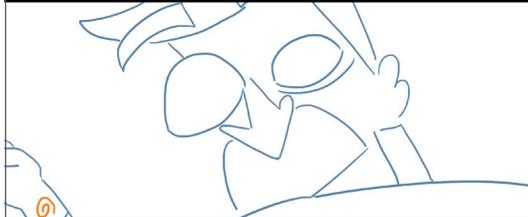
Primeiro símbolo aparece

15



Luz pisca

16

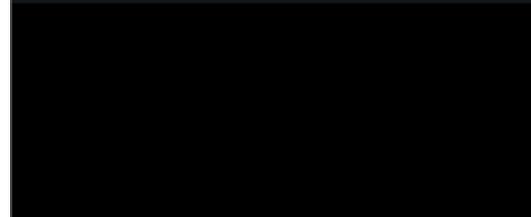


17



Luz pisca novamente

18

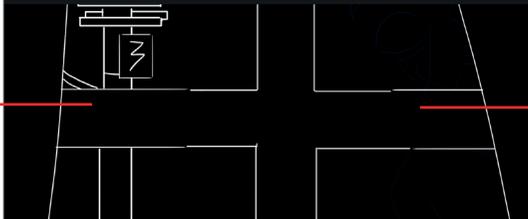


Tela preta (fim da cena 1)

Storyboard definitivo (continuação)

Cena 2

19



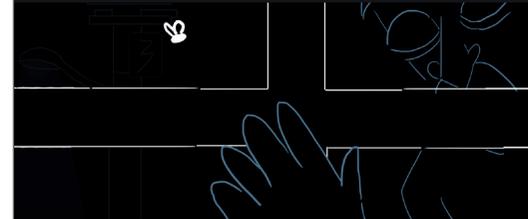
Cortina se abre

20



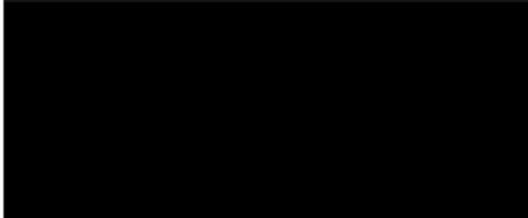
Foco e desfoco entre o poste e o personagem no vidro

21



Uma mosca vem da direita e ele a afasta com a mão

22



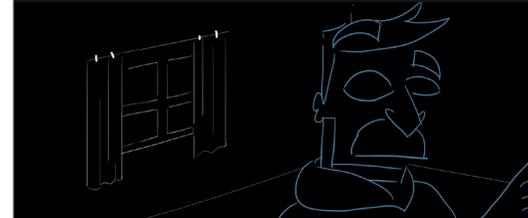
Tela preta

23



Testa se o interruptor está com defeito

24

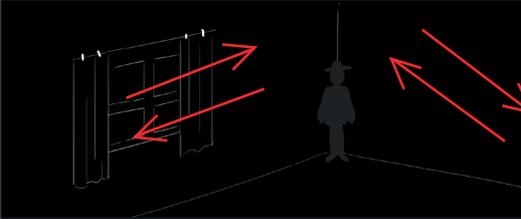


25



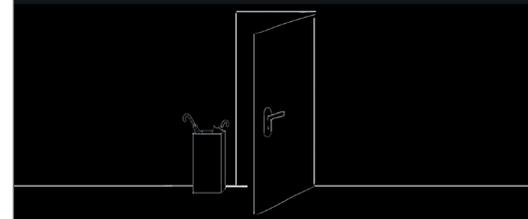
Escuta uma porta rangendo abrindo e a cena CORTA

26



Aparece silhueta com a câmera vertigem

27



Storyboard definitivo (continuação)

28



Tela preta e depois uma mão aparece abrindo a porta

29



Olha pros dois lados e não vê ninguém

30



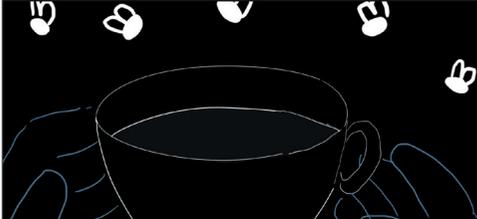
Fecha a porta

31



Sente o cheio de algo ruim

32

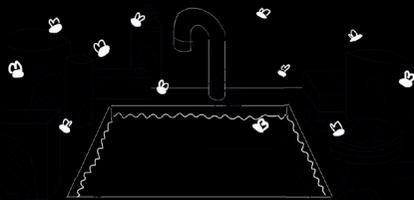


33



Luz pisca

34



Som de muitas moscas juntas

35



Submerge da pia um macarrão (símbolo 1)

36

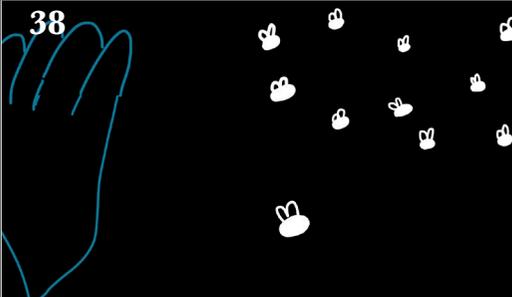


Storyboard definitivo (continuação)

37



38

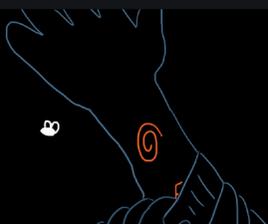


39



Uma mosca das moscas entra na blusa

40



41



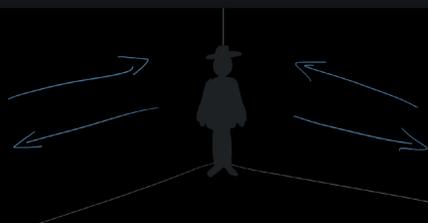
Aparece um segundo símbolo

42



O personagem vê pela primeira vez a silhueta e toma susto

43



Vertigem

44



A silhueta é um cabideiro com roupas

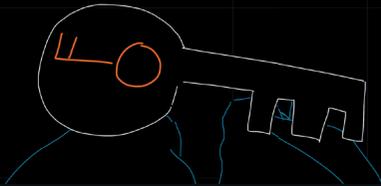
45



Mexendo nas roupas cai uma chave

Storyboard definitivo (continuação)

46



47



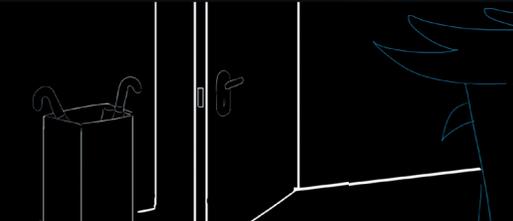
48



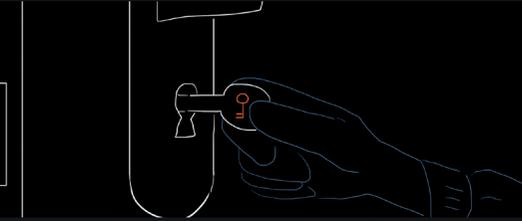
49



50



51



Tenta trancar a porta mas a fechadura está quebrada

52



Fica desesperado porque nada dá certo

53



Descobre por acaso um terceiro sinal

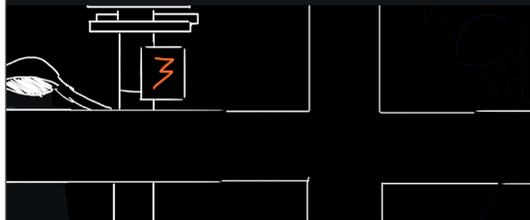
54



Personagem começa a entender os que são os símbolos

Storyboard definitivo (continuação)

55



Flashback do poste de luz (símbolo ganha destaque)

56



57

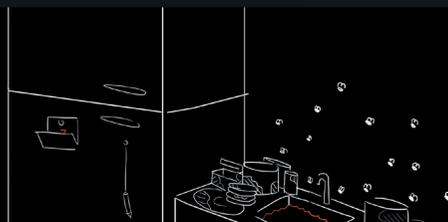


Flashback do interruptor (símbolo ganha destaque)

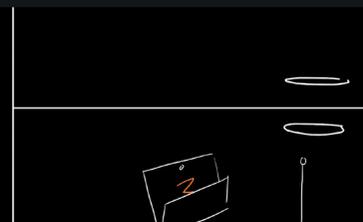
58



59



60



61

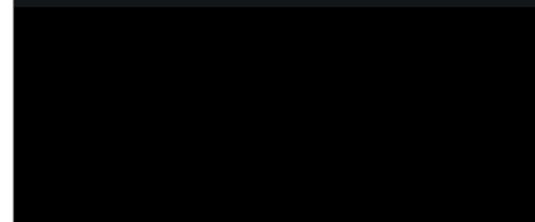


62



Personagem entende tudo

63

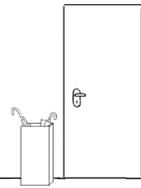


Tela preta (fim da cena 2)

Storyboard definitivo (continuação)

Cena 3

64



NA NOITE ANTERIOR...

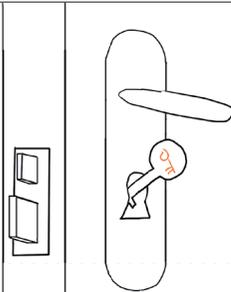
A borda preta sai da tela com a revelação Barulho de chaves, tem alguém tentando entrar.

