

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN

FILIPPE PAES MACHADO

PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA “O CAMINHO DA NASCENTE” A PARTIR
DO ESTUDO DE ESTILO DO ILUSTRADOR SAMUEL CASAL.

Caruaru, PE

2014

FILIPPE PAES MACHADO

PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA “O CAMINHO DA NASCENTE” A PARTIR
DO ESTUDO DE ESTILO DO ILUSTRADOR SAMUEL CASAL.

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado à coordenação do Curso de
Design da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE (CAA), como
requisito para obtenção do título de
bacharel em Design.

Orientador: Prof. Ms. Marcos Buccini

Caruaru

2014

Catálogo na fonte:
Bibliotecária - Simone Xavier

M149p Machado, Filipe Paes.
Pré-produção do curta "O caminho da nascente" a partir do estudo de estilo do ilustrador Samuel Casal. / Filipe Paes Machado. - Caruaru: O Autor, 2014.
110f.; il.; 30 cm.

Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro
Monografia (Trabalho de Conclusão de curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2014.
Inclui referências bibliográficas

1. Ilustração. 2. Estilo. 3. Animação - Produção. 4. Animação 2D. I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio. (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2014-89)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

FILIPE PAES MACHADO

“Pré-produção do curta ‘O caminho da nascente’ baseada no estilo do ilustrador Samuel Casal””

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno Felipe Paes Machado

APROVADO

Caruaru, 14 de março de 2014.

Marcos Buccini Pio Ribeiro

Manoel Guedes Alcoforado Neto

Turla Alquete

FILIPPE PAES MACHADO

PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA “O GAMINHO DA NASCENTE” A PARTIR
DO ESTUDO DE ESTILO DO ILUSTRADOR SAMUEL CASAL.

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado à coordenação do Curso de
Design da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE (CAA), como
requisito para obtenção do título de
bacharel em Design.

Orientador: Prof. Ms. Marcos Buccini

Aprovada em ____/____/____

Prof. Ms. Marcos Buccini
(Presidente/Orientador)

Profº Manoel Guedes
(Avaliador)

Profº Turla Alquete
(Avaliador)

Caruaru

2014

Dedico este projeto a todos que acreditam que sonhos existem para serem realizados, para aqueles que buscam a realização de um trabalho não pelo seu retorno financeiro, mais sim pelo prazer de ve-lo concluido, para aqueles que lutam pelos seus sonhos e objetivos e não desistem até alcança-los.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus, pois sem fé, não teria acreditado nem em mim mesmo, a minha família, meu pai, Luiz Ferreira Machado, Nivone Paes Machado e Maria Aparecida Martins que lutaram e me deram toda minha base e condições para que eu pudesse correr atrás dos meus objetivos e sonhos, e por todos os meus amigos, familiares que me apoiaram e acreditaram em mim e me incentivaram até quando eu não estava convicto se iria conseguir ou não. Quero agradecer a meu orientador Professor Marcos Buccini, por suas cobranças até quando eu desaparecia, a uma pessoa em especial que estavam ao meu lado me apoiando e me incentivando, mesmo quando eu não podia dar tanta atenção por estar trabalhando neste projeto. E a pessoas que me ajudaram muito mesmo não estando tão perto como meus compadres Nathalia e Gustavo, e a todos os meus amigos que estavam torcendo por mim. Obrigado!

“Um dia aprendi que sonhos existem para tornar-se realidade. E, desde aquele dia, já não durmo pra descansar. Simplesmente durmo pra sonhar.”

Walt Disney

RESUMO

Este projeto tem como objetivo realizar uma análise de estilo do artista e xilogravurista Samuel Casal, a partir de um estudo aprofundado de seus trabalhos com base em alguns dos pontos de vista e conceitos do roteiro didático citado no livro "Para apreciar a arte" de Antonio F. Costella, e baseado nesta análise, desenvolver a pré-produção de um curta de animação 2D seguindo as características, estilo e estética dos trabalhos de Casal, incorporando a essência dos seus trabalhos digitais. A animação contará a história de um jovem em um caminho repleto de desafios em busca do seu maior desejo que é reencontrar os pais. A mesma contará com a presença de diversas lendas populares da região norte e nordeste do país. Aplicando técnicas de estética e seguindo a área de *Motion Design*, a animação, em sua maior parte, será desenvolvida com recorte digital e contará com trechos que serão mesclados com animação quadro a quadro e diversos efeitos visuais.

Palavras-chave: estilo, ilustração, *Motion Design*, recorte digital, produção de animação, animação 2D.

ABSTRACT

This project has as objective realize a analysis of the artist and xylographer Samuel Casal's style, from a depth study of his works based in some of the viewpoints and concepts of the didactic script cited in the book "Para apreciar a arte" from Antonio F. Costella, and based on that analysis, develop a preproduction of a short 2D animation following the traits, style and esthetics of Casal, embodying the essence of his digital works. The animation will tell the history of a young boy in a path full of challenges in search of his biggest dream that is to find his parents. The same will count with the presence of lots of popular legends from north and northeast region of the country. Applying esthetical technics and following the Motion Design area, the animation, in the majority, will be developed with digital cuts and will have parts that will be matched with frame by frame animation and a variety of visual effects.

Keywords: style, illustration, Motion Design, digital cuts, animation production, 2D animation.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Capa do Folheto “A Chegada da Prostituta no Céu”	28
Imagem 2 – O Monstro do Sertão	29
Imagem 3 – Instrumentos utilizados para talhar Xilogravuras	30
Imagem 4 - Saci	31
Imagem 5 – Ilustração para o Livro "Histórias de Fantasia e Mistério" / Scipione.....	34
Imagem 6 - Ilustração para o Livro "Histórias de Fantasia e Mistério" / Scipione.....	36
Imagem 7 - Elementos gráficos retirados das ilustrações de Samuel Casal.....	38
Imagem 8 - Ranhuras presentes nas Ilustrações de Samuel Casal.....	39
Imagem 9 - Repetição de Vetores nas Ilustrações de Samuel Casal.....	41
Imagem 10 - Círculos simulando <i>Splash</i> de Tinta.....	42
Imagem 11 - Terminações em Espiral nas Obras de Samuel Casal.....	43
Imagem 12 – Mural de Referências	45
Imagem 13 - Aplicação.....	46
Imagem 14 - Vistas	47
Imagem 15 - Bocas	48
Imagem 16 - Elementos Utilizados.....	48
Imagem 17 – Imagens de Referência	50
Imagem 18 - Aplicação.....	51
Imagem 19 – Vistas.....	51
Imagem 20 - Bocas	52
Imagem 21 – Elementos Utilizados	53
Imagem 22 – Imagens de Referência	54
Imagem 23 - Aplicação.....	55
Imagem 24 - Vistas	55
Imagem 25 - Bocas	56
Imagem 26 – Elementos Utilizados	57
Imagem 27 – Imagens de Referência	58
Imagem 28 – Aplicação	59
Imagem 29 - Vistas	59
Imagem 30 - Bocas	60
Imagem 31 – Elementos Utilizados	61

Imagem 32 – Imagens de Referência	62
Imagem 33 - Aplicação.....	62
Imagem 34 – Vistas.....	63
Imagem 35 - Bocas	63
Imagem 36 – Elementos Utilizados	64
Imagem 37 – Imagens de Referência	65
Imagem 38 - Aplicações.....	65
Imagem 39 - Vistas	66
Imagem 40 – Elementos Utilizados	67
Imagem 41 – Cenários (Visão Geral)	67
Imagem 42 - Cenário de uma cor, variando apenas o tom	69
Imagem 43 – Camadas dos Cenários	70
Imagem 44 – Cenário Um: Entrada da Floresta.....	72
Imagem 45 - Cenário Um: Entrada da Floresta – Aplicação	72
Imagem 46 – Cenário Dois: Árvores Gigantes	73
Imagem 47 - Cenário Dois: Árvores Gigantes – Aplicação	73
Imagem 48 – Cenário Três: Término do Lobo.....	74
Imagem 49 - Cenário Três: Término do Lobo – Aplicação	74
Imagem 50 - Cenário Quatro: Ponte das Cachoeiras.....	75
Imagem 51 - Cenário Quatro: Ponte das Cachoeiras – Aplicação	75
Imagem 52 - Cenário Cinco: Nascente	75
Imagem 53 - Cenário Cinco: Nascente – Aplicação	76
Imagem 54 – Quadro a Quadro - Cachoeiras	77
Imagem 55 – Quadro a Quadro - Fogueira	78
Imagem 56 – Quadro a Quadro - Redemoinho	78

Sumário

1. Introdução.....	12
2. Fundamentação Teórica.....	13
2.1 Desvendando o Estilo	13
2.2 Roteiros didáticos "Para Apreciar a Arte" de Antônio F. Costella.....	16
2.2.1 Conteúdo	16
2.2.2 Factual.....	17
2.2.3 Expressional	18
2.2.4 Técnico	19
2.2.5 Convencional.....	20
2.2.6 Estilístico	21
2.2.7 Atualizado.....	22
2.2.8 Institucional.....	23
2.2.9 Comercial	23
2.2.10 Neo Factual	24
2.2.11 Estético.....	25
2.3 Xilogravuras e seu Processo Produção	26
2.3.1 Produção	29
2.4 Arte Digital de Samuel Casal	31
2.5 Análise Segundo Antônio F. Costella.....	33
2.5.1 Ilustração Um.....	34
2.5.2 Ilustração Dois.....	36
2.5.3 Análise dos Elementos Gráficos Similares e sua Aplicação.	38
2.5.4 Ranhuras	39
2.5.5 Repetição de Vetores	40
2.5.6 Pequenos Círculos simulando <i>splash</i> de tinta	42
2.5.7 Terminações em espiral	43
3. Curta "O Caminho da Nascente".	44
3.1 Personagens	44
3.2 Menino	45
3.2.1 Saci	50

3.2.2	Iara	54
3.2.3	Caipora.....	58
3.2.4	Velha	62
3.2.5	Lobisomem.....	64
3.3	Cenários.....	67
4.	Testes de animação quadro a quadro	77
	Referências Bibliográficas	79
	APÊNDICES.....	80

1. Introdução

Toda animação possui uma expressão gráfica ou estilo, que está intrínseco em seu visual, dos personagens aos cenários. Este estilo varia e é uma forma de dar identidade ao trabalho. Assim como as pessoas tem sua própria forma de vestir, agir e pensar, diferenciando-as das demais, as animações possuem diferentes estilos de traços, texturas, cores e formas, bem como uma infinidade de elementos gráficos, efeitos, partículas, movimentos de câmera e principalmente a própria forma de animar. Tendo em vista tudo isto. Este trabalho tem como objetivo principal a elaboração da pré produção de um curta metragem de animação 2D, que consiste dos processos que antecedem a produção, que são: desenvolvimento do roteiro, *storyboard*¹ e *concepts*² de cenários e personagens.

Neste projeto iremos examinar mais detalhadamente a expressão gráfica, sendo realizada uma pequena análise das ilustrações do xilogravurista e ilustrador Samuel Casal. Neste estudo, iremos examinar as ilustrações e separar alguns elementos efetuando um estudo de algumas de suas ilustrações digitais, segundo o roteiro Para Apreciar a Arte de Antônio F. Costella, separando elementos similares presentes em seus trabalhos. A partir desta análise, será iniciada a produção dos *concepts* dos personagens e cenários para a animação, “O caminho da nascente” que será produzida futuramente utilizando elementos obtidos neste estudo e aplicando-lhes a expressão gráfica do artista Samuel Casal, desenvolvendo o projeto a partir de elementos da estética e das ilustrações do artista.

O artista que vive no sul do país desenvolve trabalhos, digitais como ilustrações para revistas em quadrinhos e livros, além de marcas para empresas ou ilustrações para propagandas e revistas. Samuel Casal também se destaca como xilogravurista, fugindo do visual das xilogravuras nordestinas, e aplicando muitos detalhes e intenções mais sombrias o artista passou a se destacar na área da xilogravura e em sua região pelo estilo próprio e bem ousado. Mais a frente no capítulo 2.4 vamos falar mais sobre Samuel Casal.

¹ Organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

² Definição, concepção, idéia, opinião. Representação de um objeto.

A pré produção a ser realizada será do curta “O caminho da Nascente” que em sua história contará a lenda de um jovem que adentra uma floresta em busca de encontrar a nascente do rio que segundo uma lenda é um lugar mágico onde ele pode realizar seu maior desejo, que é ter seus pais de volta, o curta contará com lendas e mitos do folclore Brasileiro, como o Saci, a lara e outros. A animação será produzida em 2D, em sua maioria feita através da técnica de animação com recorte no *Adobe After Effects* que simula os movimentos dos personagens recortados no Photoshop como se fossem vários pedaços de papel. Adiante falaremos mais sobre estes processos de animação e de todo os outros processos anteriores como: a elaboração e criação do roteiro, *storyboard*, *concepts* e estudo dos personagens e do cenário.

2. Fundamentação Teórica

2.1 Desvendando o Estilo

Durante o desenvolvimento do projeto chegamos ao ponto onde era preciso analisar os trabalhos do artista Samuel Casal para definir as suas características, intenções e estilo de suas ilustrações buscando uma forma de estudá-las e definir elementos que possam ser utilizados para definir o estilo. Primeiramente foi realizada uma pesquisa de estudo e análise de estilo, por meio da leitura de autores como Gombrich e outros relacionados a artes como Antônio F. Costella. Nesta pesquisa descobrimos que o termo estilo passou a ser definido por diversas formas com o passar do tempo, sofrendo uma grande evolução. Dessa forma, uma análise de estilo das ilustrações do artista Samuel Casal definiria sua expressão gráfica, mas não seria o suficiente, pois não há uma metodologia propriamente dita para esse tipo de estudo, o que tornaria a análise totalmente pessoal. Partindo daí faremos uso do livro *Para Apreciar a Arte* de Antônio F. Costella que fornece um roteiro didático com dez conceitos e pontos de vista para se analisar uma obra de arte, e a partir deste roteiro iremos selecionar os conceitos e os pontos de vista de maior relevância para

a pesquisa, utilizando-os para fundamentar a análise/estudo sobre o estilo do artista Samuel Casal.

Inicialmente vamos entrar no conceito de estilo, sua definição e evolução do seu significado com o passar do tempo, logo após, adentraremos no roteiro didático Para apreciar a arte de Antônio F. Costella, utilizando seus conceitos para fundamentar a análise.

Desde a antiguidade artistas e poetas vêm se expressando, sempre procurando sua própria forma de mostrar ao mundo suas ideias, poemas, atitudes e pensamentos. Com o passar do tempo não só artistas, mais todos os indivíduos começaram a tentar se diferenciar e se destacar uns dos outros, e assim começam a desenvolver seu próprio estilo. Mesmo com influência ou base em outras pessoas tempos ou culturas. A palavra estilo se origina do termo em latim “stilus” que por sua vez se designava a uma haste, tipo uma caneta que era um objeto de escrita antigo utilizado pelos gregos. A palavra estilo passou por uma evolução e com o tempo se tornou cada vez mais complexa. A ela começaram a ser atribuídos diversos sentidos, entre eles: a forma de agir de pessoas e grupos. Ela passou a definir também formas literárias, movimentos artísticos, entre outros.

Essa evolução de sentidos para a palavra estilo seguiu uma ordem, aonde um sentido ia ligando e sendo acrescentado por outro. Devido a sua designação ter surgido de um objeto de escrita a palavra foi associada, obtendo um novo sentido, sendo utilizada para indicar a maneira de escrever falar e se expressar de uma pessoa ou de um grupo, que era dado como estilo afetado ou estilo didático. A partir daí surge mais um conceito de estilo, que definia a forma de precisão ou perícia para escrever. Como nas escolas gregas de escrita e leitura os professores avaliavam o estilo de escrita de cada aluno, surge então uma nova definição para a palavra estilo que agora era nitidamente literária, sobre escrever, passou a identificar escritores, períodos e tipos de literatura, com isso os escritores passaram a ser identificados pelo seu próprio estilo. Mesmo dessa forma a palavra só era utilizada por aqueles que avaliavam ou admiravam as obras literais de seu período. Porém a maior parte da população era analfabeta e com isso a palavra estilo ganhou mais um sentido e começou a ser utilizada também pela sociedade para definir refinamento e bom gosto de certas pessoas. Essas eram apontadas por terem estilo e bom gosto, por

se vestirem bem ou possuírem bens materiais valiosos e de boa aparência. (E.H. Gombrich, 1999)

Na educação clássica como citado anteriormente os professores avaliavam e voltavam sua atenção para os estilos de falar, escrever e se expressar. As discussões do período clássico foram à base para expandir a "termologia do estilo", tais discussões proporcionaram e geraram inúmeras ideias que tiveram influência duradoura.

A maioria era voltada a análise dos efeitos psicológicos e no desenvolvimento de uma rica termologia pra descrever as 'categorias de expressão a ornada e a humilde, a sublime e a bombástica'. Tais características são de difícil descrição tornando assim preciso o uso de metáforas para descrever tais estilos, como um estilo 'brilhante ou de um estilo nebuloso' (E.H. Gombrich, 1999).

Segundo Gombrich, 1999, sem tal necessidade, a termologia do estilo talvez jamais tivesse se expandido para as artes visuais, como as esculturas e pinturas, que eram comparadas pelos retóricos da antiguidade buscando novos métodos mais efetivos de caracterização. Gombrich também cita que Quinquiliano fez um estudo em particular inserindo uma breve história da arte, analisando desde a maneira "dura" das esculturas arcaicas até a "moleza" e "doçura" dos mestres do século IV que ilustravam a evolução da oratória latina e sua mudança de carácter, saindo do vigor áspero para o acabamento refinado.

O termo estilo deve ser considerado em sentido amplo, como a arte de contar uma história em imagens e em sons; compreende a escolha dos atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista e dos pontos de escuta, etc. Tudo é importante em matéria de estilo: a abertura da objetiva e a cor do papel pintado atrás do ator, a rapidez do traveling e o vaso de flores embaixo, à esquerda. (JULLIER e MARIE, 2009, p.20).