65

66



67

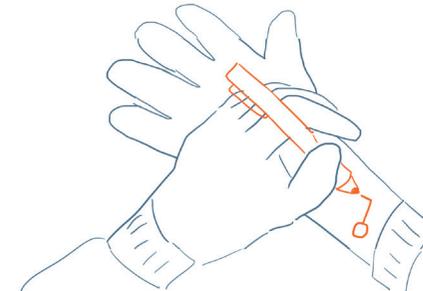


Fechadura quebrada

68



69

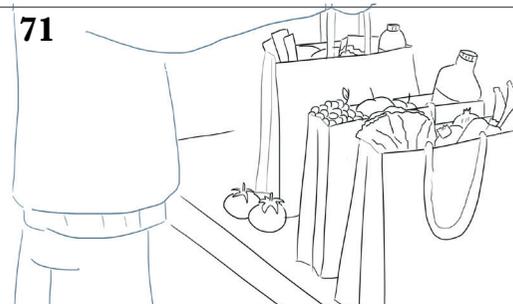


70



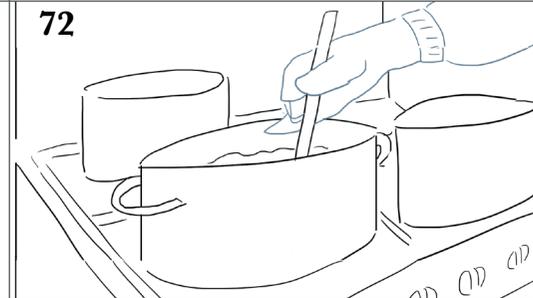
NÃO ESQUECER DE CONSERTAR A FECHADURA

71



Bota as sacolas de compras na mesa

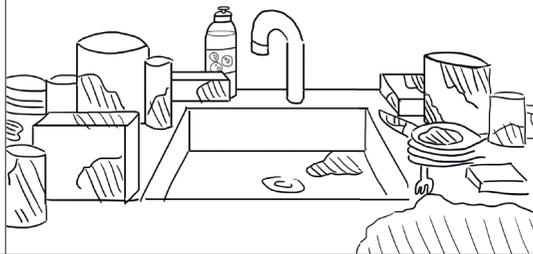
72



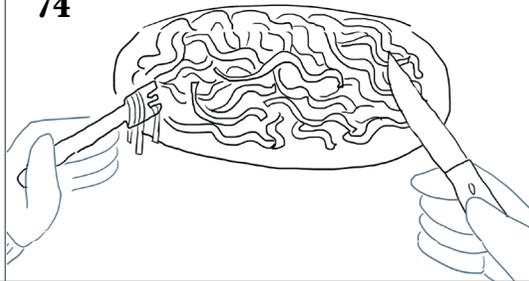
Storyboard definitivo (continuação)

Louças sujas surgem gradativamente

73



74



Personagem come a comida e não gosta

75

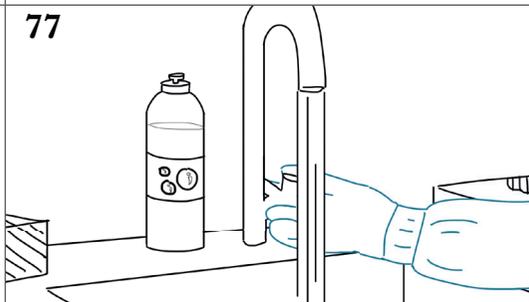


76



Joga o restante na pia

77



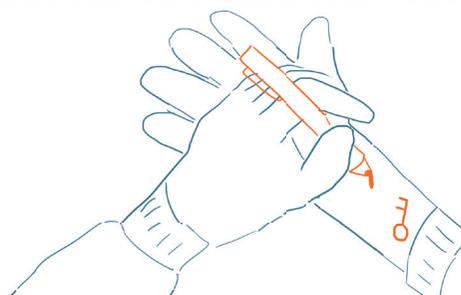
Tenta lavar a louça mas escuta um barulho de água estranho

78



A pia está entupida

79



80

NÃO ESQUECER DE
DESENTUPIR A PIA



81



Carta passa pela porta

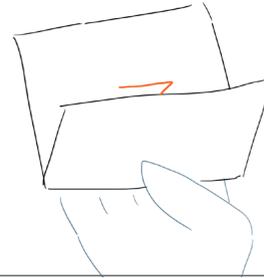
Storyboard definitivo (continuação)

Campainha toca

82



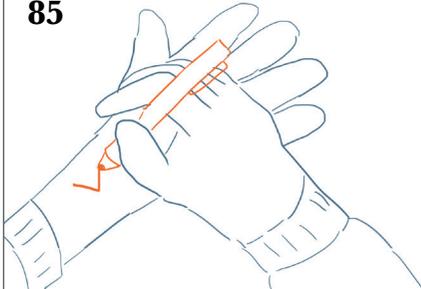
83



84



85



começa a escrever

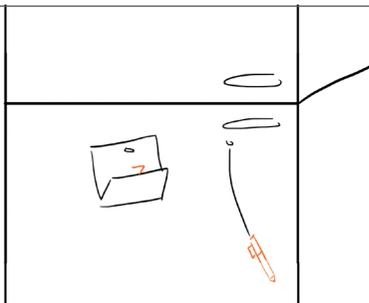
86



87

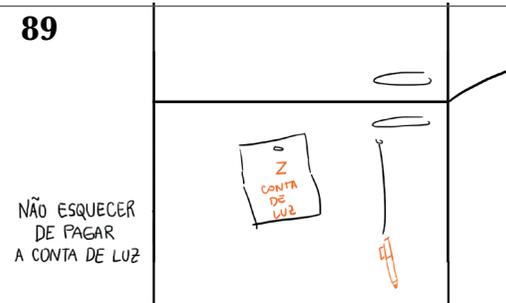


88



caneta balançando

89



Carta se abre revelando ser uma conta de luz

90

FIM

Storyboard definitivo (continuação)

Conceituação gráfica

Entendo como conceituação gráfica o desenvolvimento formal dos elementos visuais do curta, incluindo aqui o design do personagem, dos cenários, dos elementos complementares e da tipografia. Este projeto teve como referência visual os princípios do Expressionismo Alemão e animações de suspense atuais. A ilustração dos cenários foram feitas do software Adobe Photoshop e o personagem no Adobe Illustrator.

Cenário

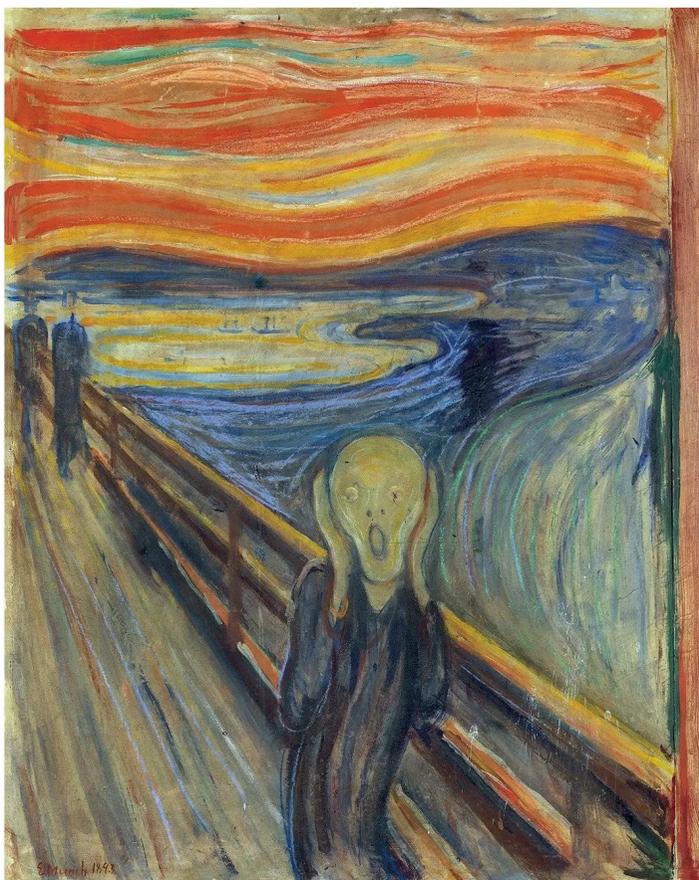
Estilo

O Expressionismo Alemão foi um movimento artístico do início do século XX que, como o nome sugere, surgiu na Alemanha. Sua principal característica é o subjetivismo e liberdade de expressão. As obras têm a realidade distorcida pelo artista para retratar sentimentos profundos como o medo, tristeza e horror. É um reflexo do contexto histórico da época, já que o mundo vivia em um período de desequilíbrio social e político advindos da Primeira Guerra Mundial (1914 – 1918) e o período entre guerras (1918 – 1939).

Por todos os problemas financeiros que o país passava, não era possível comprar filmes estrangeiros. Sendo assim, acabaram investindo na produção nacional, o que favoreceu o nascimento do movimento expressionista.

Nessa época, a fotografia também teve avanços tecnológicos, e já que existiam métodos mais rápidos de se capturar o momento real, usar pintura como forma de retratar fielmente a realidade, como era antes, entrou em desuso. A partir disso, surgiu a ideia de que, se não precisava mais obrigatoriamente pintar realismo, o artista poderia criar sob a ótica da sua própria realidade, e ela não era muito agradável naquele momento.

Existem exemplos do expressionismo nas mais diversas esferas artísticas, e o cinema é uma delas. Os filmes passaram a ter uma fotografia bem diferente dos outros produzidos na época, porque, para retratar tais sentimentos mais sombrios, o design dos cenários e dos personagens foram adaptados.



Pintura expressionista "O Grito" (1893) - Edvard Munch | Fonte: Google Imagens

As protagonistas das novas produções eram a luz e a cor. O uso de uma paleta forte trazia uma ambientação sobrenatural e fantasmagórica em cena, além do abuso de contraste advindo de um jogo de luz e sombra.

Os filmes expressionistas retrataram temas macabros, introspectivos, obscuros, sobre loucura e magia. O sombrio e o mistério em ambientes urbanos eram comuns, já que o cotidiano não era mais tão confortável, regular e seguro. Inclusive, o cenário e o desenvolvimento dos personagens eram estilizados porque a composição como um todo era estrategicamente planejada para que o público sentisse desconforto ao assistir. É a premissa básica de um suspense.

Para além da iluminação, a cenografia apresentava também formas distorcidas, angulosas e altas. Chegava a ser propositalmente opressiva. Os cenários eram como as pinturas expressionistas: abordavam o lado subjetivo do ser humano. Portanto, não se atinham a proporção e perspectiva, com o objetivo de desorientar e incomodar o espectador.

A mesma ideia se aplica na construção dos personagens, apresentados com maquiagens teatrais extremamente pesadas e contrastantes



“O Gabinete do Dr. Caligari” (1920) | Fonte: Google Imagens

entre o preto e o branco pálido. Além disso, havia um excesso de dramaticidade da atuação vindos da arte teatral, como uma forma de expressar tais sentimentos profundos na pele. Esses dois elementos associados às sombras, iluminação e cenografia tornavam os personagens assustadores.

A ascensão do nazismo afugentou os artistas, pondo um fim ao movimento na Alemanha. No entanto, alguns levaram seus fundamentos para Hollywood, e todos esses recursos visuais mencionados foram usados ao longo da história do cinema, se desdobrando em novos gêneros cinematográficos: o terror, o noir e o suspense. É o exemplo do diretor Alfred Hitchcock, que foi influenciado por tais características em muitas de suas produções, tornando-se o influenciador de muitos jovens diretores que o encaram como um modelo.

A famosa cena do chuveiro de “Psicose” (1960) é um exemplo, onde Norman Bates assassina a facadas uma hóspede do seu hotel. O público só consegue ver a silhueta do personagem segurando uma faca através da cortina do box. É possível criar um paralelo entre a construção dessa cena e da escada do filme alemão “Nosferatu” (1922). Ambas as cenas trabalham uma iluminação de contraste apresentando apenas a sombra dos personagens.



“Psicose” (1960) | Fonte: Google Imagens



“Nosferatu” (1922) | Fonte: Google Imagens

No entanto, o motivo que me fez estudar o Expressionismo Alemão para o desenvolvimento formal do projeto foi pesquisar os interesses visuais de uma das maiores referências atuais de animação de terror: Tim Burton, cineasta que criou uma marca visual para seus filmes, tendo como inspiração, além do expressionismo, a literatura gótica sombria e de temática sobrenatural, a exemplo de do livro “Frankenstein” (1818). Os enredos desse estilo retratam fantasmas, vampiros, mortos vivos, bruxas e também lobisomens.

A iluminação e elementos tortos (tanto no cenário quanto no design dos personagens) são usados inclusive na produção dos filmes de Burton como um todo, e usam muitas sombras para contar suas histórias. Abusam da dinâmica nas formas e da diferença entre a escuridão e a luz. Dessa forma, dão a sensação de se estar em um sonho ou dentro da mente de alguém provocando sentimentos intensos expressos nesses mundos sombrios e distorcidos.

Dito isso, o design dos planos de fundo foi planejado inicialmente inspirado nos cenários dos filmes expressionistas, com os móveis da kitchenet – angulosos, tortos e não respeitando proporção ou perspectiva. Além disso, a essência do curta é um homem que escreve símbolos no braço para não se esquecer de seus afazeres,



“A Noiva Cadáver” (2005) | Fonte: Arquivo Pessoal

então, a cenografia de aparência rascunhada e livre criaria um link com a história.

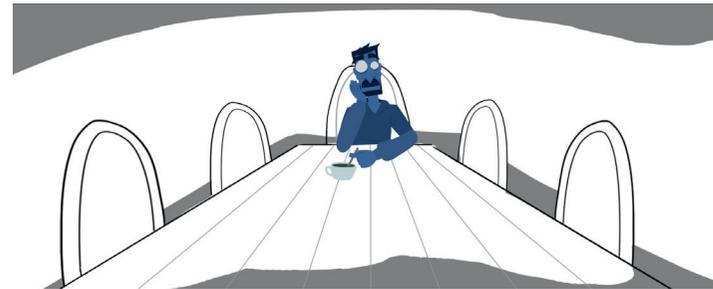
Dessa maneira, foram feitos testes de forma que o personagem fosse uma ilustração digital e o cenário, à mão. O primeiro deles foi desenhado com carvão porque é uma técnica em que é possível trabalhar bem a questão do contraste entre luz e sombra, e foi uma inspiração tanto pela história, quando pela capa do livro “O homem de giz” (2018). No entanto, se mostrou uma forma bastante demorada de produção, incompatível com o prazo de entrega. Visualmente, a junção da ilustração em carvão com o personagem vetorizado também não ficou harmoniosa.

O segundo teste foi usar o próprio desenho do animatic nos cenários. Apesar deles não terem sido feitos com esse objetivo final, ainda sim fariam sentido a partir do momento em que buscava ilustrações mais simples em forma de esboço.

Porém, perdeu totalmente a característica de filme de suspense, pois neste caso a ausência excessiva de cor não ia funcionar da maneira como deveria nos momentos de maior tensão.



Primeiro teste gráfico do cenário usando desenhos feitos com carvão



Segundo teste gráfico do cenário usando desenhos do storyboard



Terceiro teste gráfico do cenário usando desenhos vetoriais



Quarto teste gráfico do cenário usando texturas em cima de desenhos vetoriais

O terceiro teste do cenário foi ilustrar essa parte também usando o Adobe Illustrator, tal como o personagem, sendo essa uma forma de testar se, por acaso, a padronização da técnica ficaria melhor visualmente. O ponto negativo foi que perdeu a característica de rascunho sem manchas ou nada fora das formas chapadas, e o ponto positivo foi o uso das cores que fez maior sentido dentro da história o que poderia auxiliar no objetivo de tornar o mistério do curta mais atraente.

Sendo assim, foi feito mais um último teste antes do resultado final, onde foi aplicado texturas nos desenhos digitais da última versão feita.

Um detalhe dos desenhos finais foi a adição de uma borda preta nas margens superior e inferior. A partir do momento em que o personagem tem uma epifania e se lembra do significado de cada signo, simbolicamente as bordas se abrem, revelando a verdade.

Paleta de cores

Assim como o som, as cores são um importante recurso de transmissão de emoções ao público, bem como sua ausência também possui signifi-

cado. Em uma fotografia colorida, o cérebro precisa fazer uma série de assimilações com todas as cores da imagem, tons e texturas, o que faz com que se perca inconscientemente a concentração. Quando se tira essa quantidade de informação, o foco passa a ser de fato o que quer ser retratado. Por isso, a iluminação passa a ser um recurso importante para saber trabalhar tons de cinza e contraste.

O uso da cor no cinema surgiu oficialmente em 1930, com a Technicolor, já que anteriormente os fotogramas eram coloridos à mão. Essa nova tecnologia dividia, pela primeira vez, a imagem em três canais negativos RGB, os transformava em sua versão positiva para serem mergulhados na sua cor complementar – ciano, magenta ou amarelo. Essas novas películas se juntavam formando a imagem colorida, como vemos em “O mágico de Oz” (1939), e no primeiro filme animado a ser feito dessa forma chamado “Flores e árvores” (1932).

De acordo com a socióloga, psicóloga e professora de comunicação Eva Heller no livro “Psicologia das Cores” (2013), as cores estão intrinsicamente ligadas aos sentimentos - logo, têm a capacidade de estimular a mente e o emocional das pessoas. Porém, cinematograficamente, uma só cor pode manifestar vários significados dependendo da saturação, luminosidade, tonalidade e do contexto em que está inserida.

Com luz

Dia	Tarde	Noite	Sem luz
#35515c	#0b3344	#05181f	#13091b
#396578	#034663	#09222b	#1d1921
#46757b	#10566a	#224452	#3f3c43
#748362	#527866	#1f4535	#1b2c1e
#7f8a62	#496149	#295a4e	#364d39

Paleta de cores que compõem o curta

Evidentemente, apesar de influenciarem as emoções das pessoas, as cores não possuem um significado universal. Isso se dá devido a diversos fatores externos como, por exemplo, cultura, sociedade e favoritismo individual por uma cor frente a outra. Existem também problemas de saúde que interferem nessa tentativa de associar uma cor a uma sensação, como o daltonismo, e fatores culturais como no Ocidente as pessoas usarem branco para celebrar a vida, e no Oriente a mesma cor simbolizar o luto.

As cores azul, verde e roxo compõem a paleta deste projeto: azul para as cenas em que a luz está acesa e as demais para o escuro. São cores frias e, que no geral transmitem calma e tranquilidade, mas paradoxalmente são bastante usadas em filmes de terror e suspense para enfatizar mistério e perigo.

O azul é uma cor que traz a ideia de calma e leveza, mas que em determinados contextos cinematográficos é associado também à tristeza e solidão. Principalmente os tons menos saturados ou mais próximos do preto que são mais soturnos, e em alguns casos simbolizam a morte nos filmes. A protagonista da animação “A noiva cadáver” (2005) é um exemplo de personagem composta por tons



Malévola de “A Bela Adormecida” (1959) | Fonte: Google Imagens



Papa Legba de “A Princesa e o Sapo” (2009) | Fonte: Google Imagens

majoritariamente azuis que complementam a sua característica melancólica e solitária.

A escolha por tons de azul na parte da história do curta deste projeto em que a luz ainda está acesa, se dá por uma tentativa de enfatizar a personalidade do personagem que é um homem solitário, que mora só numa quitinete pequena, e vive uma vida sem emoção; uma rotina comum e sem novidades. O que faz dele uma pessoa entediada e *blasé*, até que a situação muda quando ele descobre símbolos enigmáticos, e tons de verde e roxo aparecem em cena.