Hoje em dia a palavra estilo é utilizada para definir maneira de pensar e escrever ou atribuir pensamentos, definir o conjunto das qualidades e características de uma obra, autor ou grupo. No modo de vida, nas atitudes, maneira de ser, uso,

costume, hábito ou modo de se vestir e conversar. No campo da música o estilo são as características, intensões e sentimentos que um músico dá a suas obras e composições diferenciando umas das outras, a partir do momento em que um estilo musical começa a se generalizar e ser utilizado por diversos outros músicos e artistas ele passa a ser um gênero musical. Na moda o conceito esta relacionado à tendência onde o estilo se dá na forma predominante da época. E no campo da Arte o estilo define os movimentos artísticos como o movimento Barroco, Art Decó, Art Nouveau e referencia às obras de cada autor, por sua vez cada artista pode se diferenciar na forma de pintar ou desenhar, com um traço diferente ou com a forma que utiliza as cores e silhuetas nas suas obras, entre outras formas, além de fazer estudos e desenvolver variações de estilo, adicionando características próprias com base em movimentos artísticos ou até estilos de outros artistas. Com essas infindáveis variações de estilos como definir e avaliar o estilo de determinado artista? Para tal faremos uso do roteiro didático para análise da arte de Costella, e com base nele e em alguns de seus conceitos a análise do estilo será realizada.

2.2 Roteiros didáticos "Para Apreciar a Arte" de Antônio F. Costella.

2.2.1 Conteúdo

Segundo Costella, uma obra de arte apresenta diversos aspectos que devem ser observados e analisados separadamente para que possamos ter maior compreensão do conjunto da obra em si. O autor traz no livro "Para Apreciar a Arte" um roteiro didático dividido em dez pontos de vista, cada um com um conceito para ser analisado na obra de arte. Assim seguindo este roteiro, será possível obter uma maior compreensão da obra, seu estilo e seus valores. Com isso ele tenta de forma simples capacitar o leitor e lhe fornecer uma nova visão e uma nova forma de apreciar e analisar qualquer trabalho artístico seja uma tela ou até mesmo uma pintura digital. *"A transmissão da mensagem do artista para o espectador exige competência de ambos: daquele, para criar, e deste, para entender."* (COSTELLA, 1997, p.11)

Para a funcionalidade deste projeto só iremos utilizar alguns destes pontos de vista e conceitos que serão relevantes para fazer a análise das ilustrações digitais de Samuel Casal. As obras de arte em sua maior parte são analisadas como um todo que é a obra física em si, mais uma análise assim não tende a abranger tudo o que a obra condiz ou tenta transpor para quem a está visualizando, se separarmos os pontos de vista e analisarmos um a um, seguindo o roteiro didático sugerido no livro e depois juntarmos como um todo para poder identificar e analisar a obra de forma completa isso facilitará a compreensão do que o artista quis passar para o espectador.

Dentro da obra, a análise de seu conteúdo será dividida em dez pontos de vista, são esses: o ponto de vista factual, expressional, técnico, convencional, estilístico, atualizado, institucional, comercial, neofactual e estético. A seguir será feito um breve comentário a cerca de cada um desses pontos de vista. De acordo com o livro “Para Apreciar a Arte”, não é necessário possuir conhecimento total sobre os dez pontos de vista para se poder analisar e apreciar bem um trabalho artístico, porém o conhecimento dessas abordagens torna a análise e apreciação melhor. Nem todos esses pontos de vista serão focados com a mesma intensidade, isso é totalmente pessoal, e depende da relevância que cada ponto de vista tem. Um exemplo, ninguém sem conhecimento técnico de pintura digital vai se focar na área técnica, pois o mesmo não terá conhecimento, sobre o *software*, efeitos ou *brushes*³ utilizados no trabalho, porém alguns que tem grande conhecimento técnico não possuem conhecimento do ponto de vista estético ou comercial da arte tornando o foco da apreciação e da análise diferente de pessoa para pessoa. Tendo em mente isto, nosso trabalho irá focar em quatro pontos de vista: factual, estético, estilístico e técnico, os quais são considerados de maior relevância para o objetivo do projeto, além de também abranger alguns dos outros pontos de vista.

2.2.2 Factual

No ponto de vista factual, observamos aquilo que a obra representa e mostra

³ Pinceis pré definidos utilizados no Photoshop para pintar ou ilustrar.

a seu apreciador, ou seja, aquilo que ela objetivamente exhibe, em exemplo citado no livro tem-se A Última Ceia ou A Cênaculo de Leonardo da Vinci, onde do ponto de vista factual pode-se observar que ela contém treze homens em diferentes atitudes atrás de uma mesa. Em um quadro que retrata uma rua movimentada o seu conteúdo factual será os carros, as casas os pedestres que caminha pelas calçadas e tudo que ela nos mostra. Enfim, o conteúdo factual de qualquer obra se resume a uma simples análise em nível descritivo da obra e dos elementos encontrados nela, e não exige uma grande operação mental do observador, principalmente se a obra representar o cotidiano e aspectos da mesma época do apreciador, caso contrário o observador pode encontrar dificuldades em analisar a obra em seu ponto de vista factual.

Muitas obras antigas retratam o cotidiano e objetos de sua época e se o observador não conhecer tais objetos por eles terem sofrido mudanças drásticas ou por não existirem mais ou ainda não serem mais utilizados na sua época, o observador pode não conhecer tais objetos tornando impossível a observação do ponto de vista factual, requerendo que uma pesquisa seja feita para reconhecimento de tais objetos. Existem também no campo das artes plásticas obras que não são figurativas, não possuem árvores, casas, pessoas ou qualquer tipo de objeto identificável, sendo totalmente abstratas. Tais obras mesmo não possuindo um sentido figurativo podem ser analisadas através do ponto de vista factual, onde será descrito, as cores, as formas e os elementos que podem ser vistos como manchas de tinta, etc.

2.2.3 Expressional

Todas as obras carregam um conteúdo que é sentido pelo observador. As músicas possuem gêneros, ritmos e tons carregando em si uma expressão existem músicas que são alegres, que animam qualquer ambiente, e que são utilizadas em festas, em contrapartida também existem aquelas mais calmas e tristes que fazem os indivíduos refletirem. Algumas obras literárias fazem você sorrir, e melhoram seu humor, enquanto outras atingem de tal forma que pode até, fazer o leitor chorar. No

campo das artes não é diferente, um quadro pode ser uma obra prima, mas diversas pessoas não gostariam de tê-lo pendurado em suas salas, pois, pode ser um quadro triste, alguns podem ser simples mais trazem com ele algo que anima o ambiente em que esteja e a quem o observa, mexendo com o sentimento do observador, este é o conteúdo expressional do trabalho artístico, é algo atribuído à obra, que vem exclusivamente dela e não do observador.

A obra funciona como um gatilho que dispara uma reação em nível psíquico. Quando o disparo acerta o alvo do sentimento, podemos ter certeza de que o conteúdo expressional da obra foi absorvido pelo observador. (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.29).

2.2.4 Técnico

Além do seu conteúdo factual e expressional a obra precisa de matérias que serão utilizados para a construção ou pintura da mesma, precisa de um labor técnico do artista para desenvolver seu trabalho. Do ponto de vista técnico, a obra é composta de elementos materiais que são a tela onde esta será pintada, a madeira ou o mármore para ser esculpido ou um instrumento como um violão ou piano para compor uma melodia. Entretanto além dos elementos materiais, também observamos os elementos imateriais que são a competência e as técnicas necessárias para pintar a tela, a habilidade para talhar a madeira ou esculpir o mármore e o conhecimento musical de notas e acordes assim como a habilidade para executá-los e compor uma melodia. Este pode ser definido como ponto de vista técnico.

Geralmente as pessoas tendem a dar importância apenas ao conhecimento teórico, relegando a contribuição dos materiais a segundo plano. 'O que importa é a competência do artista!' 'Se ele for bom fará arte com qualquer material', dizem. (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.31 c).

Mais o material, tem grande importância e influência no resultado do

trabalho do artista, tais materiais são escolhidos com carinho, e com muito cuidado por cada artista, um exemplo citado no livro é sobre Michelangelo Buonarroti (Caprese, 1475; Roma, 1564) que se deslocava até Carrara, na Toscana, e pessoalmente escalava as pedreiras para escolha dos mármore a serem utilizados em suas esculturas. Para um instrumentista tocar uma melodia ele escolhe seu melhor instrumento musical que precisa está devidamente afinado caso contrário não terá o mesmo resultado, e assim também é nas artes digitais, um artista precisa de aparatos de *hardware* como uma mesa digitalizadora ou um *mouse* e de *software* que simule a pintura ou ajude em seu trabalho.

Diferente do ponto de vista factual ou expressional que com algumas exceções não exigem do observador conhecimento especiais, para analisar devidamente o ponto de vista técnico o observador precisa ter essa bagagem de conhecimento sobre a área da obra a ser analisada, caso contrário, não será realizada uma devida apreensão do conteúdo técnico. Um observador com conhecimento na área das artes plásticas observará uma obra ao ponto de vista técnico de tal forma que irá avaliar a tinta utilizada, o material da tela e a técnica de pintura, fazendo uma análise superior a de alguém sem conhecimento na área e absorvendo muito mais do conteúdo técnico da obra.

2.2.5 Convencional

Para explicar este ponto de vista o autor utiliza um exemplo que consiste em qual seria a observação que as pessoas de diferentes meios, e sociedades teriam da mesma obra. O exemplo utilizado se deu da seguinte forma. Se uma estampa na qual encontrasse um homem carregando no ombro uma grande cruz de madeira e coroado com espinhos, for mostrada aos leitores do livro logo identificarão Jesus Cristo rumo ao Calvário, porém se esta mesma estampa for mostrada a um Índigena de uma tribo que nunca tinha sido contatada pelo homem branco, ele não dirá que a imagem se trata da Paixão de Cristo, nem entendera o porquê daquele homem carregar um tronco estranho em seu ombro. A imagem é composta por símbolos que dependem da sociedade em que se originaram como no exemplo a cruz é um

símbolo da fé religiosa dos cristãos, o índio por não ter contato com nossa sociedade não vai interpretar ou compreender sua simbologia, por isso não identificará o homem como Jesus Cristo.

Este é o ponto de vista convencional, onde toda obra carrega convenções que exigem que o observador tenha conhecimento de tais convenções para poder identificá-las e analisá-las. Deve-se ter cuidado para não confundir o ponto de vista factual com o convencional, onde o observador faz uma análise de objetos mais alguém que observasse uma cruz antes da crucificação de Cristo vai tê-la apenas como uma cruz sendo um ponto de vista factual, só após a crucificação e adoção da cruz como símbolo cristão que ela passa a carregar seu aspecto convencional.

2.2.6 Estilístico

A obra não é peça isolada. É fração de uma cadeia de fatos à qual se integra. Ao observarmos a obra sob o ponto de vista estilístico, colocamos mentalmente em relevo a ligação que existe entre a obra e a corrente cultural dentro da qual foi engendrada. (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.47).

Existem diversas formas de agir, se mostrar ou se vestir, e essas infindáveis variações também podem ser aplicadas nas artes, analisando obras e como essas foram retratadas vemos o ponto de vista estilístico. Um exemplo, na sociedade atual se vemos alguém vestido de preto com correntes, *spikes*⁴ e cabelo moicano, ou comprido, tal estilo é interpretado como *rockeiro*, *punk*, mais em uma sociedade indígena um visual assim não terá o mesmo significado, este é o ponto de vista estilístico.

Porém o ponto de vista estilístico não se resume a apenas ao conteúdo estilístico coletivo, da ambiência social, o conteúdo individual também deve ser analisado. Cada artista ou autor deve ser analisado com indivíduo, e possuem suas próprias crenças e personalidade, este cunho pessoal é o estilo individual do artista

⁴ Tachas com formato pontudo, que se assemelham a espinhos

e também faz parte do conteúdo estilístico da obra. Um exemplo, citado pelo autor, é que uma pessoa que passa a observar diversas obras de determinado artista, que se destaca e tem um estilo único de personalidade inconfundível, ao entrar em um ambiente que tenha uma das obras do autor, mesmo sem nunca ter visto tal obra já identificará a mesma, apenas pela personalidade do artista aplicada à ela, ou seja, o conteúdo estilístico individual do artista.

2.2.7 Atualizado

Uma obra com o passar do tempo será vista por vários observadores, tanto obras antigas que depois de muitos anos passam a serem observadas por pessoas de outra época ou período, outras obras são transportadas de um lugar para outro, esses deslocamentos no espaço e tempo fazem com que a obra seja vista de forma diferente da dos observadores do seu local ou tempo de origem. Às vezes tais obras terminam recebendo atributos e passando algo que no seu local de origem não era visto ou observado, pois o passar do tempo ou a mudança de local vai expor os trabalhos artísticos a pessoas e observadores de um universo cultural totalmente diferente.

Cada geração, cada ambiente, cada momento cultural, enfim, acrescenta mentalmente à obra algo que não está *na obra*, mais sim *na cabeça dos observadores*. Quando analisamos uma criação artística sob o ponto de vista atualizado, trazemo-la à força, portanto, para nossa óptica cultural. (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.52).

Este ponto de vista atualizado atribui à obra valores que em seu próprio período a mesma não possuía, por isso como o passar do tempo pinturas, esculturas, e outras obras de arte vai recebendo diversos outros atributos relacionados ao período onde é observada, passando a ser mais valorizada e conhecida.

2.2.8 Institucional

Em tempos passados, a maioria das obras de arte eram restritas, só pessoas da realeza podiam adentrar os locais onde estas eram expostas, com o passar do tempo esse meio foi sofrendo algumas mudanças e as obras antes inacessíveis para a população começaram a ser expostas para o público, agora o que era acessível apenas à elite se tornou livre para apreciação da sociedade em geral. No entanto entre o público e as obras existe sempre uma instituição, seja ele um museu, uma universidade ou qualquer veículo de comunicação.

Esta instituição intermediadora, que amplia do modo benéfico e às vezes incrível o elenco de informações disponíveis, pode selecionar, escolher, rejeitar, louvar, criticar e até, por vezes, sonegar as obras de arte a serem levadas ao público. Ela exerce uma forma de poder. (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.59).

Então se um importante museu expõe a obra de um artista desconhecido, já desperta o interesse dos apreciadores, se uma grande gravadora ou editora, escolhe o artista ou escritor para gravação do CD ou publicação do livro, já desperta nas pessoas o interesse de ouvir tais músicas ou ler o livro apenas pelo poder institucional da obra. Tal posto é gerado por estímulos sociais espontâneos e nem sempre controláveis, já a visão institucional é gerada de maneira totalmente formal.

2.2.9 Comercial

Todo objeto ou bem material possui um preço ou valor comercial, e as obras de arte não são diferentes, porém o valor de uma obra vem da soma de diversos fatores: a matéria-prima empregada, a mão-de-obra, características finais do produto, exclusividade, raridade da peça e até o conhecimento do artista e sua notoriedade irão influenciar no valor final de um trabalho artístico. Este ponto de

vista não se prende apenas a bens materiais como pinturas ou esculturas, pois diversos outros meios artísticos também possuem valor comercial agregado a eles, entre eles, músicas ou peças teatrais. Porém o valor de muitas obras depende do ponto de vista institucional e atualizado, segundo Costella (1997), "*o teatro, embora reconhecido Institucionalmente como uma das manifestações mais fecundas do gênio humano, necessita com frequência de subsídios governamentais, ou particulares para poder sobreviver.*". Então mesmo recebendo um apoio institucional, diversos meios de arte não tem o seu devido valor comercial agregado.

2.2.10 Neo Factual

Como o passar dos dias, anos, séculos e milênios todas as coisas sofrem alterações, passam por um processo de deterioração, onde se corroem, sedimentam e se desgastam, e isso também atinge todas as obras de arte que começam a adquirir uma tonalidade escura devido ao verniz utilizado. Por isso ao se apreciar uma obra de arte de séculos atrás pode-se notar tonalidades escuras com pouca luz e bruxuleantes, porém, tais obras, quando novas, ostentaram cores vivas e luminosas. Por esse desgaste nas obras de arte, são promovidas as restaurações para tentar recuperar as tonalidades e cores perdidas e fazê-las voltar a suas feições originais, porém ao tentar restaurar uma obra pode ocorrer o problema inverso, chegando a danificar ou mostrar algo não original da obra.

Há tempos ao ser feita uma restauração, os restauradores utilizavam produtos e técnicas para remover o verniz da pintura pra trazer de volta a sua coloração original, mas faziam isso de forma tão radical que junto com o verniz, removiam também as veladuras da tela, a veladura foi utilizada por muitos pintores para dar o acabamento final nas telas, esta é uma tinta transparente, entretanto colorida, que deixa uma fina película uniforme colorida por todas as cores utilizadas na pintura para harmonizar as mesmas. Então ao restaurar as pinturas removendo também as veladuras, as mesmas passam a exibir cores não reais. "*É como se mostrassem o quadro em uma fase anterior ao seu término pelo artista*" (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.68).

Este é o conteúdo neofactual da obra, é aquele que não é original da obra de arte ou previsto pelo artista, mais sim algo que foi alterado com o tempo, o desgaste ou por outros processos como tentativas de restauração. Então se um telespectador está assistindo alguma apresentação de balé ou teatro pela televisão ele está vendo o conteúdo neofactual daquela obra, pois o mesmo está sendo transmitido pela televisão e está perdendo qualidade de áudio e vídeo, como a cópia de telas para revenda, que podem sofrer alterações seja por falhas de registros ou por variações químicas nos pigmentos utilizados.

2.2.11 Estético

"Mais fácil de sentir do que explicar, o prazer estético é alargamento da mente e conforto para o espírito". (ANTÔNIO F. COSTELLA, 1997, p.75).

Se ao ler um livro, ouvir uma música, assistir uma peça de teatro ou algum filme, sentirmos um bem-estar profundo, marcante, intenso seguido por uma sensação reconfortante, um alívio, este sentimento pode ser explicado pelo fato da obra possuir um forte conteúdo artístico. Tudo isso acontece quando se usufrui do conteúdo estético da obra, sendo ela um quadro, um livro, filme ou qualquer outra forma de expressão artística.

O conteúdo estético é uma forma de conhecimento que se faz através dos sentidos, mais opera antes de atingir o nível da razão. No dizer muito apropriado de Haroldo Osborne, 'a experiência estética é um modo de cognição através da apreensão direta (...) é uma ampliação e uma intensificação da percepção sensorial'. (CULTRIX, 1978, p.206 *apud* COSTELLA, 1997, p.76).

2.3 Xilogravuras e seu Processo Produção

Por ser uma atividade artística demasiadamente antiga como muitas outras, sua origem é incerta e controversa. Segundo Cantu (1999) *apud* Correia 2011, em sua obra História Universal: Álbum de Gravuras, a origem da xilogravura remete-se à China, em data incerta, e passou a ser conhecida no Oriente a partir do século V. Outros autores e pesquisadores remetem sua origem a lugares como Egito e Índia, porém a maioria segue aderindo que sua real origem foi da China, então seguiremos baseados nisto. Mesmo tendo sua origem atribuída à China o repertório bibliográfico dos aspectos históricos da técnica é bastante limitado e só tornou-se amplo quando por meio de gravuras Japonesas passou a ser conhecida no ocidente.

A xilogravura consiste em gravar em madeira imagens em negativo para posteriormente, serem reveladas em papel, tecido ou outros suportes. A gravação é feita através da utilização de instrumentos cortantes como goivas e o buril. O desenho, inicialmente, é feito em negativo sobre papel e então, passado para o bloco onde será esculpido. A escolha da madeira é também algo importante na realização da xilogravura. Para essa técnica, desenvolveu-se uma modalidade chamada gravura de topo, que consiste em cortar a madeira no sentido oposto aos veios, deixando-a livre de possíveis interferências como lascas ou rachaduras provocadas pela força imprimida na matriz. Geralmente, os gravadores japoneses utilizavam madeira de cerejeira da montanha seca, tipo de madeira de fácil manipulação e relativamente macia. O que chama a atenção frente às estampas japonesas e o rico uso das cores e a precisão dos desenhos. (CAMARGO, 2003 *apud* CORREIA, 2011).

No Brasil, em 1808, mais precisamente no Rio de Janeiro ocorreu a chegada da corte Portuguesa e foram criadas algumas instituições que, direta ou indiretamente contribuíram para consolidação da xilogravura em nosso meio. Entre essas instituições destacam-se: a Impressão Régia, o Arquivo Militar, a Fábrica de Cartas de Jogar e a Estamparia de Chitas. Num período em que o mercado editorial em formação dependia da importação de livros e revistas, diversos profissionais, muitos vindos da Europa, estabeleceram pequenas empresas especializadas na confecção de rubricas, brasões, tipos e, progressivamente, imagens para os jornais

da época. Têm-se notícias da produção de gravuras em madeira no Nordeste a partir de 1899, quando o poeta e editor paraibano Leandro Gomes de Barros iniciou a impressão de folhetos de cordel, de sua própria autoria, em Pernambuco. A xilogravura desenvolveu-se, desde então, paralelamente a outros processos de impressão, como a produção de clichês em metal, amplamente utilizada em folhetos de cordel nas tipografias que editavam os folhetos da época de maneira quase que artesanal. (PENTEADO, 2004 *apud* CORREIA, 2011).

Em Recife e Fortaleza se concentravam as oficinas especializadas em zincografia, que ao invés de utilizar madeira fazia uso do zinco para a gravação, por ter menor custo para as oficinas esta técnica competia com a gravura em madeira com certa vantagem, mesmo levando em conta que para execução desta era preciso demandar prazos mais longos.

Contudo esta atividade editorial começa a apresentar sinais de crescimento no final da década de 1950. Segundo fontes bibliográficas disponíveis, em 1962 ocorre a primeira experiência da automatização da xilogravura enquanto forma de expressão, em relação ao cordel, quando Sévulo Esmeraldo, a serviço do Museu de Arte da Universidade do Ceará, encomenda a Mestre Noza a criação de uma via sacra que seria publicada em Paris. Teria início, então, o desenvolvimento de uma série de trabalhos de artistas cearenses como Waldêncio Gonçalves, José Caboclo, Abraão Batista e Stênio Diniz, entre outros, todos radicados em Juazeiro do Norte. Essa publicação em Paris, de trabalhos de artistas populares brasileiros é a primeira manifestação que reconhece tal atividade como Arte.

A partir daí a Xilogravura começou a se difundir e tornou-se uma atividade artística que expressa o imaginário popular da região, no Nordeste a utilização da xilogravura era voltada para ilustrar as capas dos livretos de cordel.

Imagem 1 – Capa do Folheto “A Chegada da Prostituta no Céu”



Fonte: J. Borges, 1976

Em Setembro de 1907, surgiam as gravuras nos livretos de literatura popular ou simplesmente literatura de cordel, ano em que o Nordeste via seu primeiro livreto ilustrado, sendo ele intitulado de “A História de Antônio Silvino”, editado por Francisco Chagas Rodrigues, na Imprensa Industrial do Recife. Nesta aparição a xilogravura não ilustrava a capa, como foi popularizada, mais sim uma página interna do livreto.

Em 1925, a xilogravura teve mudanças e deixou o traço esvaecido para dar lugar a um novo estilo, mais rústico e de forte contraste entre o preto e branco, e que iria se transformar nas xilogravuras dos cordéis atuais. A maioria das xilogravuras não só nordestinas, mas de todo o país, provém das ilustrações dos livretos de cordel, alguns dos muitos artistas que se destacam nesse meio são: Gilvan Samico, J. Borges, Abraão Batista, José Costa Leite, Amaro Francisco e José Lourenço.

Imagem 2 – O Monstro do Sertão

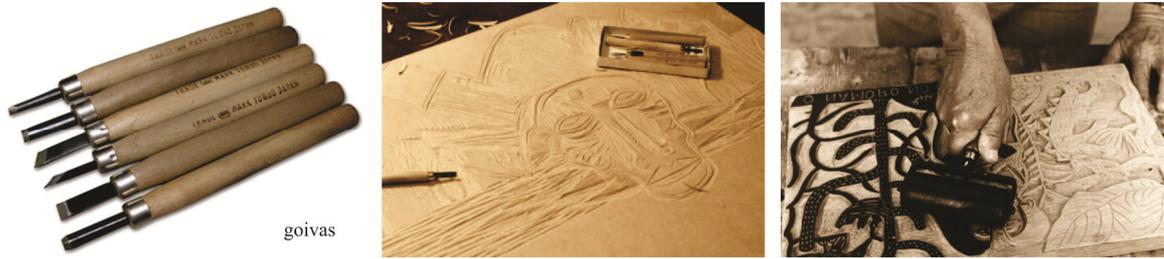


Fonte: J. Borges, 1976

2.3.1 Produção

Para iniciar o processo da xilogravura primeiro se começa com um trabalho de entalhe em um pedaço de madeira desenhando a imagem em relevo na madeira. As partes do relevo altas vão receber a tinta e passarão a imagem para o suporte. Na maioria das vezes as xilogravuras são impressas em papel, mais diversos outros materiais podem ser trabalhados através desta técnica.

Imagem 3 – Instrumentos utilizados para talhar Xilogravuras



Fonte: Banco de dados do Google

Para a impressão da xilogravura a placa de madeira denominada matriz recebe previamente a aplicação de tinta para que ao ser pressionada contra o papel repassa a imagem trabalhada pra ele. As impressões podem ser feitas de diversas maneiras, com prensas que podem ser de cilindros ou de rosca, onde se gira um parafuso manualmente, para gerar a pressão necessária para a impressão que também pode ser obtida sem o uso das prensas, utilizando, por exemplo, algum objeto arredondado sem aristas para não danificar o papel, este pressiona o papel contra a matriz centímetro a centímetro, objetos como as colheres de pau típicas do nordeste são utilizados nesse método, conta-se que no século XIV os xilógrafos europeus usavam tampões com miolo de crina, revestidos de pano, e no oriente utilizavam um instrumento chamado *baren*, uma espécie de bolacha feita de um recheio firme e flexível, revestida por folha de bambu com um pegador de mesmo material.

A xilogravura pode ser dividida em dois tipos: a xilogravura ao fio e xilogravura de topo. Na xilogravura ao fio é utilizada a madeira de veia cujo corte é feito da copa à raiz, longitudinalmente ao tronco, e o artista utiliza esta tábua para fazer a matriz, este tipo também é conhecido como madeira deitada. Na xilogravura de topo ou madeira em pé, o xilógrafo entalha a matriz em um disco de madeira que é obtido com um corte transversal da árvore onde no tronco a lâmina da serra o corta em um plano perpendicular à direção das fibras, então neste tipo não se utilizam tábuas.

2.4 Arte Digital de Samuel Casal

Imagem 4 - Saci



Fonte: <<http://www.samuelcasal.com>>. Acesso: 22/12/13.

Mais porque a xilogravura é relevante para este projeto? As ilustrações digitais do artista Samuel Casal utilizam o mesmo padrão de concepção da xilogravura.

Em uma entrevista feita por Janara Lopes para ao site Ideia Fixa, postada em 11/06/2013 o artista fala um pouco sobre como foi evoluindo seu traço e seus trabalhos, explicando como trabalhava, utilizando *softwares* vetoriais e como foi evoluindo e desenvolvendo seu estilo, respondendo a pergunta: "*Você trabalha a*

estética da xilogravura digital e manualmente. O que veio antes?”.

Samuel Casal iniciou sua carreira em 1990, e trabalhava normalmente com caneta pena, nanquim e pincel, até que em 1993 passou a trabalhar com o computador utilizando o programa vetorial Freehand para desenvolver suas ilustrações. Mas apenas 8 anos depois, que a estética da xilogravura começou a aparecer em seus trabalhos, “não por opção, mas naturalmente pela forma que eu estava compondo os desenhos, no caso, indo do preto para o branco, e não o contrário, e que é mais comum, onde você traça geralmente o preto sobre o branco.”(Casal, 2013). Esta maneira de ilustrar é a característica básica da xilogravura, arte esta que Casal começou a estudar em 2003 após ter a técnica associada a suas ilustrações.

Depois de resgatar um pouco minha trajetória, eu também me dei conta que o primeiro artista que me chocou literalmente com seu trabalho, foi o Rubem Grilo, em uma época em que eu nem imaginava o que era uma xilo. Os programas vetoriais também tem relação com o corte, a exatidão matemática das curvas, ou seja, parece que tudo sempre teve uma ligação natural com a minha forma de desenhar, apesar de eu descobrir isso só depois de dez anos de profissão (Samuel Casal, 2013).

E evoluindo seu traço e estilo, o autor passou a se destacar pelo visual único e inovador que suas ilustrações possuíam, ganhando conhecimento e espaço no mercado, em 2011 melhorou sua reputação como xilogravurista através da sua segunda exposição, "Em toda Parte" mostrando a evolução do seu trabalho e sua preferência pelo trabalho com xilogravura. Todos os seus trabalhos carregam sua assinatura, de uma estética sombria e tenebrosa, muitas pessoas tomam tal estética como feia, porém o artista ao falar sobre o assunto na matéria "As quatro faces da arte de Samuel Casal, 08/09/2011 do site Saraiva Conteúdo, denomina tal atitude como “preconceito estético” e falando mais sobre o assunto o autor também comenta:

Hoje, essa cultura excessiva da beleza separa o mal como feio e o bom como bonito, criando esse preconceito estético. Meu desenho defende a ideia de que não funciona assim. Meu trabalho tem uma estética meio Tim Burton, cujos personagens estranhos são sempre cheios de boas intenções

(Samuel Casal, 2011, Matéria, As quatro faces de Samuel Casal).

2.5 Análise Segundo Antônio F. Costella.

Para realização das principais análises foram selecionadas duas ilustrações do artista Samuel Casal retiradas do acervo de imagens do artista, estas também fazem parte do livro "Histórias de Fantasia e Mistério" da editora Scipione. Tais ilustrações foram selecionadas pelo seu conteúdo e objetivo. Após a leitura e compreensão do método de análise de F. Costella, foi realizada uma pesquisa para selecionar quais imagens analisar, sendo escolhidas as supracitadas, já que estas contêm toda a essência do trabalho do artista, tanto pelo uso da cor preta, quanto pelo ar sombrio, assim como os diversos elementos gráficos que estão presentes não só nestas, mas em grande parte das obras do mesmo. Outro ponto relevante para escolhas destas foi o fato delas terem sido elaboradas para ilustrar um livro de contos de terror, lendas e mitos, possuindo objetivo e público semelhante ao do presente trabalho. A seguir será realizada análise de tais ilustrações a partir dos pontos de vista factual, estético, estilístico e técnico.

2.5.1 Ilustração Um

Imagem 5 – Ilustração para o Livro "Histórias de Fantasia e Mistério" / Scipione.



Fonte: <<http://www.samuelcasal.com>>. Acesso: 20/12/13.

A primeira ilustração a ser analisada será a feita para o livro Histórias de Fantasia e Mistério Scipione dos autores Lima Barreto, Rubem Braga, Antônio Raimundo e Chagas Magalhães publicado no ano de 2006. Analisando bem a ilustração, vemos os elementos figurativos da mesma, como um grande lobo em destaque, uma casa ou fazenda ao fundo da imagem, com uma cerca, algumas

nuvens, uma lua sem muito destaque, na parte inferior uma grama representada de forma pontiaguda, e uma árvore. A imagem é totalmente em preto e branco e possui diversos elementos gráficos, como uma espécie de ranhura utilizada para criar os detalhes do lobo, os vetores florais utilizados, como as folhas da árvore onde as linhas finais geralmente terminam curvadas, e um grande uso de pequenos círculos por toda a imagem simulando alguns *splash*⁵ de tinta e dando um ar mais fantasmagórico ao animal e alguns outros elementos visuais que enfatizam o perigo e a ação. como: Formas pontiagudas, dinâmica das diagonais, movimento com do plano inclinado.

A imagem por ser totalmente em preto e branco e possuir como destaque um lobo de aparência tenebrosa, já passa para o observador um conceito de terror. Para alguns observadores o lobo pode ter diferentes significados, pode ser um animal selvagem que cerca a fazenda para atacar e devorar os outros, ao até pode ser visto como um lobisomem. De acordo com a lenda, quando uma mulher tem sete filhas mulheres e depois um homem, este homem será um lobisomem e na primeira noite de terça ou sexta feira depois do seu aniversário de treze anos acontece a sua primeira transfiguração, onde ele se transforma em uma espécie de homem lobo, e sai pela noite, após a primeira transformação todas as noites de sexta e terça feiras ele muda de forma e sai pela noite passando a visitar, sete igrejas, sete vilas e sete encruzilhadas.

Tal interpretação do lobo da ilustração faz-se notar a partir da anatomia deformada do lobo que foge completamente dos padrões, bem como o fato dele se posicionar de forma vertical, utilizando apenas as patas traseiras para manter-se em tal estado, outro elemento que intensifica tal interpretação é a lua cheia, porém essa interpretação só poderá ser feita por alguém que já conheça a lenda do lobisomem, caso contrário ele será apenas um lobo comum.

A ilustração foi realizada através de um software vetorial, pode ter sido inicialmente esboçada em papel mais sua finalização foi executada em um programa gráfico de computador. Hoje em dia softwares vetoriais são muito utilizados por diversos artistas gráficos. Os elementos gráficos utilizados para representar as folhas das árvores e a espécie de arbusto no canto inferior esquerdo são apenas um

⁵ Pingos.

objeto em vetor repetido diversas vezes para preencher a imagem.

Todavia o principal intuito desta análise é compreender a estética e o estilo do artista para poder aplicá-lo nos *concepts* do projeto do curta animado “O Caminho da Nascente”, então a partir desta imagem foram separados os elementos considerados marcantes na ilustração, para fazer um comparativo com outras ilustrações do mesmo autor e aplicar os elementos similares nos meus *concepts*. Os elementos aqui separados foram: as ranhuras utilizadas para detalhar o lobo, o uso de pequenos círculos que simulam pingos de tinta, as terminações curvadas e alguns elementos geométricos como os traços pontiagudos simulando a grama e a repetição e vetores para simular as folhas da árvore.

2.5.2 Ilustração Dois

Imagem 6 - Ilustração para o Livro "Histórias de Fantasia e Mistério" / Scipione.



Fonte: <<http://www.samuelcasal.com>>. Acesso: 20/12/13.

A segunda ilustração a ser analisada também foi desenvolvida para o livro *Histórias de Fantasia e Mistério* Scipione. A ilustração apresenta a frente e em destaque um homem, aparentemente vestindo um terno ou, sobretudo com um chapéu, carregando em sua mão uma vela acesa, e em segundo plano um quadro emoldurado, retratando a imagem de uma mulher de cabelos longos e por trás dela a sombra de um velho com uma grande barba, e uma mão como se estivesse saindo de dentro do quadro e tocando o homem. Assim como a anterior, esta ilustração é totalmente em preto e branco, com diversas ranhuras utilizadas para detalhar o rosto e a roupa do homem que segura à vela, o autor faz usos dos mesmos elementos para pormenorizar os cabelos da jovem dama representada no quadro atrás do homem.

O artista recorre a um elemento muito utilizado em diversos filmes, contos, e mitos de terror e suspense, onde as pessoas ao se encontrarem sozinhas em locais sombrios começam a ter a sensação de estarem sendo observadas, e na maioria das vezes realmente estão, muitos filme já retrataram cenas em que as pessoas se utilizam de um quadro que possuem pessoas na pintura, e deixam aberturas nos locais dos olhos se utilizando dessas para observarem o que acontece sem serem notadas, ou fazendo a pessoa observada achar que a pintura esta se movendo ou tomando vida, porém na ilustração o artista ainda supera esse “clichê” e adiciona um elemento surpresa onde uma mão sai da pintura e toca o senhor com a vela.

Toda a moldura do quadro é feita a partir da repetição de vetores pré-definidos, onde o artista criou um elemento e utilizou de repetição para ir contornando a moldura da tela, gerando assim uma moldura bem trabalhada e com detalhes uniformes, e em outras partes a ilustração como ao lado do quadro e ao lado do homem na região inferior, o artista também utilizou de vetores florais semelhantes aos utilizados para simular as folhas da árvore na ilustração anterior.

Outro elemento gráfico que se destacou foi o uso dos pequenos círculos de diversos tamanhos simulando um *splash* de tinta, utilizados no quadro abaixo do queixo da moça, e ao redor da chama da vela, onde o autor faz uso desse elemento para passar certo movimento à chama da vela, simulando a combustão do fogo e uma fluidez das chamas. Estando de acordo com a assinatura do artista, a ilustração

passa uma ideia de suspense e terror, ao ilustrar uma expressão de medo e temor no rosto do homem, com relação ao toque da mão misteriosa que sai de dentro do quadro presente na ilustração, dentro da tela ele retrata como se as duas figuras estivessem olhando para o homem que caminha com a vela, elemento este bastante utilizado em diversos contos fantasmagóricos. O velho também retratado dentro da pintura possui sua face oculta, destacando-se apenas os olhos e a barba, causando um suspense e uma curiosidade sobre a figura.

Comparado com a imagem anterior, vimos que o ilustrador sempre traz um ar de terror em seus desenhos, com figuras em preto, onde se destacam apenas alguns detalhes e suas faces, apresenta ainda elementos gráficos similares como as ranhuras utilizadas para detalhar os personagens, os vetores utilizados para preencher a ilustração e a utilização e repetição dos pequenos círculos que simulam um *splash* de tinta, sem deixar de lado as terminações em espiral.

2.5.3 Análise dos Elementos Gráficos Similares e sua Aplicação.

Imagem 7 - Elementos gráficos retirados das ilustrações de Samuel Casal



Fonte: Elaboração do Autor.