O verde, no geral, é associado ao saudável, esperança, sorte e tranquilidade. No entanto, é comumente utilizado na mesma medida para indicar ectoplasmas, fenômenos sobrenaturais, fantasmagóricos e alienígenas, assim como também substâncias nojentas e muitas vezes venenosas quando mais saturado. Se tratando de animação, a Disney usa desse recurso em muitos vilões e nos poderes malignos que possuem. É o caso da malévola em “A bela adormecida” (1959).

Neste projeto, o curta não aborda seres sobrenaturais e ocultos, porém, a história trata de símbolos desconhecidos que aparecem repentinamente nos braços do protagonista e que podem ser explica-

dos de diversas formas. O personagem poderia ter sido abduzido por alienígenas, ou marcado por um demônio, como também poderia ser uma pegadinha de um fantasma. O verde presente na paleta cria a oportunidade do público imaginar esse tipo final.

Já o roxo é a cor do suspense, pois seu principal significado quando usado no cinema é retratar o mistério e a magia, presente em muitos personagens bruxos e magos. Traz também a ideia de poder, crueldade, nobreza e inveja. O roxo compõe a paleta do projeto porque, por ser uma cor enigmática, cria-se uma atmosfera de imaginação, e para o espectador a possibilidade de achar que o personagem está sonhando durante toda sequência de cenas em que ele está desvendando o significado dos símbolos no escuro.

No projeto, o curta possui quatro momentos diferentes, portanto, quatro paletas de cores. São eles as cenas que acontecem na parte da manhã, da tarde e da noite; além do momento de ausência de luz.

Uma das características únicas deste projeto, tratando-se de escolha cromática, é que apesar de ser um curta de animação onde se tem liberdade de infinitas abordagens e a ilustração em si não se ater fielmente à realidade, há uma preocupação especial em manter

a iluminação seguindo uma lógica verossímil. Logo, nas paletas da manhã, tarde e noite predominam tons de azul, porém a quantidade de preto cresce gradativamente, até que a luz acaba e há um choque de cores que antes não haviam aparecido.

Outro fator é que o curta trabalha com dois momentos cromáticos. O dia/noite (tendo a tarde como transição); e o momento luz/não luz. Em “A noiva cadáver” (2005) do diretor Tim Burton, há também dois momentos com ambientações diferentes em que há uma necessidade de diferenciação cromática. O primeiro é o mundo dos vivos, representado por tons em escala de cinza que demonstram o cotidiano repetitivo, sem graça, normalizado e sem imaginação. As casas e outros detalhes da cidade também estão em uma paleta de cores escuras e sem brilho, mas com bastante contraste, transmitindo ao espectador a sensação de falta de alegria e criatividade.

Contraditoriamente, o mundo dos mortos no filme é cheio de cores vibrantes, alegres, saturadas em tons de azul, mas também roxo e verde – algo que não se espera dentro do estereótipo da morte. O azul representa calma e harmonia, mas por ser uma cor fria, também está ligado à tristeza, melancolia e isolamento. Além das cores, as comidas, festas e o espírito de coletividade dos cadáveres também contagia mais o espectador em comparação aos vivos.



Mundo dos vivos "A Noiva Cadáver" (2005) | Fonte: Google Imagens

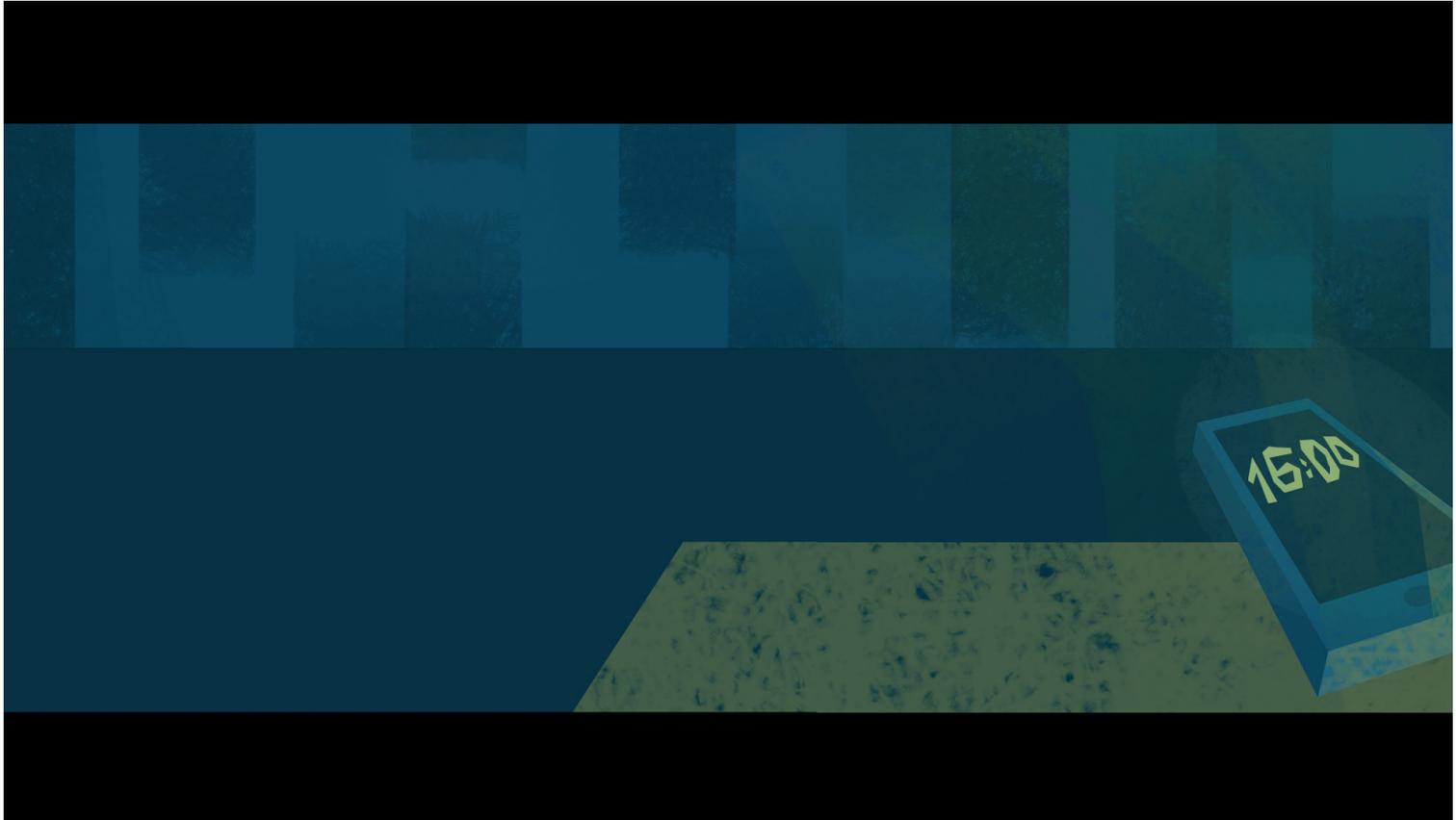


Passagem entre os dois mundos em "Coraline e o mundo secreto" (2009)
Fonte: Google Imagens

“Coraline e o mundo secreto” (2009) é um filme de animação que, assim como em “A noiva cadáver” (2005), desenvolve uma história que se passa em dois cenários diferentes. Aqui também se usa a paleta para criar e diferenciar as duas ambientações, sendo o mundo real composto por cores frias, e em contrapartida, o mundo imaginário por tons de cores quentes. Além disso, o roxo e azul presentes na passagem entre um mundo e outro, trazem a ideia de sonho e magia.

As ilustrações finais dos cenários usando as 4 paletas de cores estão a seguir:









Personagem

Como mencionado anteriormente, a identificação do público com os personagens é um dos recursos cinematográficos que pode auxiliar o suspense em uma cena, fazendo com que o espectador/leitor sinta “na pele” os perigos vividos em cena pelo elenco da história.

Dessa forma, o *character design* é uma etapa importante que faz parte da construção dessa empatia. Pelo desenho já é possível adivinhar à primeira vista qual a provável personalidade do personagem e o contexto da história pelas roupas e pelo olhar, por exemplo.

Para esse projeto em especial, o protagonista – e único personagem desse curta – é um homem de meia idade, estressado e entediado com a rotina sem graça da sua vida. Ele mora sozinho, não tem ninguém que possa ajudar ele nas suas tarefas cotidianas, então, precisou criar um método de signos associados a lembretes importantes para não se esquecer de nada.

A ideia inicial para esse personagem era que fosse um idoso. Porém, a falta de memória poderia ser facilmente associada a idade. O objetivo do roteiro é trazer o esquecimento como uma consequência da

rotina cansativa de um adulto, ao estresse, o que é normal e acontece na vida de qualquer um.

Justamente pelo cenário do curta ser a própria casa do personagem, ele usa roupas confortáveis (moletom e chinelos). Além disso, a história relata um dia de faxina, por isso, é mais um motivo para as roupas serem bem casuais e agradáveis.

O personagem foi desenvolvido no estilo *cartoon*, adotando o exagero como um recurso para hipnotizar o público, destacando uma qualidade, ou até mesmo um defeito marcante do personagem. O *cartoon* é na verdade um gênero jornalístico textual que surgiu na Inglaterra no século XIX, com o intuito de satirizar assuntos importantes.

Para além disso, o *cartoon* também pode ser associado a um desenho humorado de um personagem. Isso se dá pela semelhança entre as ilustrações das tirinhas jornalísticas com os desenhos animados da TV. Logo, o termo significa tanto um gênero quanto um estilo.

Um grande exemplo de *cartoons* são os “Looney Tunes”, do criador Tex Avery. Em 1930, enquanto os estúdios Disney estavam focados em criar animações mais próximas da ‘realidade’, Avery foi na direção oposta. Responsável pelo surgimento de personagens icônicos como Pernalonga e Patolino, o diretor explorava a arte da animação em favor do surrealismo.