A análise minuciosa de algumas das ilustrações do artista, ilustrador e xilografista Samuel Casal, tornou possível notar que as obras apresentam certa singularidade entre elas, contendo diversos elementos gráficos similares na maioria das gravuras analisadas. A partir das duas ilustrações analisadas acima pode-se

observar e retirar os elementos gráficos semelhantes entre elas, após selecionar tais elementos foi possível verificar que estes estavam presentes em diversas outras ilustrações do artista. Elementos esses, tidos como similares, foram separados e serviram como base pra a reprodução do estilo e da estética do xilogravurista. Foram separados diversos destes elementos, sendo estes acrescentados aos *concepts* dos personagens e do cenário, apenas selecionando o modo de utilizá-los e dividi-los entre cenário e personagens de forma que fiquem harmoniosos e mantenham os elementos do estilo e da estética de Samuel Casal. A seguir serão mostradas as ilustrações escolhidas e os elementos similares extraídos de cada uma, bem como a comparação com os mesmos elementos nas outras ilustrações.

2.5.4 Ranhuras

Um dos elementos que o autor mais faz uso nas ilustrações e está presente em todas as suas obras são as rachuras utilizadas para detalhar os personagens, tais ranhuras lembram a forma de esculpir a madeira na técnica da xilogravura, onde a partir de elementos totalmente pretos o artista vai eliminando e adicionando ranhuras brancas, em entrevista o autor comenta sobre o assunto falando:

[...] não por opção, mas naturalmente pela forma que eu estava compondo os desenhos, no caso, indo do preto para o branco, e não o contrário, e que é mais comum, onde você traça geralmente o preto sobre o branco. Essa 'maneira negra' de desenhar é uma característica básica da gravura [...]. (Samuel Casal, 2013, em entrevista ao site www.ideafixa.com).

Essas ranhuras são característica do artista e definem muito o seu estilo e sua forma de ilustrar, a seguir mostrarei uma ilustração do autor onde irei enaltecer as regiões que contem as ranhuras, mostrando como ele as utiliza.



Fonte: Elaboração do Autor.

Observando a imagem acima se faz notar a forma como o artista utiliza as ranhuras, certas vezes para detalhar os personagens, como detalhes do rosto ou dobras na roupa, outras para dar volume e simular o uso de luz e sombra. Na ilustração analisada o artista utilizou as ranhuras como luz e sombra e para detalhar e evidenciar partes da ilustração que estão sobre um plano de fundo preto, como as patas do lobo, sem a presença de tais não seria possível notá-las. É desta forma que serão utilizados estes elementos, no presente projeto, para adicionar detalhes, e simular um tipo de luz para evidenciar partes das ilustrações, tais ranhuras só serão utilizadas nos personagens.

2.5.5 Repetição de Vetores

Foi observado que o artista se utiliza de vetores pré moldados para preencher suas ilustrações, simulando galhos, folhas ou plantas e muitos outros elementos. Estes vetores são feitos através de softwares vetoriais como *Corel Draw*, *Adobe Illustrator* e muitos outros, tais objetos vetoriais também podem ser

convertidos em *brushes* do *Adobe Photoshop* facilitando sua aplicação dependendo do seu uso. Na ilustração a seguir vou evidenciar as áreas de utilização destes vetores pelo Ilustrador Samuel Casal.

Imagem 9 - Repetição de Vetores nas Ilustrações de Samuel Casal



Fonte: Elaboração do Autor.

Podemos observar que o artista utiliza dessa repetição para preencher a ilustração com mais detalhes, e na maioria das vezes estes vetores são utilizados nas bordas de objetos e nos cantos da imagem. A partir desta análise passamos a utilizar esta técnica para preencher os cenários, já que os mesmos precisavam ser detalhados, como em uma floresta, então para desenvolver os cenários foi utilizada a repetição de vetores, primeiramente foram elaborados os planos chapados e com os vetores de arbustos, grama, plantas e folhas, preenchendo assim o cenário por

completo, apenas com a repetição dos vetores pré moldados. O que poderá ser visto mais a frente, por meio das imagens da evolução dos cenários.

2.5.6 Pequenos Círculos simulando *splash* de tinta

Se observarmos com cuidado, a maioria das ilustrações do artista possuem pequenos círculos de tamanhos variados, que na maioria das vezes são utilizados para simular um *splash* de tinta, que é um tipo de vetor e *brushe* muito utilizado hoje em dia, porém a forma como o artista faz uso desses artifícios difere da maioria, ele não apenas solta os círculos aleatoriamente nas ilustrações, mais os utiliza de forma consciente para enaltecer certas regiões, dar um tom fantasmagórico a personagens e em diversas vezes para gerar uma fluidez ou movimento de algum elemento natural como fogo, fumaça, água entre outros. Na imagem a seguir evidenciarei o uso destes pequenos círculos pelo artista.

Imagem 10 - Círculos simulando *Splash* de Tinta



Fonte: Elaboração do Autor.

A partir da característica fluida deste elemento, utilizaremos tais pingos de tinta em diversas cenas da animação, estes serão utilizados em elementos de constante movimento como a água e o fogo e em todos os elementos que serão animados quadro a quadro, gerando um efeito de fluidez.

2.5.7 Terminações em espiral

Em matéria do site Saraiva Conteúdo, publicada em 08/09/2011 o autor fala, "*Meu trabalho tem uma estética meio Tim Burton. (Samuel Casal, 2011)*". Tal estética faz-se notar através da arte tenebrosa e principalmente pelo uso de espirais nas terminações de alguns elementos gráficos, sendo essas, grandes características de Tim Burton, em muitos dos seus trabalhos digitais o ilustrador Samuel Casal também utiliza espirais nas terminações semelhantes aos utilizados por Tim Burton, a seguir evidenciarei tais elementos em duas das ilustrações digitais do artista.

Imagem 11 - Terminações em Espiral nas Obras de Samuel Casal



Fonte: Elaboração do Autor.

Estas terminações, geralmente são utilizadas para dar um ar mais sombrio e fluido à ilustração, no presente projeto será feito uso destas terminações em alguns dos personagens em locais como cabelos e no pelo do lobisomem.

3. Curta “O Caminho da Nascente”.

O curta o caminho da nascente conta a história de um garoto orfão que adentra em uma aventura seguindo o rio com o objetivo de encontrar sua nascente pois segundo lendas da sua cidade o lugar é mágico e pode lhe realizar um desejo, por isso o garoto enfrentará diversos desafios e encontrará com seres o folclore brasileiro em busca do seu sonho. O roteiro foi produzido por Filipe Paes Machado e adaptado por Amaro Junior, o curta será produzido pelo aluno Filipe Paes Machado cujas ilustrações de cenários e personagens serão desenvolvidas como parte deste projeto e utilizados posteriormente para o curta.

3.1 Personagens

Ao iniciar o trabalho de desenvolvimento dos personagens a primeira figura a ser concluída foi o Saci, onde segui o padrão de ilustração de Casal, extraindo do preto aquilo que tinha que se destacar na imagem, e assim fui detalhando-o. Entretanto ao realizar os primeiros testes de ilustração do menino este mesmo método de concepção não estava funcionando, pois a criança estava adquirindo um tom demasiadamente lúgubre, quase como se fosse uma assombração, então tivemos que extrair toda a parte onde se mostraria a pele e a partir daí acrescentar alguns detalhes, deixando seu rosto com um visual mais limpo. Essa mesma tática foi aplicada nos personagens humanos como a velha, e na metade humana da lara cuja aparência precisa ser humana mesmo ela sendo um dos seres folclóricos. No início do desenvolvimento deste personagem a análise do estilo de Samuel não havia sido devidamente concluída. Depois da conclusão da análise o desenvolvimento dos personagens passou a ser contínuo sem muitas dificuldades.

Para o desenvolvimento de todos os personagens foi realizada uma pesquisa no banco de imagens do google, buscando referências para auxiliar no desenvolvimento de cada ilustração, após a pesquisa foram selecionadas as imagens referentes a cada personagem, sendo montado um mural de referências para ajudar na produção.

Imagem 12 – Mural de Referências



Fonte: Elaboração do Autor.

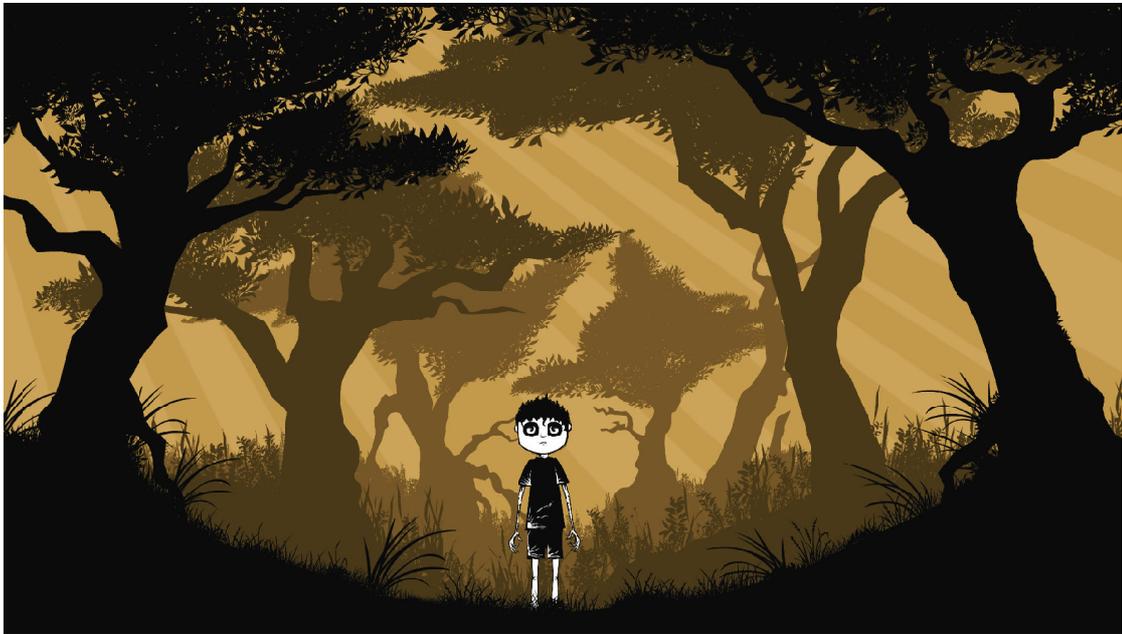
Neste tópico serão abordados: o método de elaboração de cada personagem, sua lenda, imagens do desenvolvimento, dificuldades encontradas e uma montagem com as imagens utilizadas como referências.

3.2 Menino

Para o desenvolvimento do personagem principal do curta, que é o menino, tivemos alguns problemas na aplicação estética e dos elementos extraídos das ilustrações de Samuel Casal, já que ele precisava ter o tom sombrio, presente em toda a estética do curta, mantendo os traços de uma criança triste e assustada que estava enfrentando seus medos pra tentar recuperar sua família, mostrando coragem ou raiva em certos momentos.

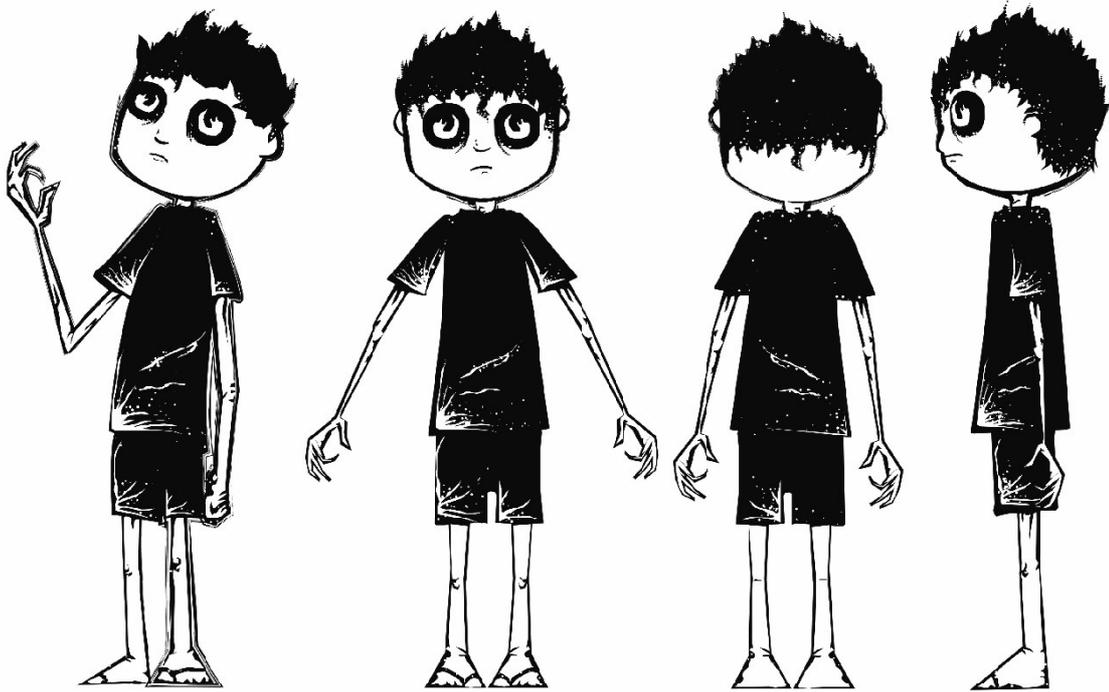
Este foi o personagem que mais apresentou testes não satisfatórios de ilustração. Os primeiros testes não seguiam a estética desejada, pois não se assemelhava ao estilo de Samuel Casal, após alguns testes ele começou a seguir a estética, entretanto estava muito fantasmagórico, apresentando algumas semelhanças com os mitos do curta. Percebeu-se que tal fato se devia a colocação de muitos detalhes ranhuras em seu rosto, esse problema foi resolvido ao remover tais ranhuras, mesmo após tal finalização do personagem os olhos ainda não estava da forma desejada e precisaram ser modificados.

Imagem 13 - Aplicação



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 14 - Vistas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 15 - Bocas



A



O



E



I



T,S



L,N



U,Q



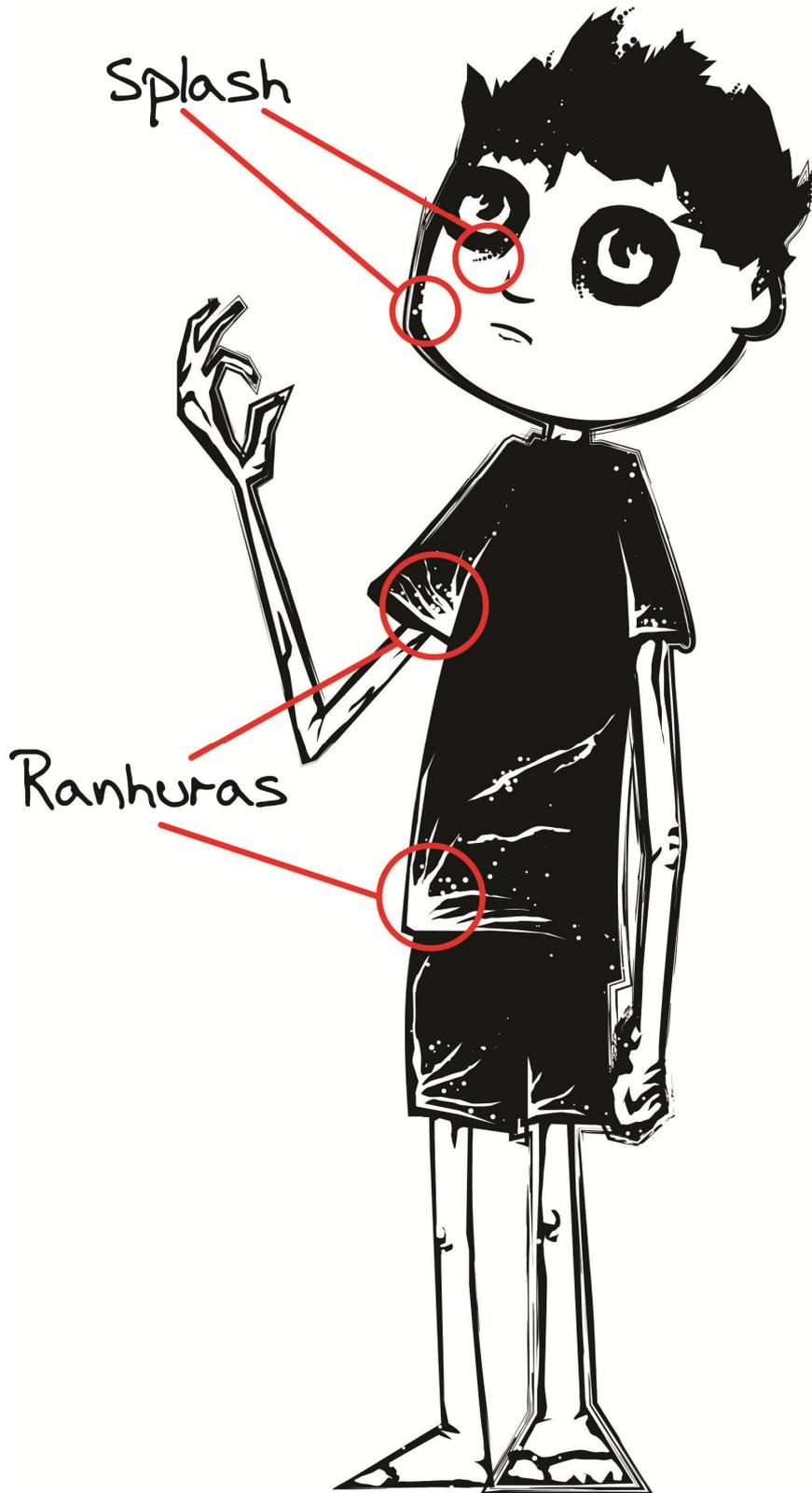
M,B,P



F,V

Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 16 - Elementos Utilizados



Fonte: Elaboração do Autor

3.2.1 Saci

O Saci faz parte do folclore brasileiro e é uma das lendas mais conhecidas, ele é um ser que vaga pelas florestas aprontando, fazendo brincadeiras e pregando peças em todos, assustando viajantes, emitindo ruídos nas matas, conta a lenda que o Saci só tem uma perna porque perdeu a outra em uma luta de capoeira, e sempre anda com seu gorro na cabeça e tragando seu cachimbo pelas florestas.

Primeiro personagem do folclore a ser finalizado, foi na produção deste que pude compreender por completo a utilização das ranhuras para detalhar os personagens, na primeira tentativa utilizamos o método de eliminação gradual do preto, destacando as partes que pretendíamos dar maior destaque, mesmo utilizando-se desse processo o resultado não havia ficado satisfatório, o rosto do saci ainda não apresentava a estética e aparência desejada, então após completar a análise de estilo foi possível aplicar os elementos de forma mais satisfatória adquirindo um tom sombrio e tenebroso para o personagem.

Imagem 17 – Imagens de Referência



Fonte: Elaboração do Autor (coletânea de imagens).

Imagem 18 - Aplicação



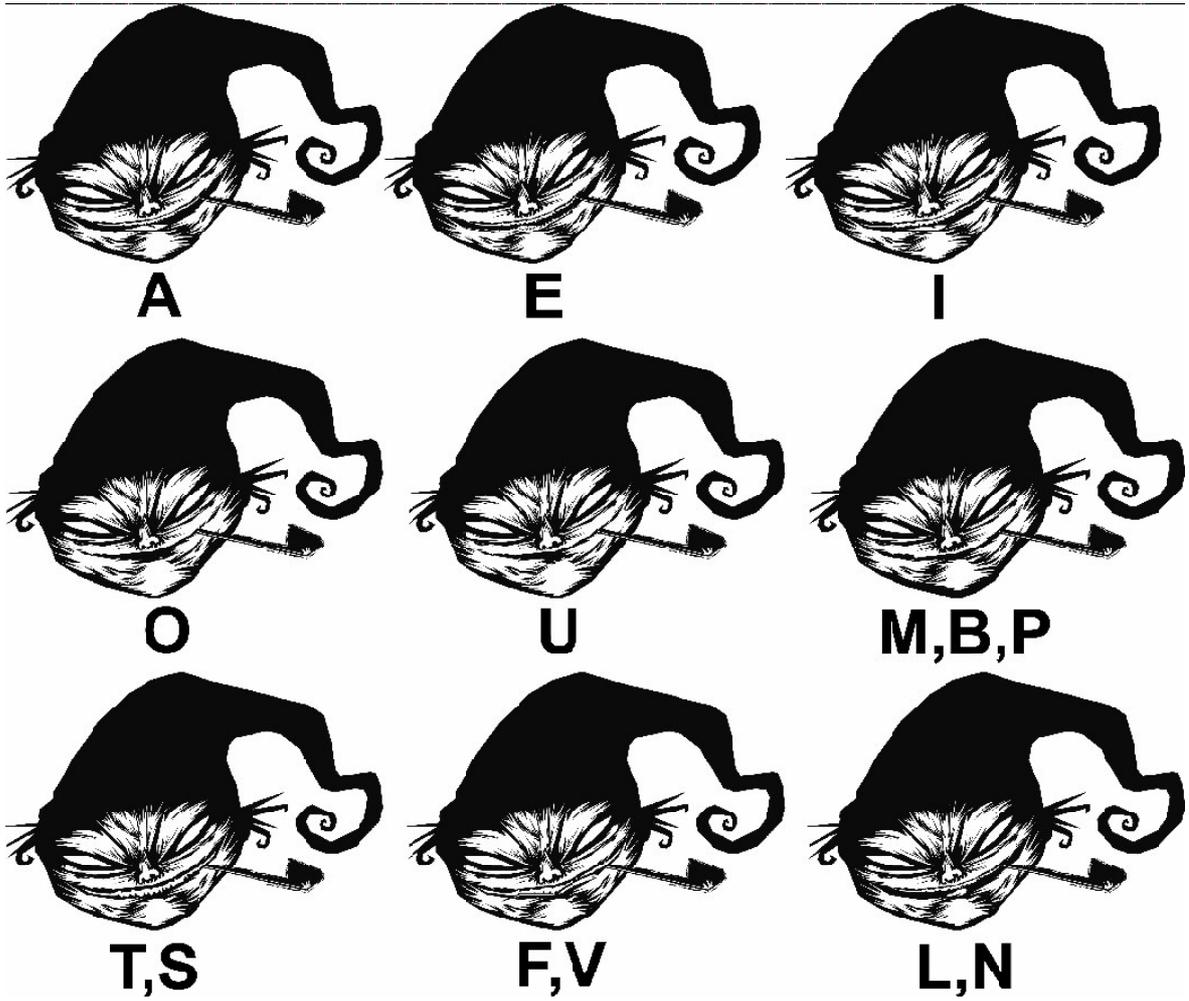
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 19 – Vistas



Fonte: Elaboração do Autor

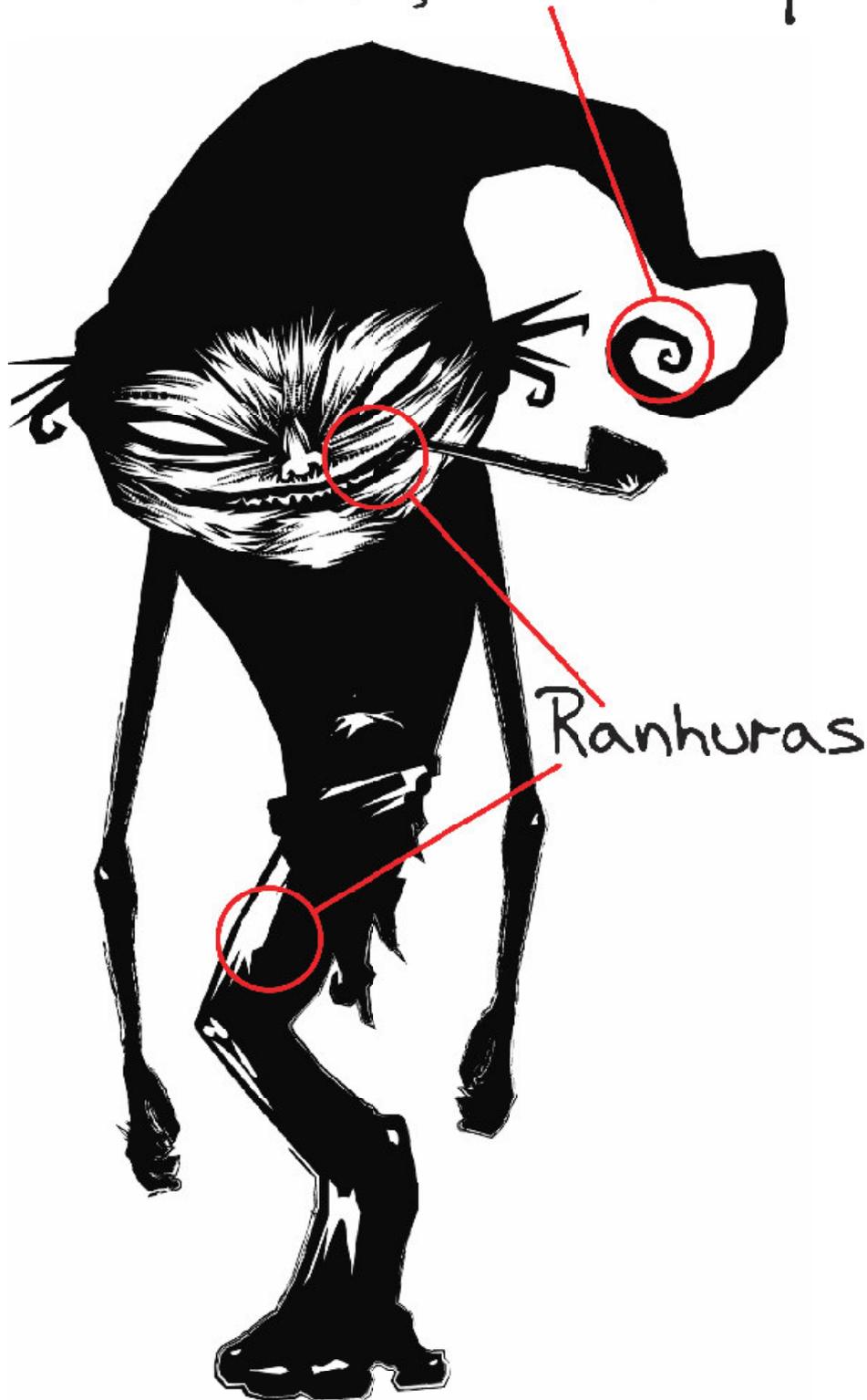
Imagem 20 - Bocas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 21 – Elementos Utilizados

Terminação em Espiral



Fonte: Elaboração do Autor

3.2.2 lara

A lenda da lara também conhecida como “Mãe das Águas” conta que ela é uma jovem e bela mulher metade humana e metade peixe, que fica nas pedras e encostas nos rios atraindo os homens com sua beleza e seu canto enfeitiçador, ao ouvir o canto da lara os homens a seguem até as profundezas dos rios e de lá nunca mais voltam, caso consigam voltar, estarão loucos só podendo ser curados por um Pajé que é o líder religioso das tribos indígenas.

Para desenvolver a lara foi necessário mesclar esta com a forma como foi desenvolvida os outros personagens, pelo fato dela precisar ter aparência humana, mesmo possuindo calda de peixe, foi o último personagem a ser concluído, na sua metade humana foi retirado o preto de toda a parte que era de sua pele sendo acrescentado os detalhes, da mesma forma que a elaboração do rosto do menino, já na metade peixe e no cabelo foi utilizado o padrão de desenvolvimento dos demais personagens, extraindo do preto os detalhes.

Imagem 22 – Imagens de Referência



Fonte: Elaboração do Autor (coletânea de imagens).

Imagem 23 - Aplicação



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 24 - Vistas



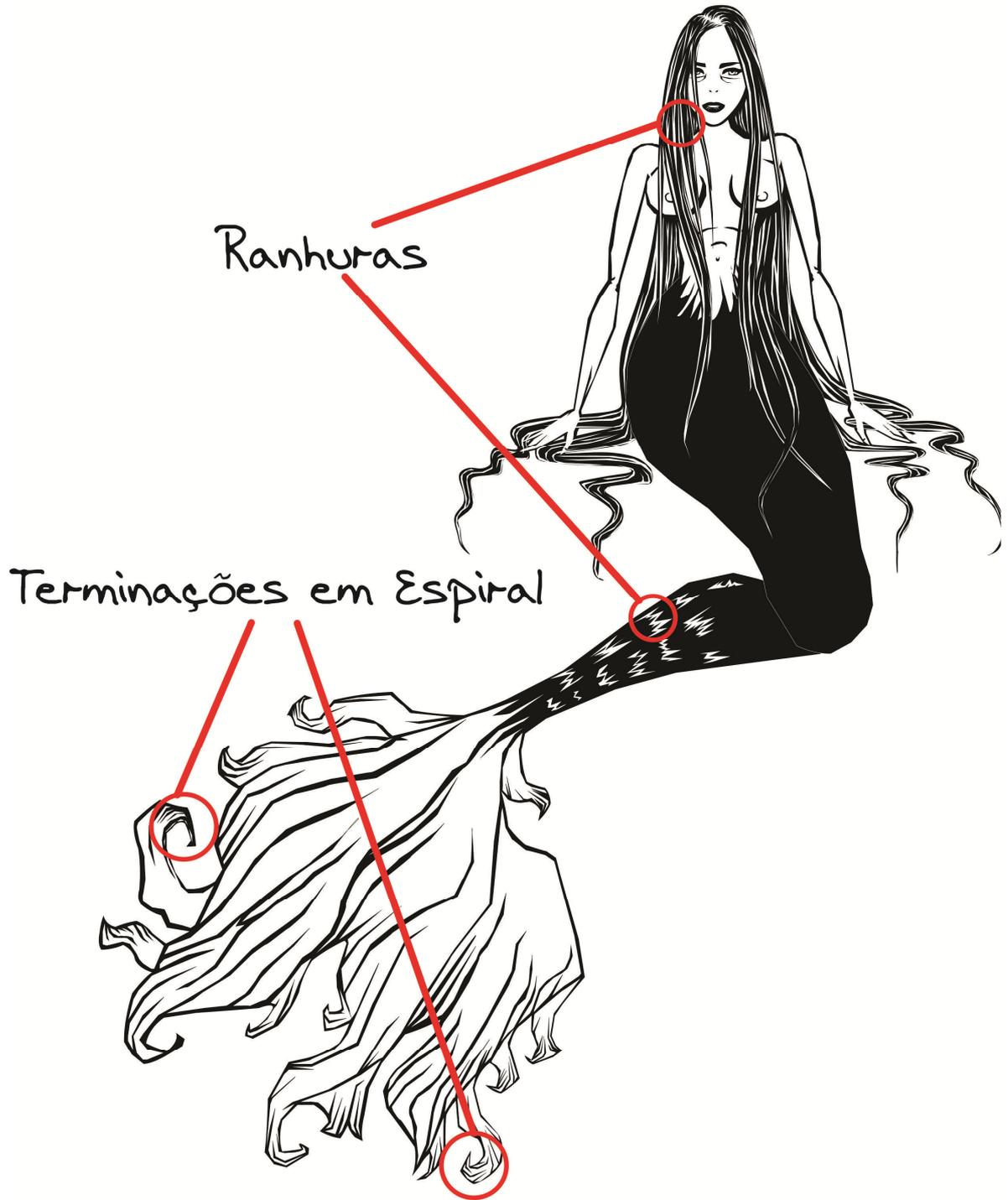
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 25 - Bocas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 26 – Elementos Utilizados



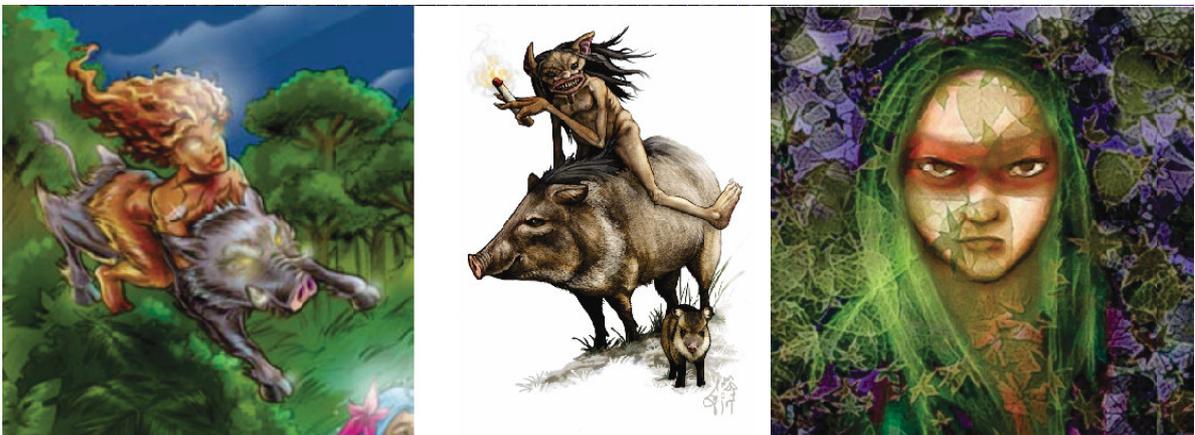
Fonte: Elaboração do Autor

3.2.3 Caipora

Segunda as lendas a caipora, tem domínio dos animais da floresta e vaga montada em seu javali assustando e afastando os caçadores que não seguem suas regras, nem levam as suas oferendas que são fumo e cachaça, ele quebra suas armas, bate em seus cães de caça e emite diversos sons e ruídos pela floresta para assustá-los e confundi-los, assim como o curupira ela também tem os pés ao contrário pra despistar os caçadores.

Na caipora, o personagem do Saci foi usado como referência para elaboração, já que o intuito era gerar a mesma intenção tenebrosa, então ele foi desenvolvido para ter uma corcunda, cabelos mais bagunçados e pontiagudos que os do Saci, grandes orelhas, garras e uma face meio animalesca, com alguns aspectos felinos.

Imagem 27 – Imagens de Referência



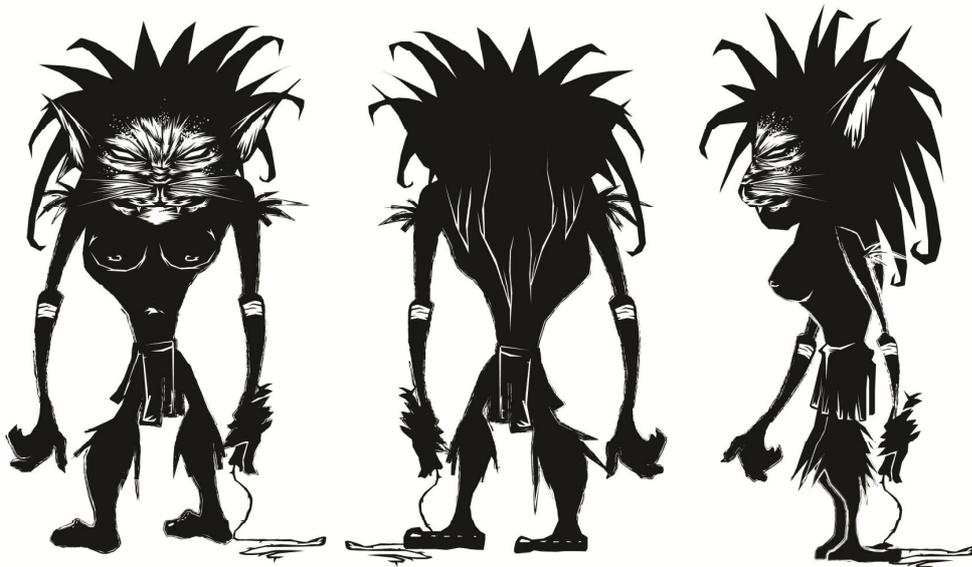
Fonte: Elaboração do Autor (coletânea de imagens).