Um elemento do design do personagem do curta que pretendi destacar são os olhos, pois nesse projeto a expressão do rosto é importante para mostrar se o personagem realmente está entediado, confuso ou assustado. Os olhos são, pessoalmente, o foco da emoção.

Por eles serem cinzas e não apresentarem pupila, o personagem se torna *a priori* um zumbi consumido pela rotina sem vida e sem novidade. Quando as luzes se acabam, os olhos ganham destaque na cor, se iluminando em comparação ao fundo em um amarelo quase marca texto, trazendo uma espécie de eletricidade.

O design do personagem teve como principais referências os desenhos “Coragem, o cão covarde” (1996), “Historietas assombradas” (2013) e “Scooby-Doo” (1969). Todas animações de suspense cartoonizadas, porém apresentam personagens mais humanizados tal como o protagonista deste curta.



“Coragem, o cão covarde” (1996) | Fonte: Google imagens



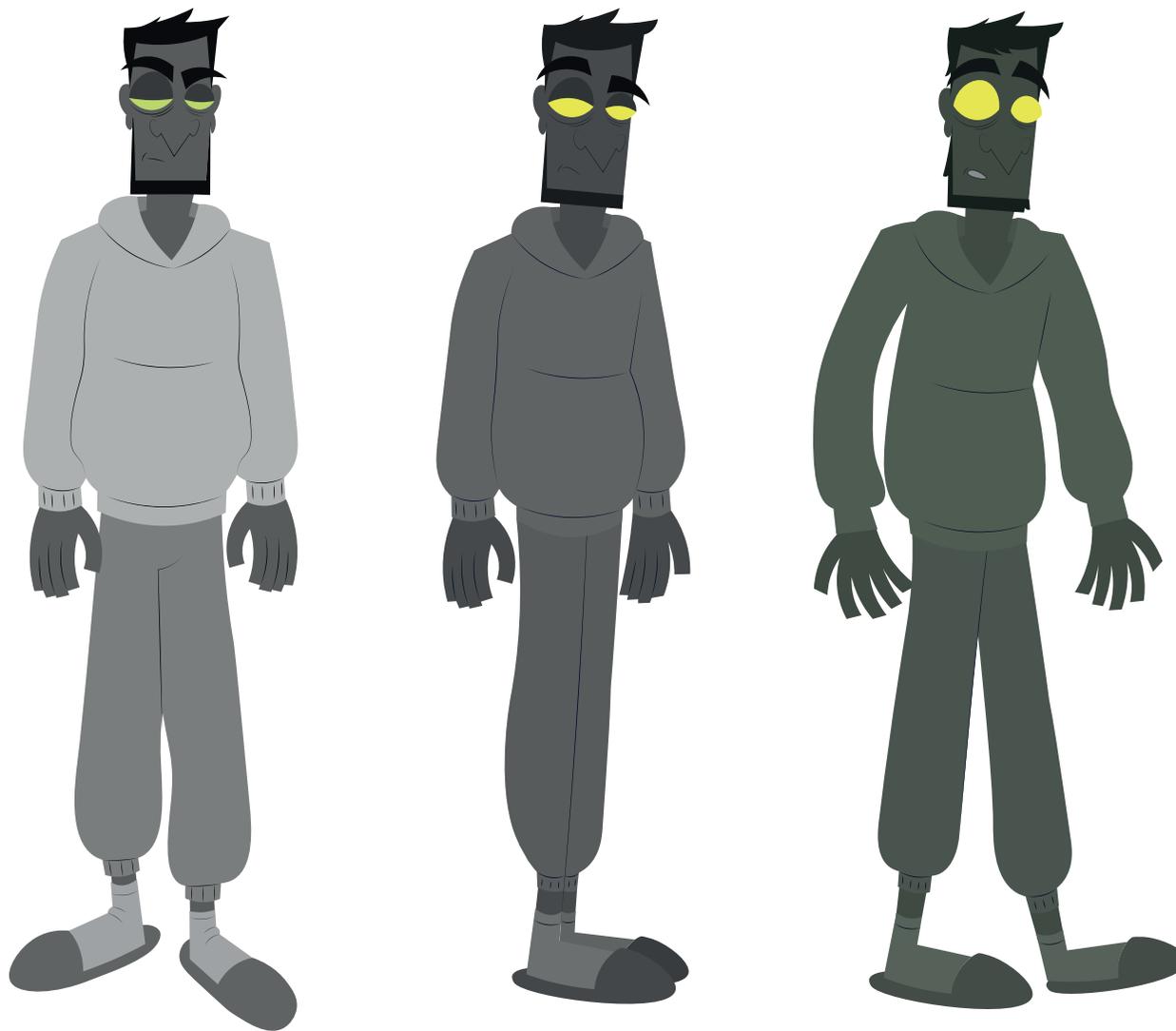
“Historietas assombradas” (2013) | Fonte: Google imagens



“Scooby-Doo” (1969) | Fonte: Google imagens



Rascunhos e thumbnails do personagem



Personagem do curta finalizado nos momentos, respectivamente, dia, noite e sem luz

2.2. Produção

Essa segunda fase do desenvolvimento do curta-metragem de suspense é a parte prática de animação de fato. Esse curta foi animado no software Adobe After Effects.

2.2.1. Animação cut-out

Para o desenvolvimento de um desenho animado, o tipo de animação tradicional, também chamada de analógica ou *full*, usa de uma técnica de desenho quadro-a-quadro, o que torna o processo trabalhoso e demorado. Ela era muito usada no começo do século XX, época da chamada “era de ouro da animação”, mas também pode ser encontrada em menor escala em alguns trabalhos atuais.

Por volta dos anos 1950, a televisão se tornou o principal mercado dos estúdios de animação. Com o aumento das séries de TV, era preciso investir em uma técnica capaz de economizar tempo e dinheiro, principalmente porque é um período em que a animação estava tentando se restabelecer pós Segunda Guerra. Foi nesse contexto que surgiu, em oposição à Disney, o famoso estúdio Hanna-Barbera, que desenvolveu o conceito de “animação limitada”.



Desenho da Hanna-Barbera “Os Flintstones” (1960) | Fonte: Google Imagens



Desenho da Hanna-Barbera “Zé Colmeia” (1958) | Fonte: Google Imagens

Segundo Joseph Barbera, “... movimentos que precisavam de 24 desenhos no sistema antigo de filmagem, pra gente são realizados em quatro. Nós apenas mantemos a história se movendo”. (BARBERA apud Lenburg, 2011, p. 91). Nas produções da Hanna-Barbera, por exemplo, um episódio que tradicionalmente demoraria um ano para ser feito, com o novo processo, fazia-se em semanas.

Essa técnica é a de recortes (*cut-out*), que simplifica os traços dos desenhos e desmembra os personagens em partes: cabeça, tórax, pernas e braços, permitindo a manipulação isolada de cada parte. Diferente da animação tradicional que precisa refazer os desenhos a cada novo frame, essa outra forma torna possível reaproveitar as peças, economizando o tempo de produção. É um processo que já existia analogicamente antes dos estúdios Disney, mas a partir dos anos 1960 ganha novos formatos com o advento da computação digital.

Lotte Reiniger era uma artista alemã com mais de 70 filmes em sua carreira, famosa por suas animações de silhuetas de papel. Reiniger recortava cada parte das figuras, juntava com arame e colocava elas dispostas em uma mesa de vidro com uma luz forte vinda de baixo (o que projetava as figuras pretas em relevo). As cenas criadas eram fotografadas em sequência, a fim de constituir um movimento tal como no stop motion.



“The Adventures of Prince Achmed” (1926), Lotte Reiniger
Fonte: Google imagens

As camadas dos personagens de papel viraram as layers nos softwares, e as articulações dos membros que eram presas por pinos, no ambiente digital, ficam naturalmente invisíveis. A organização em hierarquias dessas partes é um processo chamado *rigging*. Um dos softwares que trabalha com cut-out, além do Adobe After Effects.

Os estúdios atuais, sobretudo os brasileiros, usam o *cut-out* como recurso para tornar a produção menos custosa e mais rápida, gerando animações de qualidade técnica e estética comparáveis a de grandes filmes. Por exemplo, os desenhos brasileiros exibidos pelo Cartoon Network, “Irmão do Jorel” (Copa Studio, 2014) e “O (sur)real mundo de Any Malu” (Combo Estúdio, 2015) e outro mais recente, uma produção da Netflix, “Super Drags” (Combo Estúdio, 2019).

O suspense e o terror exigem ângulos de câmeras diferentes, perspectiva, entre outros aspectos, que tornam curtas dos gêneros em cut-out difíceis de se encontrar. As animações atuais são, em sua maioria, séries de comédia, puxando às vezes um pouco de drama para o público mais jovem adulto. É o caso de “Irmão do Jorel” (2014), Steven Universe (2013) e Hora de aventura (2010), por exemplo.