Imagem 28 – Aplicação



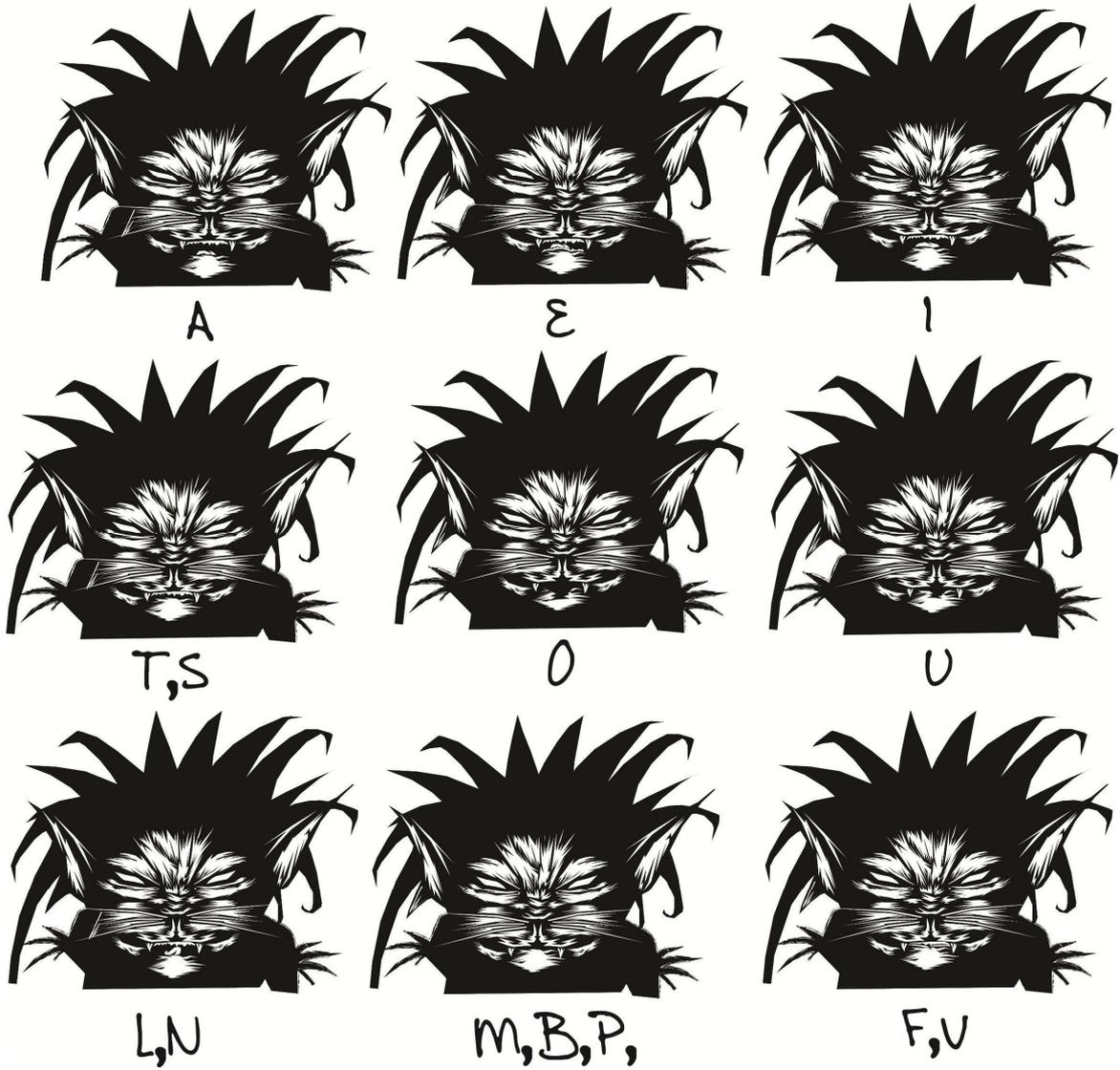
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 29 - Vistas



Fonte: Elaboração do Autor

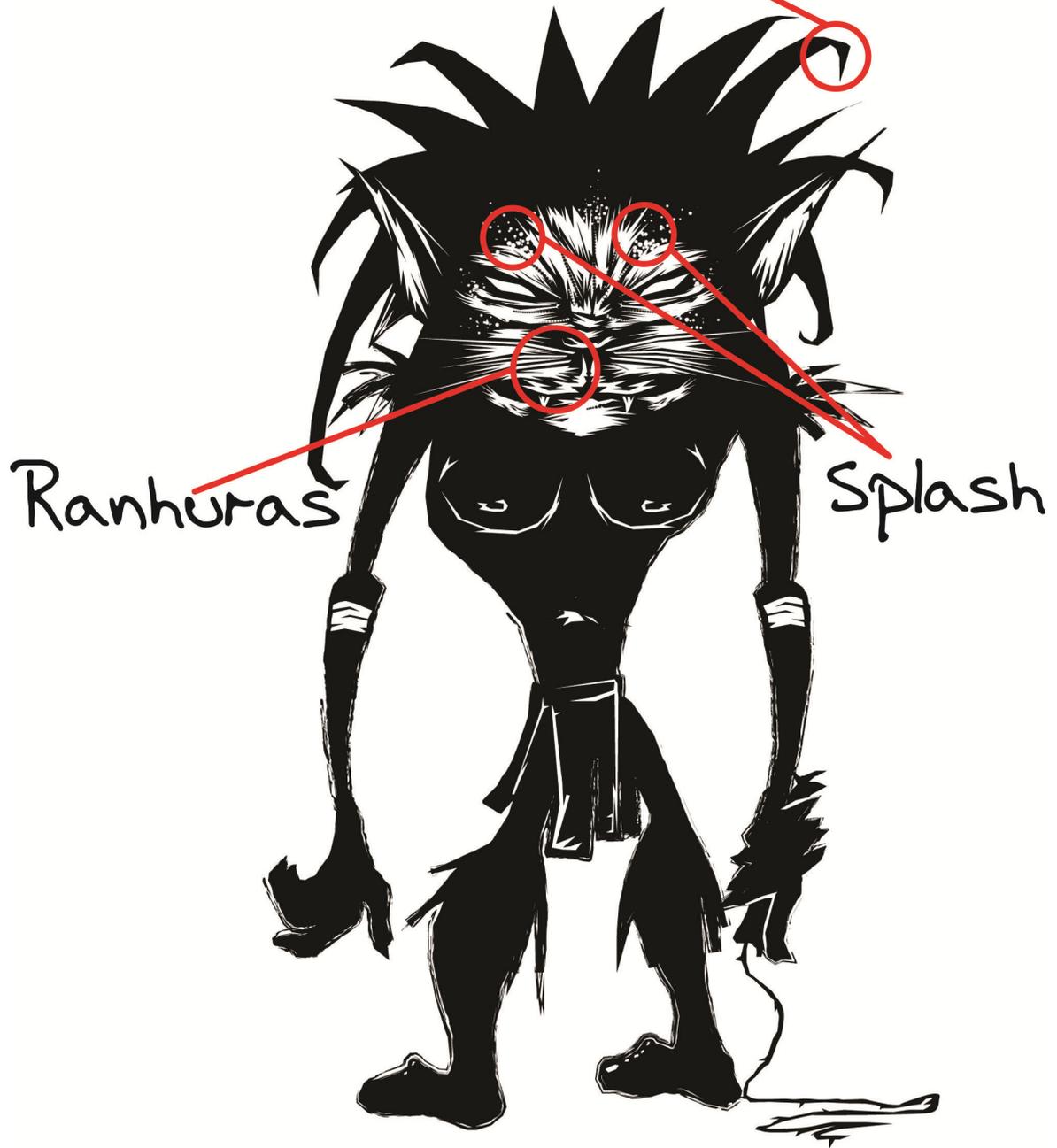
Imagem 30 - Bocas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 31 – Elementos Utilizados

Terminações em Espiral



Fonte: Elaboração do Autor

3.2.4 Velha

A velha, mesmo sendo humana, era desejado que tivesse uma expressão tenebrosa, já que ela é a narradora da história, precisando de tal expressão para assustar as crianças que a ouviam, então mesmo extraindo a maior parte do preto do seu rosto, ao acrescentar os detalhes, foram colocadas uma maior quantidade de ranhuras comparado a sereia e ao menino, ressaltando as rugas e as marcas do tempo, dando um ar mais tenebroso ao personagem, mesmo ela não sendo uma pessoa má. A inspiração para esta personagem veio do interior, onde sempre os mais velhos contam as lendas e histórias para as crianças.

Imagem 32 – Imagens de Referência



Fonte: Elaboração do Autor (coletânea de imagens).

Imagem 33 - Aplicação



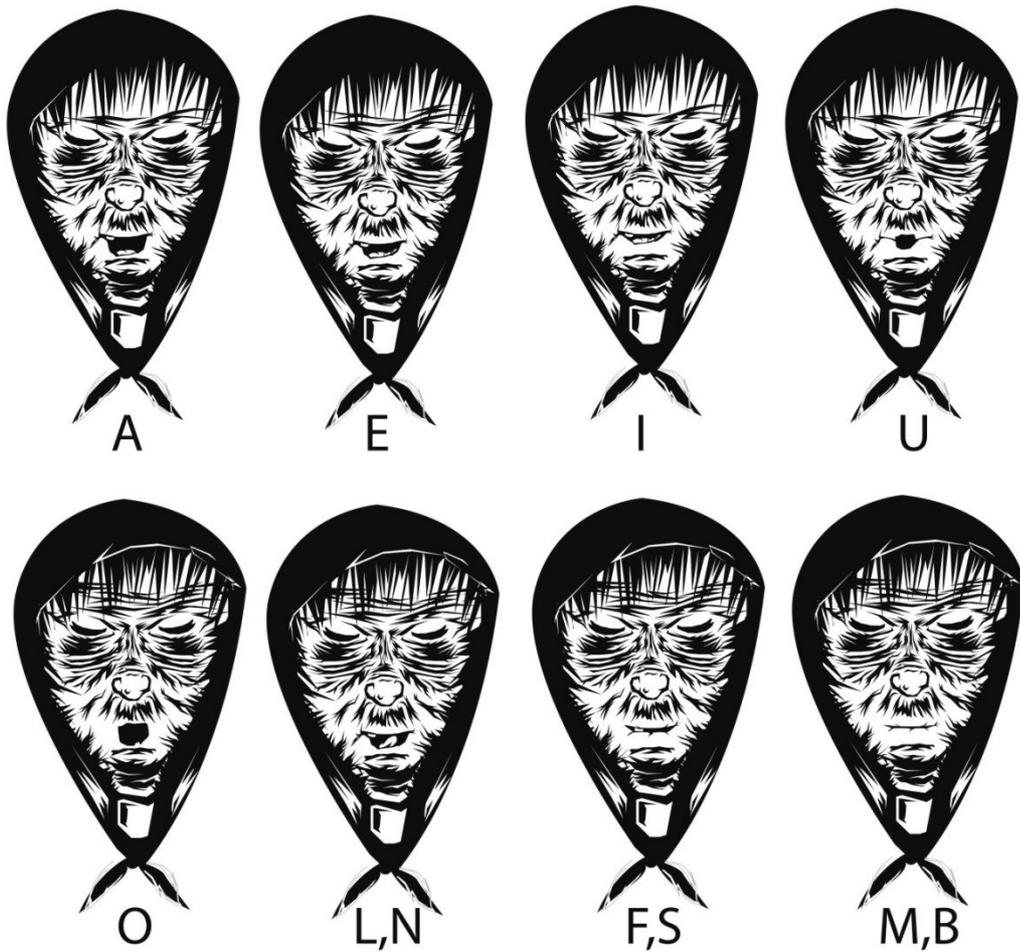
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 34 – Vistas



Fonte: Elaboração do Autor

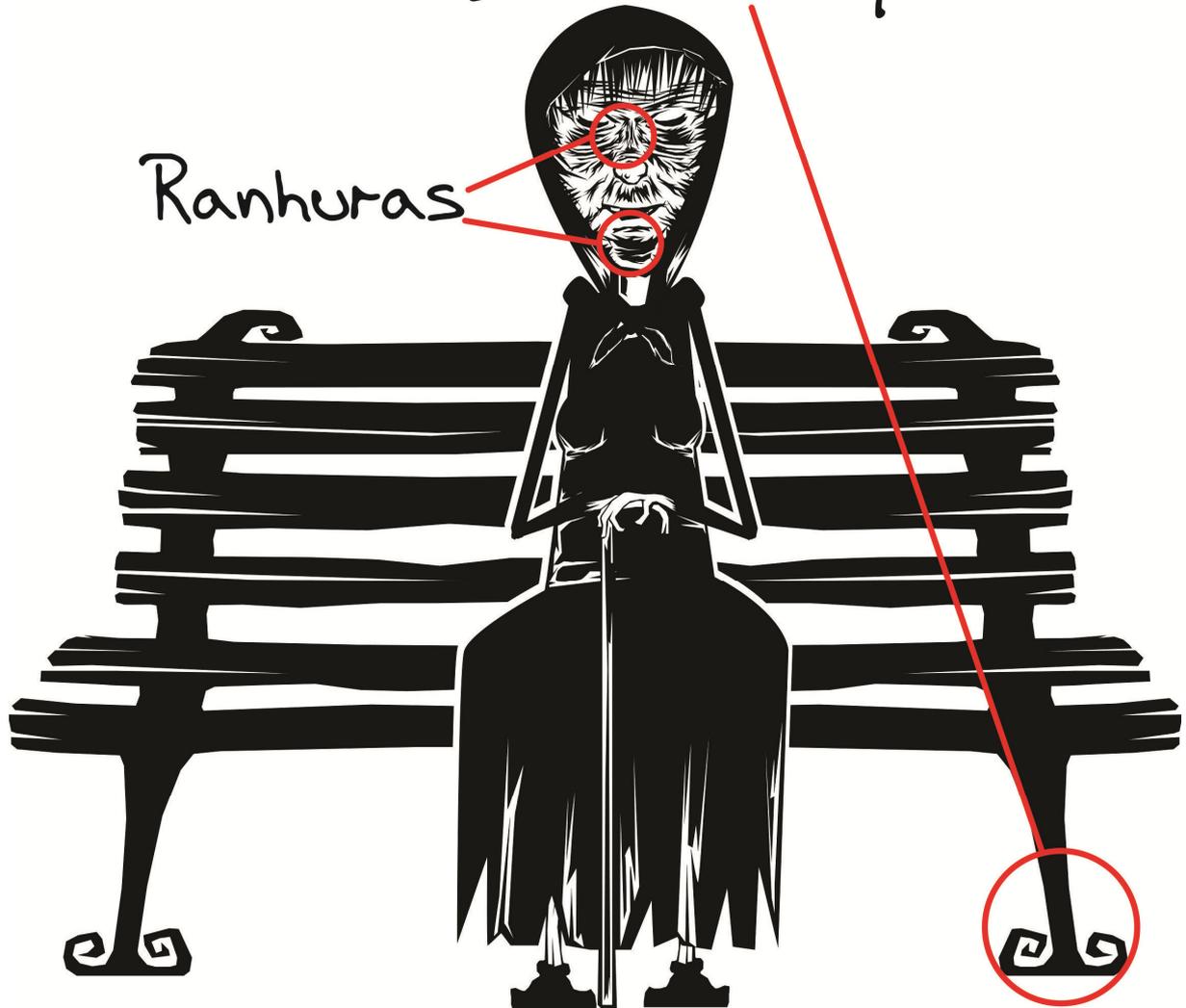
Imagem 35 - Bocas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 36 – Elementos Utilizados

Terminações em Espiral



Fonte: Elaboração do Autor

3.2.5 Lobisomem

O lobisomem foi um personagem prazeroso de ser feito, pois além de ter uma certa preferência pelo personagem, se fez necessário um estudo diferenciado, onde se teve que analisar a estrutura física do animal para poder desenvolvê-lo de forma satisfatória, buscando referências e imagens de lobos e a partir de sua

anatomia desenvolver o personagem, porém o aqui o por não ser um lobo o mesmo é maior que os lobos comuns cerca de três vezes maior que um lobo normal e possui os membros mais alongados dando um ar mais sombrio e fantasmagórico ao animal. Foram utilizadas ranhuras para detalhar o rosto e os dentes do animal que estão sempre à mostra, passando uma expressão de ferocidade e terror a quem o encara.

Imagem 37 – Imagens de Referência



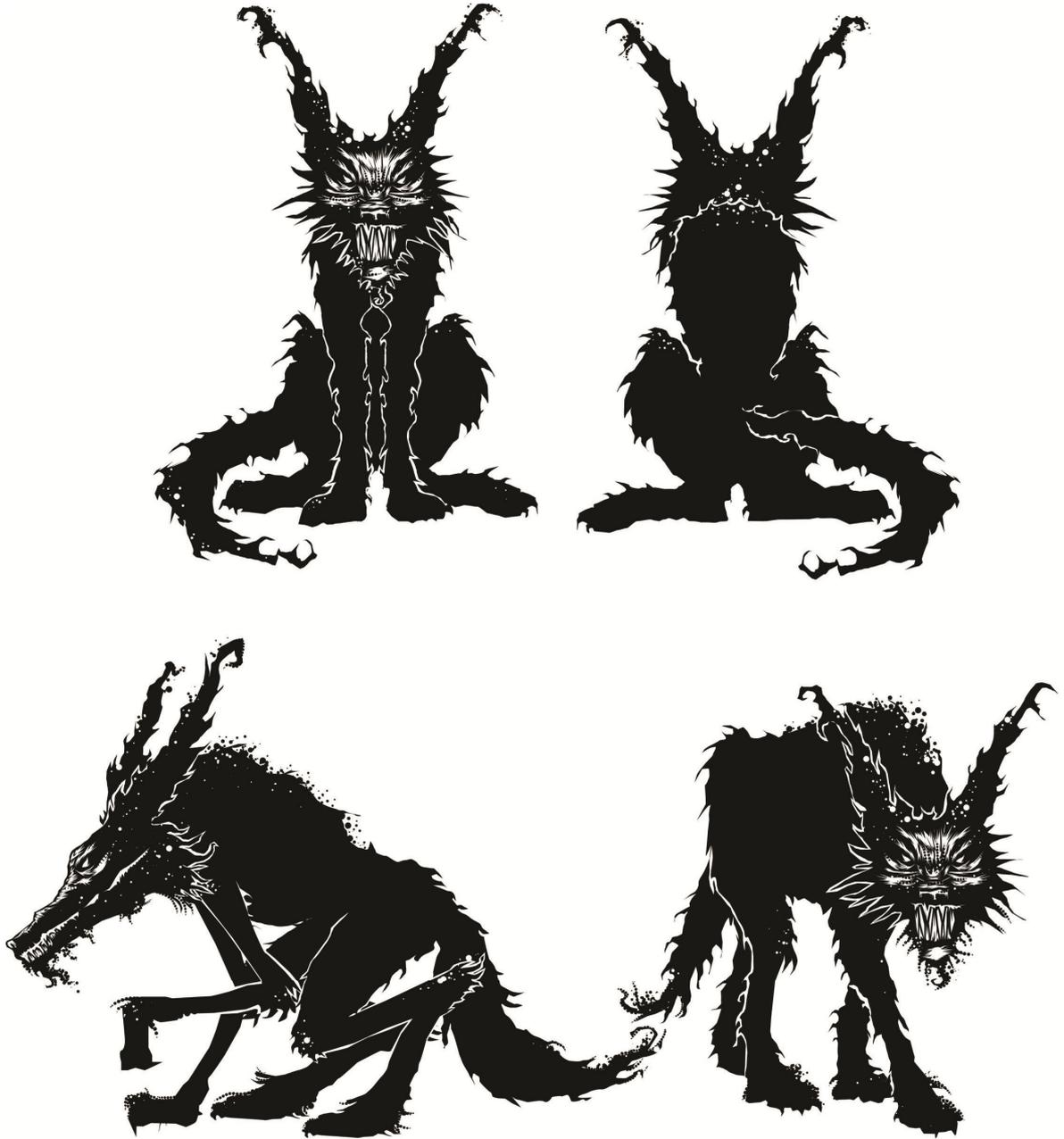
Fonte: Elaboração do Autor (coletânea de imagens).