“Irmão do Jorel” (2014) | Fonte: Google Imagens



“Any Malu” (2015) | Fonte: Google Imagens



“Super Drags” (2019) | Fonte: Google Imagens

Diante do que foi dito sobre *cut-out* os arquivos das ilustrações foram separadas em camadas. Entretanto, todas as vezes que a câmera mudava de angulação, implica em um novo desenho do mesmo cenário. Portanto, antes de tudo, subdividi as 3 cenas maiores do roteiro em 12 menores, e nomeei os arquivos dessa forma:

CENA 1

- a: relógio
- b: cabeceira lateral
- c: cama lateral - apresentando personagem

CENA 2

- a: mesa da cozinha longe
- b: mesa perto - mosca (bate na mesa e suja de poeira)

CENA 3

- a: limpa mesa
- b: varrer chão

CENA 4

- a: espanando livros - título do curta

- b1: ângulo dele espanando com luz
- b2: ângulo dele espanando sem luz
- c1: outro ângulo dele com luz
- c2: outro ângulo dele sem luz

CENA 5

- a: janela foco/desfoco - mosca
- b: interruptor
- c: ele interruptor - cabideiro aparece

CENA 6

- a: porta aberta
- b: ele abrindo a porta
- c: fechando a porta
- d: fungando

CENA 7

- a: mosca na xícara
- b: ele pegando a xícara - moscas
- c: pia suja cheia de moscas - macarrão emergindo
- d: ele afastando as moscas
- e: mosca entrando na blusa

f: ele vendo os símbolos no braço
g: ele vendo os símbolos outro ângulo - olha pro lado

CENA 8

a: cabideiro - revelação
b: perto - cabideiro - cai a chave
c: chave caindo - pegando a chave do chão
d: chegando na porta
e: mexendo na fechadura

CENA 9

a: desesperado
b: descobrindo os símbolos braços
c1: rosto - descobrindo os símbolos
c2: flashbacks interruptor e poste
d: geladeira - 1° ângulo
e: geladeira - 2° ângulo
f: zoom na conta de luz na geladeira - pegando ela
g: ele descobrindo tudo

CENA 10

a: porta de frente

b: entrando no apartamento e tropeçando - lateral
c: fechadura quebrada
d: close up no rosto dele com raiva
e: escreve no braço que é para consertar a fechadura
f: coloca a chave no bolso do casaco

CENA 11

a: colocando as compras na bancada
b: cozinhando
c: louça suja crescendo na pia
d: prato - enrolando macarrão
e: comendo e não gostando
f: jogando fora na pia a comida
g: abrindo e fechando a torneira
h: de outro ângulo a pia entupindo de macarrão
f: escrevendo no braço que é para desentupir a pia

CENA 11

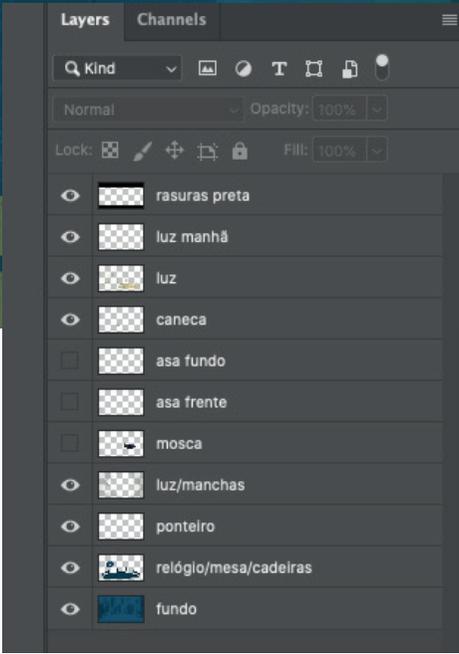
a: ângulo que vê a conta de luz passando pela porta - campainha toca
b: ângulo oposto ele ouve a campainha
c: pega a conta
d: lê a conta

- e: começa a escrever no braço
- f: de outro ângulo ele escrevendo no braço
- g: colocando a conta na geladeira
- h: de longe a conta de abre - caneca balançando

CENA 12

Créditos

Feito isso, dentro de cada arquivo as camadas estão separadas de acordo com o que eu precisava para animar, tanto nos arquivos do cenário, dentro do Photoshop, quanto nos arquivos do personagem, no Illustrator.



Exemplo de separação dos arquivos do cenário em camadas e elementos extras que compõem a cena



Exemplo de separação dos arquivos do personagem em camadas

2.2.2. 12 princípios da animação

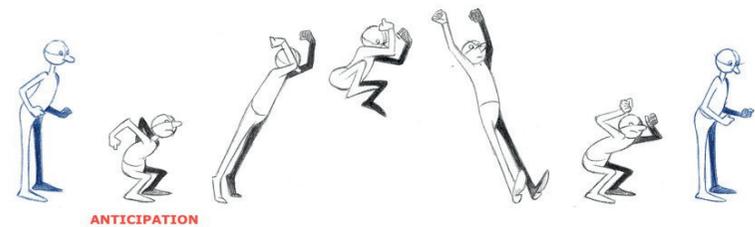
Essa metodologia é voltada para a fase prática de produção da animação. É o livro “Manual da animação” de Richard Williams – animador, ilustrador e diretor de animação do filme de Steven Spielberg “Uma cilada para Roger Rabbit” (1988). O livro é um compilado de informações desde desenho até técnicas para construir uma animação mais fluida.

É também baseado nos 12 princípios da animação criados por Ollie Johnston e Frank Thomas, dois animadores que desenvolveram a famosa assinatura da Disney. Os princípios são essenciais para todos que trabalham com animação atualmente. O primeiro deles é *squash and stretch* (comprimir e esticar). Em outras palavras, deformar um objeto ou personagem para dar ao espectador a ilusão da atuação da gravidade sobre o desenho.

O segundo princípio se chama *anticipation* (antecipação). É a preparação da forma antes de iniciar um movimento. Nenhuma ação começa de repente. No caso de uma animação, principalmente o cartoon, esse movimento é propositalmente exagerado, a exemplo dos cartoons da série Looney Tunes. Em meados do século XX, o



Princípio da animação “squash and stretch”



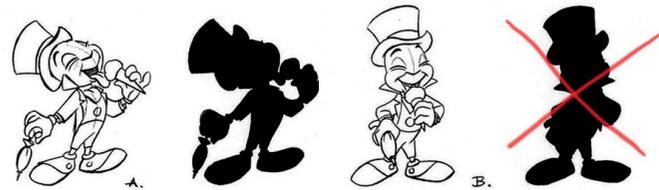
Princípio da animação “antecipação”

estúdio da Warner, assim como outros, trazia esses desenhos mais ‘selvagens’ em reação ao ‘realismo’ da Disney.

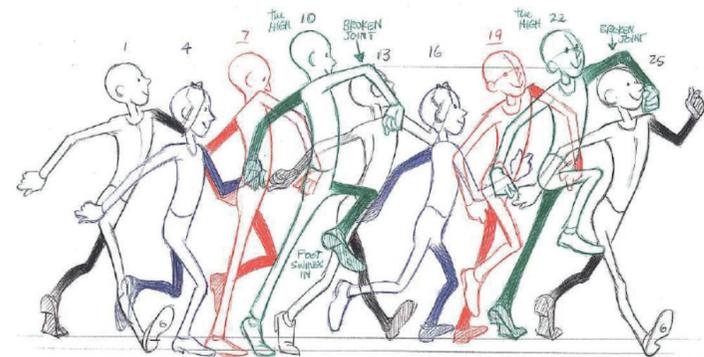
O terceiro, *staging* (encenação), é o princípio que diz que toda pose do personagem deve mostrar fielmente a emoção que ele quer passar. É preciso ter expressão facial do personagem e movimento claro.

Straight ahead action and pose to pose (animação direta e pose a pose) é o nome do quarto princípio. Animação direta é quando o animador não tem definido o movimento completo, simplesmente vai desenhando seguindo um fluxo criativo e vendo o que vai gerar no final. Esse método é ótimo porque pode gerar no final inúmeros resultados, porém, pode acabar também facilmente se perdendo no tempo da cena e nos prazos do diretor.

Outro tipo de animação pose a pose, é quando já se define inicialmente quais são as poses-chave mais importantes do movimento. Esse é um limite traçado pelo animador, e o trabalho dele é criar transições que unem as poses. A desvantagem é que pode perder um pouco da fluidez do movimento. O mais aconselhável é encontrar uma combinação entre os dois tipo de animação. Definir as poses, adicionar outros desenhos importantes como antecipação do movi-



Princípio da animação “encenação”



Princípio da animação “straight ahead action and pose to pose”

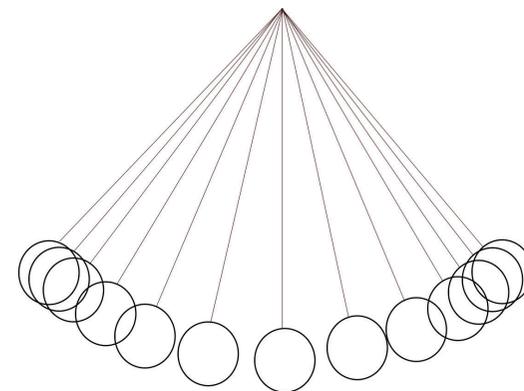
mento, por exemplo. Tendo definido a estrutura, é possível trabalhar livremente com animação direta entre essas poses.

O próximo princípio se chama *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação). É a ideia de que quando o movimento acaba, é preciso que a forma se acomode na posição. Por exemplo, com um personagem humano: ele para, mas o cabelo, e as roupas ainda se acomodam na posição. É o princípio da inércia de Newton, algo em repouso tende a continuar em repouso, algo em movimento tende a continuar se movimentando. É o princípio também de que se o personagem está em movimento, algumas partes dele se movem mais rápido do que ele.

Slow-in and slow-out (aceleração e desaceleração) é o sexto princípio que visa dar mais realismo para a movimentação da forma. É a ideia de que quanto mais detalhes, mais frames, mais lenta a ação fica. Então, o princípio diz para adicionar mais frames no início do movimento a fim de dar a ideia de aceleração, menos frames no meio, e no final para acomodar o movimento mais frames novamente. Quase igual a um pêndulo.



Princípio da animação “follow through and overlapping action”



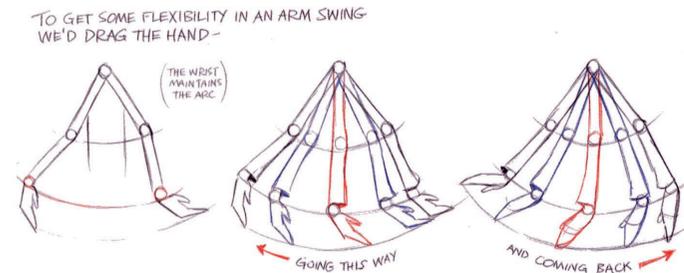
Princípio da animação “slow-in and slow-out”

Arc (movimento em arco) é o princípio que diz que nenhum movimento é inteiramente reto do início ao fim. O simples movimento de levantar o braço de um personagem descreve um arco com as mãos. Esses detalhes podem trazer leveza e suavidade para a animação.

O oitavo princípio da animação é o *Secondary action* (ação secundária). São movimentos secundários que complementam a ação principal e fortalecem a ação. Normalmente estão em *timings* diferentes, como por exemplo, a movimentação da cauda de um animal.

Timing (temporização) é basicamente entender que 1 segundo de filme equivale a 24 frames, a quantidade de desenhos colocados nesse intervalo diz se a cena é mais devagar ou rápida, e ao mesmo fala também sobre a emoção que o personagem vai transmitir, se ele está com raiva, se ele é calmo, se está correndo ou andando devagar, etc.

O décimo princípio é *Exaggeration* (exagero), que consiste em exagerar ao máximo certas expressões, a fim de deixar clara a comunicação a respeito da emoção que o personagem está sentindo. Basicamente aplicado ao primeiro e quinto princípios: comprimir e esticar e ações secundárias. A pantomima, linguagem corporal dos personagens, é a raiz da animação.



Princípio da animação "arc"



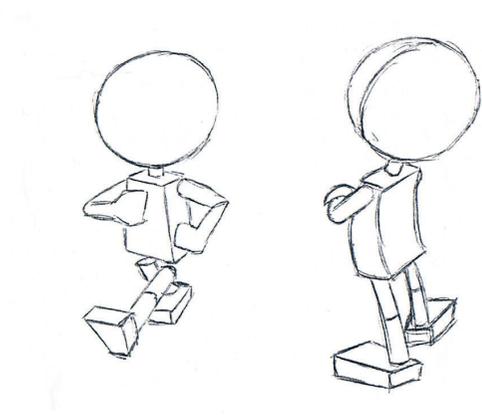
Princípio da animação "secondary action"



Princípio da animação "exaggeration"

Solid drawings (desenho volumétrico), penúltimo princípio, é voltado para o desenho e pensar que, apesar da animação ser 2D, ela deve transmitir uma ideia de profundidade, perspectiva, e evitar que os membros do corpo sejam totalmente simétricos.

Por último, o 12º princípio da animação é o *Appeal* (apelo - design atraente). Em relação ao suspense, especificamente, ele é muito importante, pois é a criação de um design de personagens que cativam o público com charme, magnetismo e que contribuem para que o espectador goste e se identifique.



Princípio da animação “solid drawings”



Princípio da animação “appeal”

2.3. Pós produção

A pós-produção é a etapa de editar os últimos detalhes e adicionar os créditos. Além disso, nesse projeto foi a etapa de sincronização, montagem e edição entre a animação e a trilha sonora.

A importância da trilha sonora

O som tem a capacidade de moldar o destino da narrativa e é responsável pela sustentação de todo o filme, mantendo a atenção do espectador do início ao fim. Junto com outros elementos que compõem o um filme, o som ajuda a conduzir emoções, sentimentos e memórias afetivas no espectador, definindo o clima da cena e unindo essa atmosfera criada aos sentimentos expressos pelos personagens.

Através da trilha sonora – que inclui música, efeitos, diálogos e até mesmo o silêncio – é possível também refletir sobre a índole dos personagens e qualificar suas intenções (se são boas ou não). Todos esses aspectos aumentam a expressividade do filme, contribuindo para uma melhor experiência imersiva do cinema, e auxiliando o espectador para que se alcance a catarse.

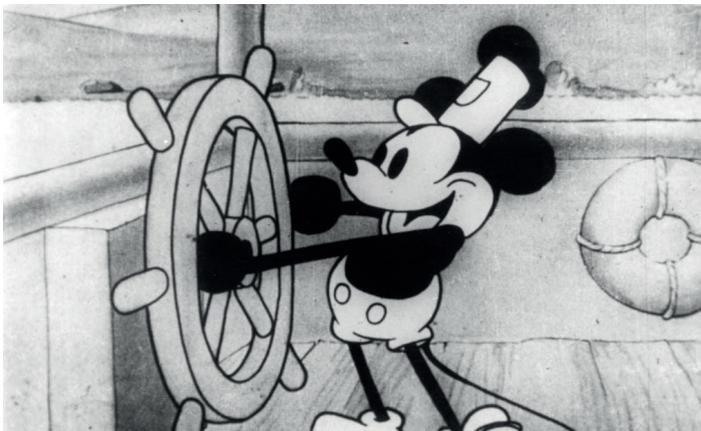
Portanto, o som é um elemento inerente ao cinema. Mesmo na sua fase muda, no século XIX, os filmes eram ambientados ao vivo por pianistas, ou até mesmo orquestras inteiras. Com a descoberta da tecnologia que tornava possível sincronizar imagens e áudio, era preciso repensar a função dramática do som, que agora incluía diálogos e ruídos. O filme “O artista” (2012) conta sobre essa época de transição para o cinema falado.

No universo da animação, um dos personagens mais emblemáticos do início do século XIX foi o Gato Félix, comparado muitas vezes com o ator Charles Chaplin. O desenho fez sucesso durante os anos 1920, e pertencia ao cinema mudo. As possibilidades trazidas pelo chamado “mickeymousing” – sincronia absoluta entre animação e música, muito utilizada nos desenhos animados dos estúdios Disney – tornaram Félix ultrapassado.

Walt Disney acreditava na influência do som em uma narrativa e investiu nesta tecnologia. Em 1928 estreou o primeiro curta animado com som, “Steamboat Willie”, que é considerado um sucesso não só pela animação (que na época foi considerada “fluida”), mas



"Felix de Cat" (1919) | Fonte: Google Imagens



Curta "Steamboat Willie" da Disney | Fonte: Google imagens

também por suas conquistas para a edição do áudio. Anos depois, surgiram os famosos musicais da Disney, quando os estúdios perceberam que a música poderia ser usada não só para tornar as cenas mais comoventes, como também para contar a história do filme como um todo.

No suspense especificamente, os filmes usam de sons não-lineares de diversas maneiras para criar efeitos sonoros, a fim de aumentar o impacto emocional em cenas de suspense e terror. Não sem fundamento. Uma pesquisa da Universidade da Califórnia constatou que o corpo inspira grande quantidade de ar pela laringe quando está com medo, produzindo sons entrecortados.

A trilha sonora de um filme também inclui o silêncio. Parece contraditório dizer da importância do som no cinema e ao mesmo tempo falar do oposto. Porém, nesse caso não é uma ausência total de som, mas é o momento em que nos filmes não há nada além de ruídos e efeitos dentro da realidade da cena. Isso contribui para que haja suspense através de dois aspectos:

Primeiro, qualquer barulho se torna mais evidente em um ambiente silencioso. Isso para o espectador de um filme é sinal de que ele

pode levar susto a qualquer momento com um som alto repentino. Segundo, o público se envolve na cena ao se colocar no lugar do personagem, prestando atenção em todos os sons a fim de entender o que pode acontecer. Isso está relacionado com a ideia de empatia já mencionada anteriormente.

Algumas trilhas sonoras se tornaram tão características, que viraram uma identidade do filme, o chamado *leitmotif*. No caso dos filmes de terror e suspense, elas foram feitas com o objetivo de causar desconforto, repugnância e anunciar a chegada de ameaças. O som é basicamente uma ferramenta de alerta.

Este trabalho tem uma trilha sonora composta por sons ambientes do próprio cenário e ajuda na ambientação do lugar.

Ilustração: Thiana Fragoso



RESULTADOS

3.1. Possíveis desdobramentos

Normalmente, no mercado de trabalho um curta metragem de animação de 6 minutos como esse, é um projeto feito em grupo, onde cada um tem uma função e todos possuem interação constante.

Logo, o resultado deste trabalho é de imensa satisfação para mim por ter conseguido assumir sozinha todas as etapas do processo de um desenho animado. No entanto, gostaria de ressaltar nesse espaço algumas considerações bastante relevantes feitas pela minha banca avaliadora, composta por Gianna Larocca e os professores Marcos Martins e Noni Geiger. Esse projeto foi apresentado virtualmente no dia 26 de agosto de 2021.

A primeira delas diz respeito ao fato de que dificilmente alguém esquecerá algo que escreveu nas mãos de um dia para o outro sem motivo. Mesmo que o esquecimento seja uma consequência natural de uma rotina estressante, cansativa e comum na vida de todos, pode ser que seja interessante deixar isso mais visível neste projeto.

Sendo assim, deixar pistas no próprio cenário seria uma solução plástica simples e efetiva de se explicar o que possa estar ocorrendo com o personagem. Acrescentar uma garrafa de bebida alcoólica vazia na pia da cozinha, por exemplo, ou espalhar papeladas de trabalho, enfatizando a rotina massante do protagonista.

A segunda observação corresponde a escolha da trilha sonora. Seria uma mudança positiva colocar sons menos realistas, pois, segundo a banca, os efeitos não combinam tanto assim com o estilo das ilustrações. Portanto, tenho como um desdobramento futuro deste projeto desenvolver uma trilha mais única e original.

A última observação é a mais complexa, e, na minha opinião, a mais difícil de se resolver. Nos momentos finais do curta, quando é revelado o significado dos sinais, textos aparecem em cena de forma muito pedagógica. Essa ideia de “passo a passo” é ruim, pois pode significar que o desfecho da história não é bom o suficiente para ser autoexplicativo, e o espectador deve ter também sua parcela de participação desvendando a história e o final.