Imagem 38 - Aplicações



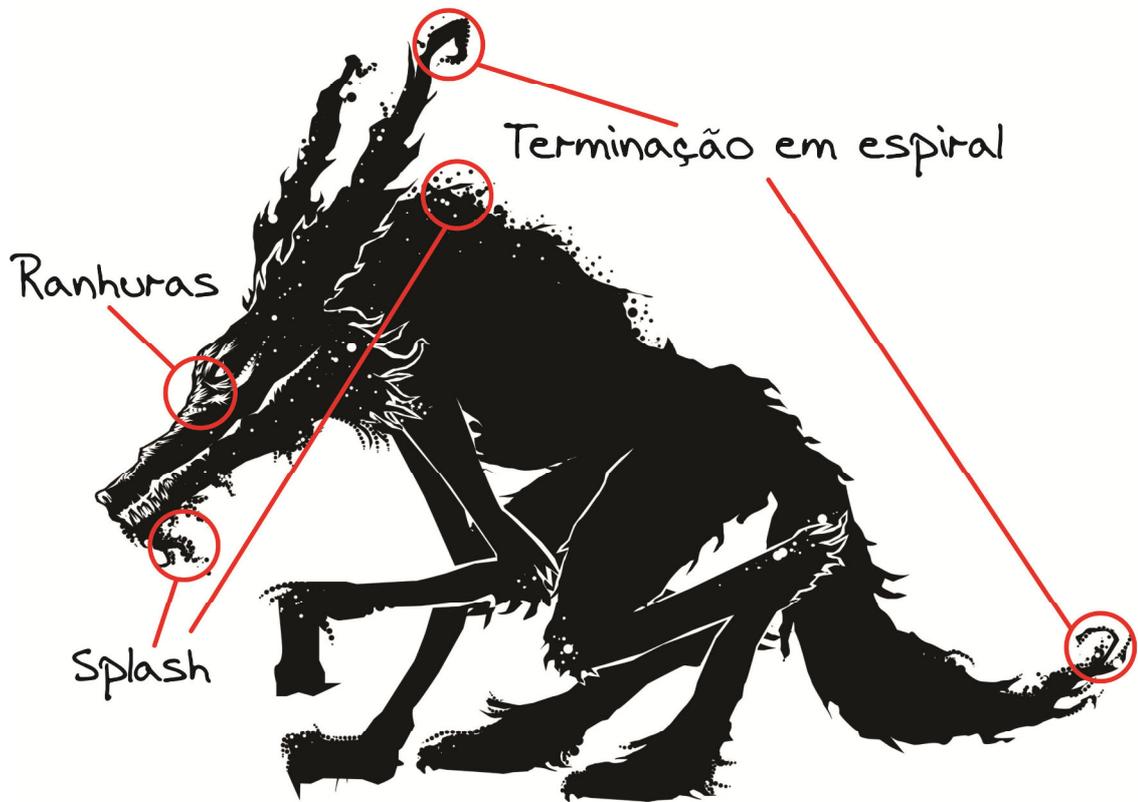
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 39 - Vistas



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 40 – Elementos Utilizados



Fonte: Elaboração do Autor

3.3 Cenários

Imagem 41 – Cenários (Visão Geral)



Fonte: Elaboração do Autor.

Os cenários tem fundamental importância para a animação, pois além de estarem presente em todo o curta, ajudam a contextualizar as cenas e passar a

intenção e o estilo escolhido para a animação, podendo se utilizar cores vivas e/ou brilhantes, arco-íris, árvores feitas de doces para um curta infantil ou algo mais sombrio, com ruínas, ruas escuras e tenebrosas para um conto de terror. Os cenários do curta “O caminho da Nascente” não são diferentes, como a maior parte da história do curta se passa em uma floresta, rumo a nascente do rio, foram utilizadas muitas árvores, pedras, cipós e em alguns dos cenários até cachoeiras.

Porém foi mantido um padrão de cores mais neutras, em todos os elementos, no cenário da velha, utilizou-se tons de cinza para representar a cidade, na floresta tons marrons e na nascente a coloração foi mudada para tons de azul. Todos os cenários foram formados com cores chapadas, aspecto muito utilizado por Samuel Casal em algumas de suas ilustrações de *HQ's*, após o desenvolvimento do cenário chapado, com o terreno e árvores apenas com galhos contorcidos, deu-se início ao preenchimento do mesmo com folhas de árvores e vegetações, para tal fez-se uso da repetição de vetores, sendo elaboradas algumas vegetações e utilizando a sua repetição para preencher e detalhar os cenários.

Houve diversas dificuldades na elaboração dos cenários, pois iniciado os *concepts*, no primeiro teste, o cenário ficou muito escuro e fugia da estética de Casal, já no segundo teste, obtivemos uma melhora na coloração, após a aplicação de tons menos escuros e transformação do cenário, antes mais realista, em algo com cores mais chapadas, mesmo assim ao final do segundo teste o cenário apresentou certa poluição visual com muitos detalhes que fugiam da estética do artista estudado. Foram executadas então algumas mudanças de coloração em degradê e uma leve textura, porém ainda não era o cenário ideal. Após maior pesquisa e observação de trabalhos do artista, pode-se observar que em alguns de seus trabalhos para *HQ's* ele utilizava cenários totalmente chapados e com uma mesma coloração aplicando apenas pequenas variações do tom nas camadas, partido de tons mais escuros nas camadas da frente e adquirindo uma tonalidade mais clara nas camadas de trás.

Imagem 42 - Cenário de uma cor, variando apenas o tom

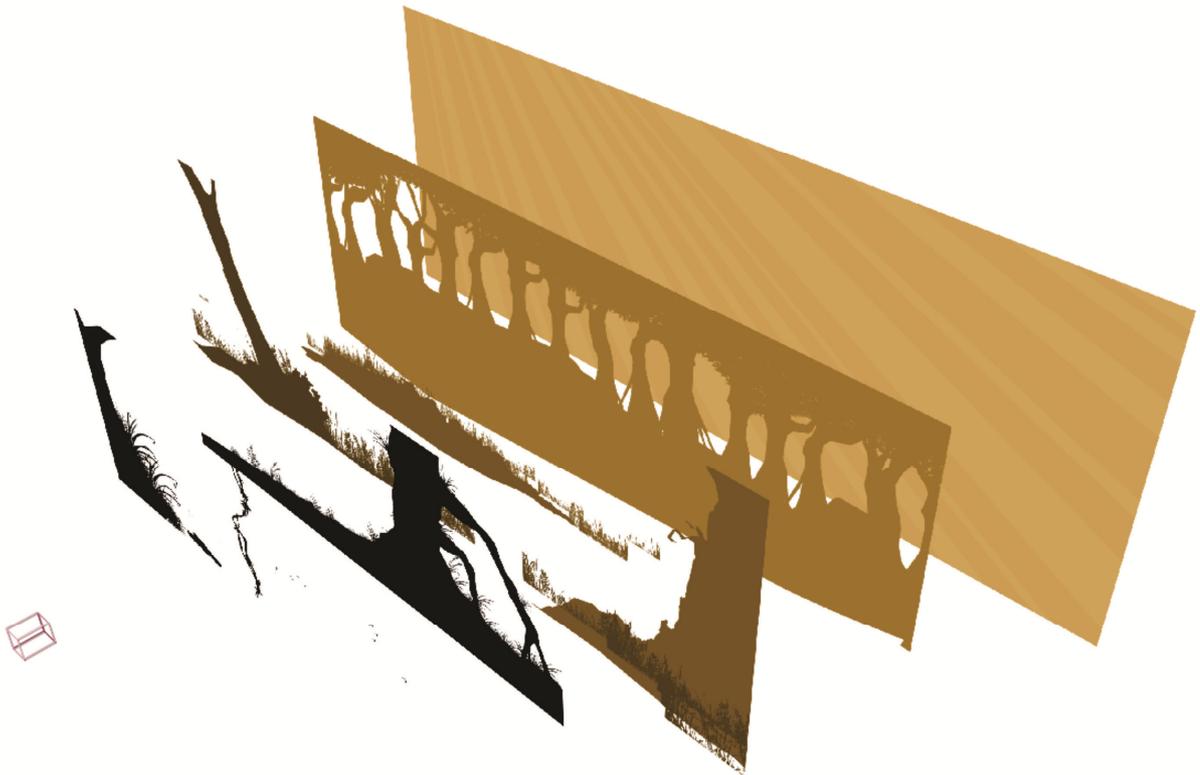


Fonte: Samuel Casal, "A Estrada de Brighon" / Projeto Domínio Público / Ragú Livros.

A partir de tal análise começamos a trabalhar em um novo conceito para o cenário, fazendo uso de elementos chapados e apenas uma cor base na ilustração, o cenário foi dividido em cinco planos, o primeiro apresentando a cor preta, sendo preenchido com pequenas vegetações e algumas árvores, esta será a camada principal onde a maior parte da animação acontece, a segunda camada com um tom marrom escuro com diversas árvores e uma maior quantidade da vegetação, a terceira camada com um tom de marrom um pouco mais claro que o anterior, sendo utilizadas mais árvores e arbustos para preencher o cenário da floresta. Mesmo com estas três camadas contendo árvores e vegetações o cenário ainda estava com

espaços vazios entre algumas árvores e em alguns outros locais, então foi necessário adicionar uma quarta camada com árvores e arbustos para o preenchimento do mesmo, a quinta camada será o céu do cenário e será utilizada com plano de fundo de todas as cenas do curta.

Imagem 43 – Camadas dos Cenários



Fonte: Elaboração do Autor.

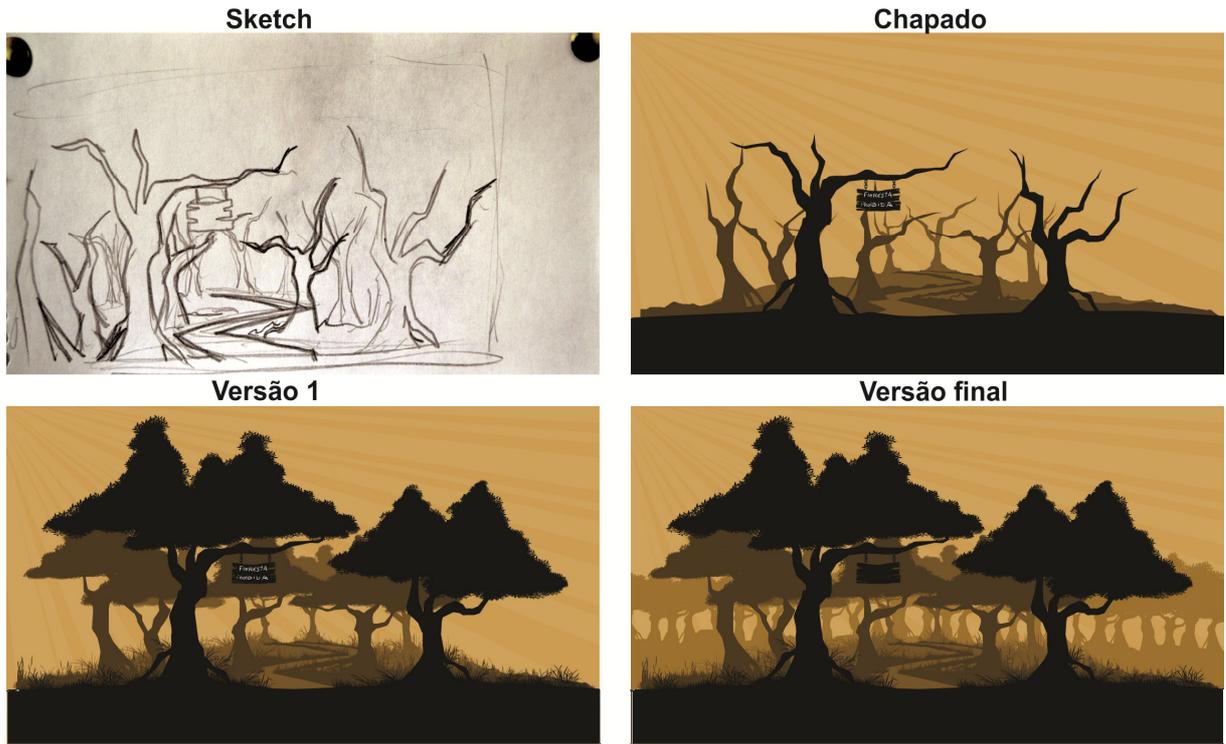
Mesmo com as quatro camadas de árvores e vegetação os cenários dão a impressão que não estão realmente preenchidos, isto se dá ao fato de que diferente da maioria das ilustrações, quando vai se representar uma floresta, as suas camadas da frente são mais claras que as camadas de trás, a partir do momento em que as camadas de trás se tornam mais escuras, o observador tem a impressão de que a floresta se torna cada vez mais fechada. Contudo o objetivo do projeto é adaptar elementos do estilo de Samuel Casal ao curta, então se fez uso da sua forma para a elaboração do cenário, para diminuir esta impressão de vazio. Em

algumas cenas a primeira camada de cor preta será dividida e a sua frente serão adicionados mais elementos da mesma cor como: arbustos, grama, arvores e cipós, dando maior preenchimento aos cenários.

A partir da finalização do primeiro cenário, e de como seria a estética definitiva do mesmo, a elaboração dos outros se fez de forma mais fluida, porém ao terminar o cenário da nascente não se obteve o resultado esperado, ao acrescentar a água de tom azul claro, ele se diferenciou muito dos demais cenários fugindo do padrão de utilizar apenas uma cor e alterar sua tonalidade, a água estava se destacando no cenário de forma não desejada, então foi decidido alterar toda a tonalidade do cenário da nascente, mudando dos tons de marrom para uma tonalidade azulada, seguindo o mesmo padrão onde as primeiras camadas são mais escuras e vão adquirindo um tom mais claro ao se distanciar. Esta mudança de cor foi utilizada apenas para o cenário da nascente e para o cenário da velha que será exibido na primeira cena.

A seguir serão mostradas as imagens da evolução dos cenários, partindo dos seus primeiros esboços no papel, até a vetorização, finalização no *Photoshop*, todas serão mostradas em um plano aberto, exibindo uma visão geral dos cenários que serão utilizados, porém não será a visão exibida durante o curta, pois no mesmo, só aparecerão partes dos cenários, e infindáveis variações, dependentes da utilização da câmera e do enquadramento. Tendo isto em vista após cada imagem da evolução do cenário, será exibido um exemplo de enquadramento do mesmo, mostrando de melhor forma como o cenário poderá ser exibido na animação.

Imagem 44 – Cenário Um: Entrada da Floresta



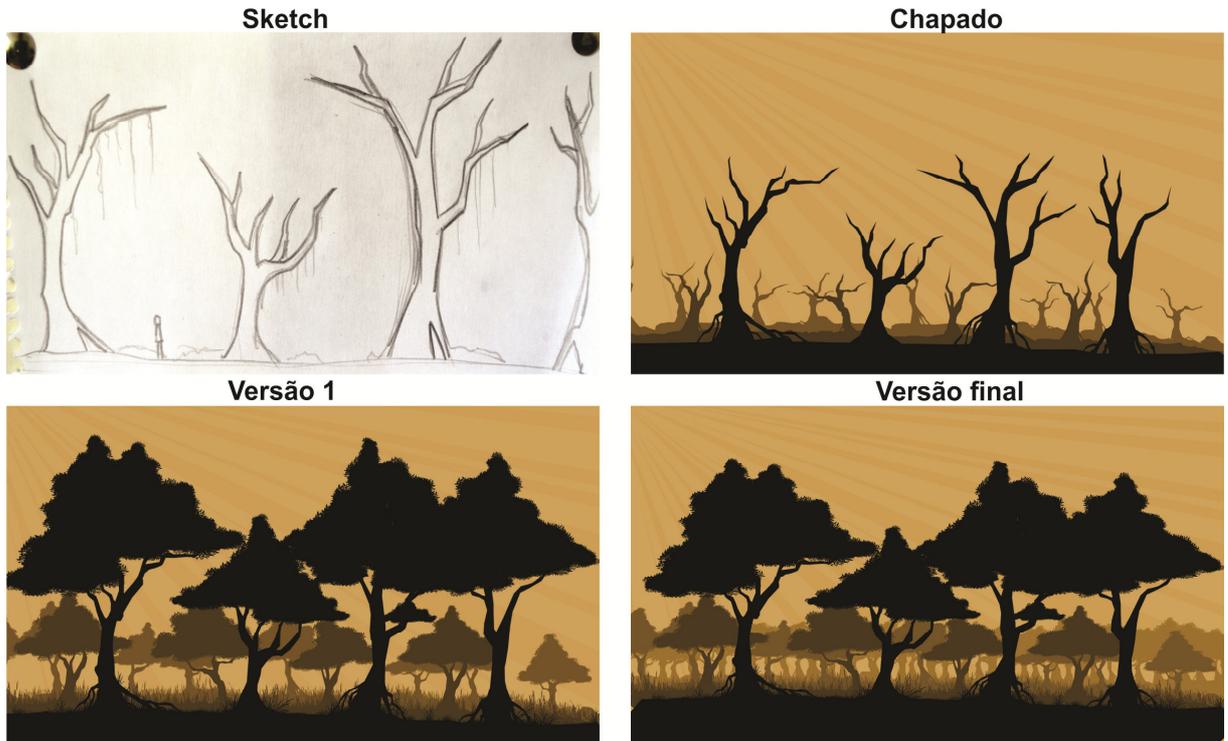
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 45 - Cenário Um: Entrada da Floresta – Aplicação



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 46 – Cenário Dois: Árvores Gigantes