Como explicar algo sem ser explicativo? Uma possível solução seria adicionar a tipografia como um auxílio – sutil e enraizada fazendo parte do próprio cenário, mas que mesmo sem ela desse para entender o que está acontecendo. Portanto, é um assunto interessante e que gostaria no futuro resolver de uma melhor uma forma.

3.2. Conclusões finais

Algo interessante deste projeto em especial é o paralelo entre o cotidiano do personagem do curta e a realidade padêmica de isolamento que passamos a viver nos últimos anos. É possível dizer que inconscientemente posso ter me inspirado na minha própria vivência para criar o roteiro dessa história.

O personagem do curta é um homem solitário, não tem ninguém para lhe ajudar em suas tarefas cotidianas, no entanto, em nenhum momento pode se ter total certeza que ele mora sozinho, por exemplo. Assim, ele poderia muito bem estar isolado somente naquele momento, estando, inclusive, em quarentena devido a pandemia.

Além disso, a falta de memória que o personagem tem na história também é infelizmente constante no cotidiano atual. Durante a pandemia do coronavírus, o Brasil enfrentou uma grande onda negacionista de pessoas que minimizaram a gravidade da doença, descredibilizando as únicas medidas preventivas comprovadamente eficazes: o isolamento social, a higiene e o uso de máscara.

O resultado disso tomou grandes proporções como o boicote de muitas pessoas ao uso de máscara e a vacina, atraso do início da vacinação, subfaturamento da compra das mesmas e o incentivo a tratamentos sem validação científica. Tudo isso teve como saldo mais de meio milhão de mortos no país.

Desenvolver esse projeto como trabalho de conclusão de curso foi um processo particularmente enriquecedor e prazeroso como estudo, profissionalmente e para minha vida pessoal também. Sempre achei que a possibilidade de unir animação e suspense, e ainda extrair mistérios de uma rotina, fosse gerar uma pesquisa muito interessante, o que se comprovou sendo verdade.

Foi importante para mim profissionalmente entrar em contato com todas as técnicas, referências, bibliografia, diretores que não conhecia e, claro, contato pela primeira vez com After Effects, pois antes desse projeto nunca havia feito nada nele.

Modéstia parte, fico muito orgulhosa de ter conseguido fazer sozinha um curta animado, pois eu já tinha consciência antes de começar que seria um processo difícil, trabalhoso, de muitas fases, e que no mercado depende de tempo e de, principalmente, uma grande equipe. Eu consegui criar todas as ilustrações e animações com a opinião da minha orientadora lado a lado.

Ter feito um curta 100% original também é motivo de orgulho para mim, pois não sou escritora e foi a parte mais desafiadora do projeto. Como exercício, ter aprendido como se faz um roteiro foi muito bom.

Preceito uniu as três maiores paixões profissionais da minha vida: ilustração, animação e design, e por tudo isso foi um prazer. Me sinto feliz por estar concluindo uma caminhada longa e bonita com esse curta que fala muito sobre mim.

3.3. Bibliografia

A CASA monstro. Direção de Gil Kenan. Estados Unidos da América: Amblin Entertainment, 2006. 1 DVD (91 min).

AMNÉSIA. Direção de Christopher Nolan. Califórnia: Summit Entertainment, 2000. 1 DVD (113 min).

A NOIVA cadáver. Direção de Tim Burton. Estados Unidos da América: Laika Studios, 2005. 1 DVD (77 min).

ARISTÓTELES. **Poética.** Edição da Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa. Ed. 3, 2008.

BACURAU. Direção de Kleber Mendonça Filho. Pernambuco: Globo Filmes, 2019. 1 DVD (132 min.).

BUNNY lake is missing. Direção de Otto Preminger. Estados Unidos da América: Columbia Pictures, 1965. 1 DVD (107 min.).

CIENTISTAS descobrem por que as trilhas sonoras dos filmes de terror assustam. **Revista Veja.** São Paulo, 26 de maio de 2010. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/cientistas-de-scobrempor-que-as-trilhas-sonoras-dos-filmes-de-terror-assustam/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

CORAGEM, o cão covarde [seriado]. Direção: John Dilworth. Produção: John Dilworth. Atlanta: Stretch Films, Inc. Cartoon Network, 1997.

CORALINE e o mundo secreto. Direção de Henry Selick. Estados Unidos da América: Laika Studios, 2009. 1 DVD (100 min).

CORRA! Direção de Jordan Peele. Califórnia: Universal Pictures, 2017. 1 DVD (103 min).

CORRA Lola, corra. Direção de Tom Tykwer. Alemanha: X-Filme Creative Pool, 1998. 1 DVD (81 min.).

DOWLATABADI, Z.; WINDER, C. **Producing Animation**. Massachusetts: Focal Press, 2011.

EDWARD Lorenz, father of chaos theory and butterfly effect, dies at 90. **MIT News**. Massachusetts, 16 de Abril, 2008. Disponível em: <<https://news.mit.edu/2008/obit-lorenz-0416>>. Acesso em: 18 ago. 2021.

EMPREGO no Setor Audiovisual - Estudo Anual 2017 (Ano-base 2015). **Ancine**. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/publicacoes/pdf/emprego_no_setor_audiovisual.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2021.

ENTRE planos. **Como Tim Burton Criou Seu Estilo Cinematográfico**. 2026. (15m15s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cXvpiaVC1Vk&t=729s>>. Acesso em: 20 jul. 2021.

ESPECIALIZADO em animação, Combo Estúdio não parou em tempos de pandemia. **Tela Viva**. Rio de Janeiro, 21 de agosto, 2020. Disponível em: <<https://telaviva.com.br/21/08/2020/especializada-em-animacao-combo-estudio-nao-parou-em-tem->

[pos-de-pandemia/](#)>. Acesso em: 19 jul. 2021.

FIELD, S. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

FOLEY, L. **A Última Festa**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2020.

FRANKENSTEIN. Direção de James Whale. Estados Unidos da América: Universal Pictures, 1931. 1 DVD (71 min.).

GIGLIOTTI, G. C. (2012). O uso da iluminação com estética expressionista em filmes da primeira metade do século XX. **Revista Estética e Semiótica**, 2(2), 57–84. Disponível em: <<https://doi.org/10.18830/issn2238-362X.v2.n2.2012.06>>. Acesso em: 16 ago. 2021.

GUIMARÃES, T. **Animação é coisa de criança? (feat. Mikannn)**. 2021. (23m19s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IPWeedpJCpc&t=365s>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

HALLOWEEN. Direção de John Carpenter. Estados Unidos da América: Compass International Pictures, 1978. 1 DVD (91 min.).

HELLER, E. **A psicologia das cores.** São Paulo: Editora olhares, 2021.

HISTORIETAS assombradas para crianças malcriadas. Direção: Victor Hugo Borges. Rio de Janeiro: Copa Studio, 2013.

JUNJI, I. **The Enigma of Amigara Fault.** Japão: [s.n.], 2002. Disponível em: <<https://yesmangas1.com/manga/the-enigma-of-amigara-fault-ym24596/1#1>>. Acesso em: 17 de novembro de 2020.

JUNJI, I. **Uzumaki.** São Paulo: Devir Livraria, 2020.

KRAUSE, F. **The Creeps: A Deep Dark Fear Collection.** Nova York: Ten Speeds Press, 2017.

LOCKWOOD, Devi. **Overlooked No More: Lotte Reiniger, Animator Who Created Magic With Scissors and Paper.**

The New York Times, 2019. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2019/10/16/obituaries/lotte-reiniger-overlooked.html>>. Acesso em: 9 de dezembro de 2020.

LOONEY tunes [seriado]. Direção: Tex Avery. Produção: Hugh Harman. Califórnia: Warner Bros. Animation, 1930.

LUPTON, E. **O Design Como Storytelling.** São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2020.

MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MERCADO Audiovisual Brasileiro. **Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual.** Brasil, 2019. Disponível em: <<https://oca.ancine.gov.br/mercado-audiovisual-brasileiro>>. Acesso em 19 jul. 2021.

NERDWRITER, **The Real Fake Cameras Of Toy Story 4.** Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AcZ2OY5-TeM>>. Acesso em: 2 de dezembro de 2020.

NÓS. Direção: Jordan Peele. Califórnia: Universal Pictures, 2019. 1 DVD (116 min).

O SILÊNCIO dos Inocentes. Direção de Jonathan Demme. Nova York: Strong Heart Productions, 1991. 1 DVD (118 min.).

O SOM ao redor. Direção de Kleber Mendonça Filho. Pernambuco: Globo Filmes, 2019. 1 DVD (132 min.).

PIGNATARI, D. **Informação Linguagem Comunicação.** São Paulo: Editora Cultrix Ltda, 1981.

PSICOSE. Direção de Alfred Hitchcock. Nova York: Paramount Pictures, 1960. 1 DVD (109 min.).

PORTUGAL, D. Percepção visual, memória e cadeira. **Forma Elementar.** Rio de Janeiro, 29 ago. 2017. Disponível em: <<https://formaelementar.wordpress.com/2017/08/29/percepcao-visual-memoria-e-cadeira/>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

REVOLUÇÃO em quadrinhos: como a presença feminina tem mudado a produção de HQs no Brasil, com narrativas cada vez

mais plurais. **Revista Ela.** Rio de Janeiro, 09 de março de 2021. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/ela/gente/como-presenca-feminina-tem-mudado-producao-de-quadrinhos-no-brasil-com-narrativas-cada-vez-mais-plurais-1-24911631>>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

THE SINNER [seriado]. Direção: Antonio Campos. Los Angeles: NBCUniversal Television and Streaming, 2017.

TUDOR, C.J.. **As Outras Pessoas.** Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2020.

TUDOR, C.J.. **O Homem de Giz.** Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2018.

VITTAR, P. **Pablo Vittar - Rajadão (Oficial Music Video).** 2021. (2m58s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=naeTvOPmq-U>>. Acesso em: 19 jul. 2021.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