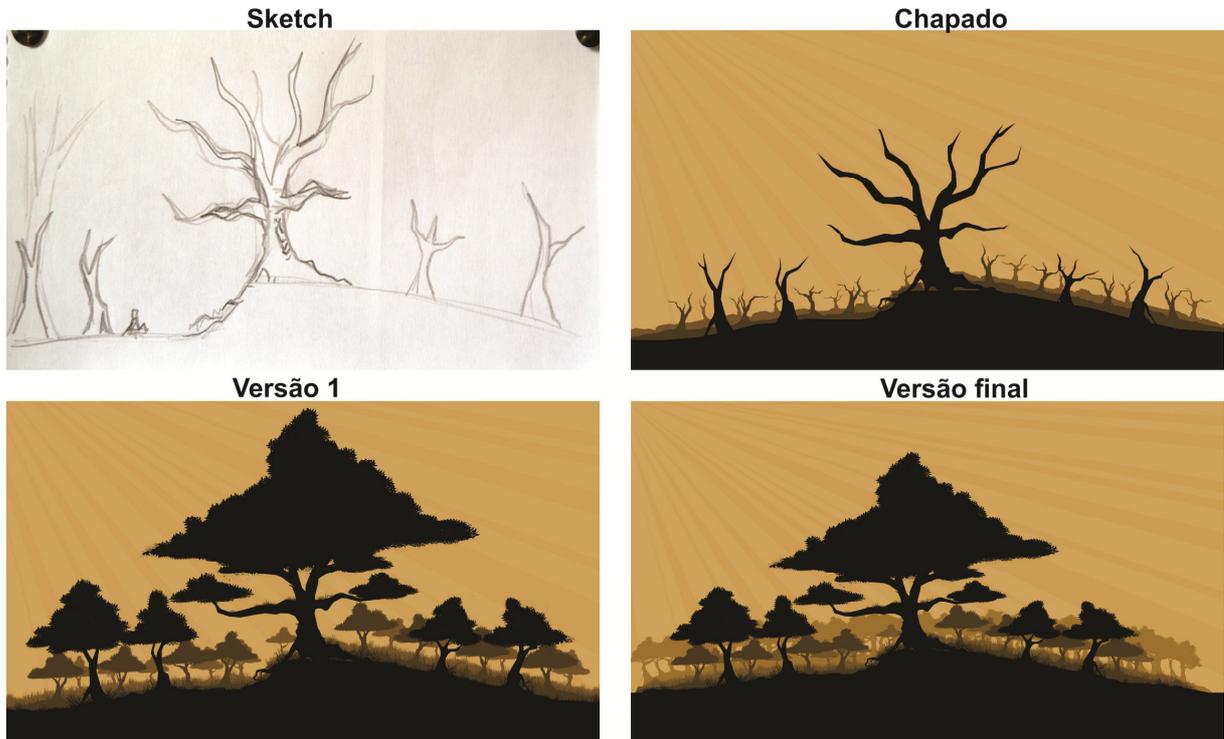
Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 47 - Cenário Dois: Árvores Gigantes – Aplicação



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 48 – Cenário Três: Término do Lobo



Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 49 - Cenário Três: Término do Lobo – Aplicação

Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 50 - Cenário Quatro: Ponte das Cachoeiras

Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 51 - Cenário Quatro: Ponte das Cachoeiras – Aplicação

Fonte: Elaboração do Autor

Imagem 52 - Cenário Cinco: Nascente

Fonte: Elaboração do Autor

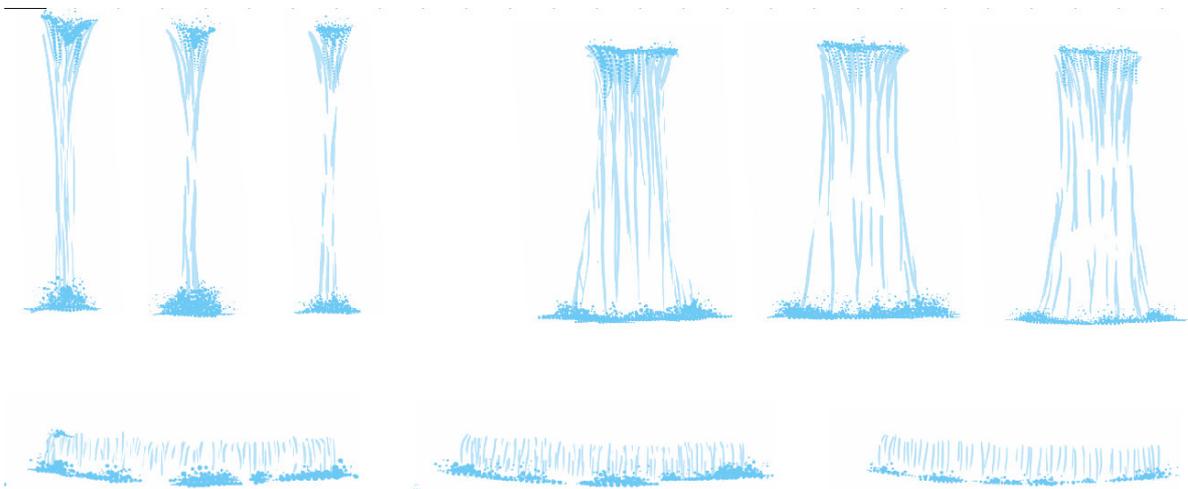
Imagem 53 - Cenário Cinco: Nascente – Aplicação

Fonte: Elaboração do Autor

4. Testes de animação quadro a quadro

O objetivo do projeto foi desenvolver a pré produção do curta “O Caminho da Nascente”, priorizando desenvolvimento do roteiro, *storyboard* e *concepts* dos personagens, cenários e *decupagem*⁶, porém durante o processo de animação será necessário o desenvolvimento de pequenas animações quadro a quadro para reproduzir de melhor forma alguns elementos como: água, fogo, vento; por isso foi decidido fazer o teste de animação destes elementos baseados na forma como serão utilizados no curta. A versão final destes será feita com os pingos de tinta que estão sempre presente nas ilustrações de Casal gerando uma maior fluidez dos elementos e um efeito mais belo segundo a estética escolhida para o curta. Serão mostradas a seguir apenas as imagens dos primeiros testes de animação quadro a quadro contendo a sequência dos *frames*⁷ de cada teste de animação realizado.

Imagem 54 – Quadro a Quadro - Cachoeiras

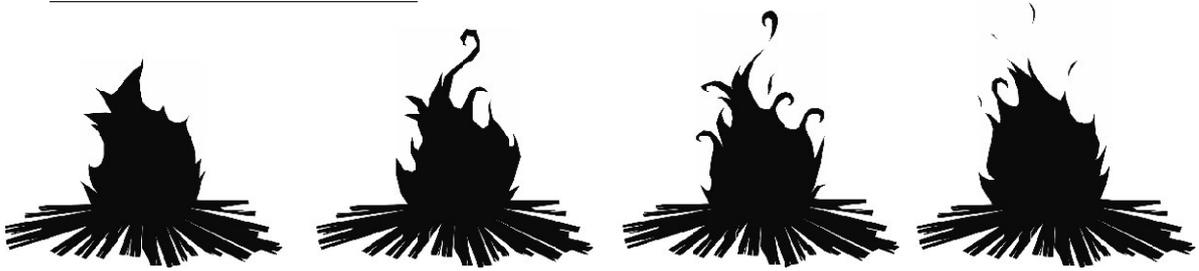


Fonte: Elaboração do Autor.

⁶ Ato de recortar ou cortar dando forma.

⁷ Cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual; foto; moldura.

Imagem 55 – Quadro a Quadro - Fogueira



Fonte: Elaboração do Autor.

Imagem 56 – Quadro a Quadro - Redemoinho



Fonte: Elaboração do Autor.

Referências Bibliográficas

CAMARGO, Iberê. **A gravura**. 1. ed . Porto Alegre: Sagra Luzzatto. 2003.

CASAL, Samuel. **Portfólio**. Disponível em: <<http://www.samuelcasal.com>>. Acesso em: 20/12/2013.

COSTELLA, Antonio F. **Para apreciar a Arte**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo; Campos do Jordão, SP: Editora Mantiqueira, 1997.

CORREIA, Rodrigo Bento. **Literatura de Cordel e Xilogravura: interfaces de representação do imaginário popular**. Mato Grosso do Sul, 14 abr. 2011. Disponível em: <<http://www.ufgd.edu.br/eventos/edel/trabalhos/CORREIA,%20Rodrigo%20Bento.pdf>> . Acesso em: 18/01/2014.

GOMBRICH, Sir Ernst. **História da arte**. [Trad. Álvaro Cabral]. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1999.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: SENAC, 2009.

LOPES, Jainara. **Um Papo com Samuel Casal**. IDEAFIXA, 11 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.ideafixa.com/a-ultima-do-samuel-casal/>>. Acesso em: 02/02/2014.

PENTEADO. José Octavio. **A arte de J. Borges: do cordel a xilogravura**. Centro Cultural Banco do Brasil. Brasília, 2004.

SILVA, Andréia. **As Quatro Faces da Arte de Samuel Casal**. Saraiva Conteúdo, 08 set. 2011. Disponível em: <<http://www.saraivaconteudo.com.br/Materias/Post/41159>>. Acesso em: 30/01/2014.

APÊNDICES

APÊNCIDE A – Roteiro “O Caminho da Nascente”

O Caminho da Nascente.

Externa. Noite.

Fade in.

A voz de uma velha senhora emerge da escuridão, falando em tom tenebroso:

Velha:

- Saci, caipora, lobisomem...

Em meio às sombras, a silhueta de um grupo de pessoas sentados ao redor de uma fogueira começa a tomar forma. Uma velha senhora, cujo as linhas do tempo se fazem bem marcadas no cenho, olha para um grupo de crianças sentadas do outro lado da fogueira com expressão ameaçadora, como quem conjura coisas proibidas, e continua:

Velha:

-... Mula sem cabeça, curupira, gnomos e duendes...

A cada palavra proferida os rostos das crianças denunciam seus medos. A velha senhora arqueia mais e mais as sobrancelhas enquanto continua:

Velha:

-... Velha- Bruxas, trolls, fadas e fantasmas...

A velha se inclina lentamente para frente e pergunta de forma sombria enquanto sorri um sorriso tenebroso se forma em seus lábios:

Velha:

-Quais seus medos...?

As crianças se assustam e se encolhem nos ombros. A velha senhora volta a se endireitar lentamente e sorri satisfeita. A fogueira crepita ao som do vento. A velha continua:

Velha:

- Muitos falam que nada disso existe... Mas reza a lenda que na floresta proibida existe um caminho secreto que leva até a nascente de um rio, e esse caminho é guardado por todas essas criaturas horripilantes.

As crianças ouvem com atenção. Suas permanecem imóveis contra a fogueira. A velha continua:

Velha:

-Porém... Há quem diga que se alguém conseguir enfrentar todos, ao chegar à nascente do rio encontrará águas mágicas e tais águas poderão lhe realizar seu mais profundo desejo. E hoje vou contar para vocês a história de um garoto que resolveu enfrentar todos esses medos pra realizar seu maior desejo... Ter seus pais de volta (fala sussurrando)...

A velha sorri tenebrosamente outra vez. Seu sorriso de poucos dentes falhos se faz notar. As crianças estão estáticas alternando entre olhos arregalados e bocas abertas.

Fade Out

Velha:

E começa mais ou menos assim...

Fade in

O garoto ergue a cabeça e olha ao redor. Uma estranha e sinistra floresta o rodeia. O vento sopra e um ranger metálico se faz ouvir. O menino procura a origem de tal som e constata uma pequena placa de madeira negra presa por correntes ao galho de uma assustadora e contorcida árvore. Na placa, os dizeres “Floresta Proibida”. Abaixo da árvore um sinistro caminho se abre floresta à dentro até se perder na escuridão. A frase da velha senhora

Velha:

-... Reza a lenda que na floresta proibida existe um caminho secreto que leva até a nascente de um rio... Ao chegar à nascente do rio encontrará águas mágicas e tais águas poderão lhe realizar seu mais profundo desejo.

O menino com uma expressão de obstinação entra floresta adentro pelo tenebroso caminho. Ao entrar mais e mais fundo pela floresta cercado apenas pela escuridão e uma floresta densa cheia de árvores contorcidas. O garoto para e examina o lugar tentando, em vão, se localizar. De repente se ouve ao longe:

Voz:

-(risada)

O menino olha ao redor, confuso:

Voz:

-Ei! Aqui!

O menino olha para uma árvore a sua frente. Em cima dela, sentado em um galho, um Saci pita seu cachimbo olhando para o menino. Ele salta do galho e ao cair olha para o menino com o sorriso macabro e pergunta:

Saci:

- Prá onde suncê vai, muleque? Tá perdido?

O menino, gaguejando incrédulo, responde:

Menino:

-E... Eu vou até a nascente do rio. Quero realizar meu desejo.

O Saci, com expressão de surpresa, responde nervosamente:

Saci:

- (risadas) Suncê deve saber que a nascente é terreno sagrado! Humanos num pode pisá lá!

O menino responde determinado:

Menino:

- Eu não me importo! Vou continuar até chegar lá!

Saci (rindo divertidamente):

- Muleque louco... Então chega mais, vou te contar um segredo... Um atalho lá pra nascente...

Ao se aproximar o Saci dá uma baforada no cachimbo e expele uma espessa nuvem de fumaça na direção do menino o deixando perdido sem enxergar nada além de um enorme vazio branco esfumaçado.

Saci (rindo tenebrosamente):

-Suncê devia olhar pra onde anda... (risadas)

O garoto começa a caminhar no vazio tentando não esbarrar em nada e fugir desse nevoeiro, ao se dissipar, o Saci já não está mais lá. Mesmo surpreso o menino resolve seguir em sua jornada floresta à dentro. Mais adiante, um estranho vento gélido sopra. De repente, ele ouve um grito de raiva, e caminha na direção, ao se aproximar ele ouve um choro e vê a silhueta humana abaixada perto de um javali morto no chão.

Caipora:

-(choro)... Miserável... (choro)

Mas, a medida que se aproxima, a figura demonstra que não é tão humana assim. Seus olhos demonstram toda a ferocidade de um animal selvagem. Seus dentes e unhas são pontudos e afiados. Seu corpo é coberto por pelos bem como suas

orelhas, as quais também se assemelham a de um animal. Em sua mão. Por fim, se revela a Caipora. Ela pergunta em tom autoritário:

Caipora:

- Maldito lobo...

Ela percebe a presença do garoto, o dirige um olhar malévolo e o questiona.

Caipora:

-O que está fazendo em meu território? Sai daqui agora, ou vou fazer você sofrer...

Menino:

- Hã... Desculpe... Queria passar pra poder chegar até a nascente...

Caipora (falando lenta e nervosamente):

- Suma da minha frente, ou vou lhe dar uma pisa de urtiga e depois vou atrás daquele lobo miserável que matou meu javali...

O menino toma fôlego:

Menino:

- E se eu lhe ajudar com o lobo você me deixa passar?

A caipora olha surpresa para o menino:

Caipora:

- (risada de deboche) E como um garoto humano fraco como você vai poder me ajudar a capturar o lobo?

O menino não se deixa intimidar, dá um passo adiante e diz:

Menino:

- Eu atraio ele para você, ai você o captura.

A caipora olha com expressão severa para o menino, mas, em seguida, deixa escapar um sorriso simpático e fala:

Caipora:

- Você tem coragem, pra uma criança... Hehehehehe... Vou aceitar sua proposta! Mas... (dá uma pausa em tom de alerta) não garanto que você saia com vida! Heheheheheheheh...

Fade in

- (uivo de lobo)...

Fade out

O menino percebe que a mata ao seu redor se tornou mais densa e escura. Barulhos de folhas e galhos se fazem ouvir. O menino para. Quando se vira para observar ao redor, de súbito os pequenos olhos se fecham e a sua frente emerge das sombras a silhueta de um lobo enorme muitas vezes maior que um lobo comum.

Lobo:

- (risos macabros)...está perdido garotinho?

Menino:

- Ééé... Eu... Eu estou indo até a nascente do rio.

Lobo:

- Acho melhor você correr cabritinho... Deixa a caçada melhor...e aquele javali só abriu meu apetite.....

Uma gargalhada monstruosa rasga a noite. O lobo dá o ultimato:

Lobo:

-Sua aventura acaba aqui, moleque!

Sem pensar duas vezes o menino se põe a correr desesperadamente. Atrás de si, o enorme lobo o acompanha com velocidade e passos pesados, cada vez mais próximos. O menino trinca os dentes e se força a correr mais e mais rápido. O menino escorrega em um barranco e cai assustado olhando para o lobo que salta em sua direção, assustado o garoto cerra os olhos achando que vai alcançado, mais ao ver que nada acontece ele abre os olhos e ver o lobo pendurado com um cipó no pescoço, e mais acima na árvore a caipora.

Caipora:

-(risos) Lobo miserável... Nunca mais vai matar mais nada... (risos)

Com um olhar assustado o menino fala

Menino:

-Por que você teve que matar... Achei que iríamos só capturar ele.

Caipora:

-Ele mereceu... E nosso trato acaba aqui... Agora saia da minha frente...

Ao longe, o som de água corrente. O menino segue enquanto o som vai ficando cada vez mais próximo. Uma luz esverdeada aparece mais adiante. O menino aperta o passo e chega até sua origem. Uma paisagem de rara beleza ornamenta o local. Um lago oval de águas límpidas cercado de belas árvores e rochas. Uma pequena elevação mais adiante dá a impressão de que outro lago surge de dentro do mesmo, porém com uma enorme pedra no seu centro.

O menino observa o cenário, maravilhado. Ele sussurra com um sorriso de satisfação:

Menino:

-A nascente...

Ele se recompõe, chega até a beira do lago, toma ar e grita:

Menino:

- ESTOU AQUI! ENFRETEI À TODOS PELO CAMINHO PARA CONSEGUI CHEGAR! SUPEREI MEUS MEDOS E MANTIVE MINHA CORAGEM! ENTÃO, POR FAVOR, REALIZE MEU DESEJO!

Alguns segundos de silêncio se seguem. De súbito as águas começam a se agitar ao redor da grande pedra. Elas se erguem formando um pequeno tornado que se eleva sobre a pedra. Ao se acalmar, a água baixa e revela uma bela figura, um jovem de longos cabelos cacheados e presos por laços que se assemelham as correntes de água. O menino parece hipnotizado pela beleza da jovem. Ela o olha com ternura, abre os braços e fala com voz suave:

Jovem Moça:

- Jovem, você provou que tem um coração puro e sem medos. Estou aqui para realizar teu maior desejo e te conceder aquilo pelo que você lutou e arriscou sua vida passando por tantas agruras e enfrentando tantos perigos. Agora, vem até mim. Mergulha nesta água, abraça teu desejo e encontra tua felicidade.

Com o olhar fixo na jovem moça o menino começa a entrar lentamente nas águas da nascente, até que é totalmente encoberto por elas. De repente só há escuridão...

Alguns segundos de quietude se passam. Então o menino começa a abrir os olhos com dificuldade. Em meio a uma radiante luz, duas silhuetas lhe estendem seus braços para ele. Um par de lágrimas corre pelos olhos do menino que sorri feliz. A luz toma o local.

A expressão da velha muda e perde o tom ameaçador. Agora com um sorriso de satisfação de quem conseguiu o que queria, a velha ordena às crianças:

Velha:

-Bem... Hora de ir pra casa crianças.

As crianças saem discutindo a história que acabaram de ouvir num misto de excitação e medo.

Fade out.

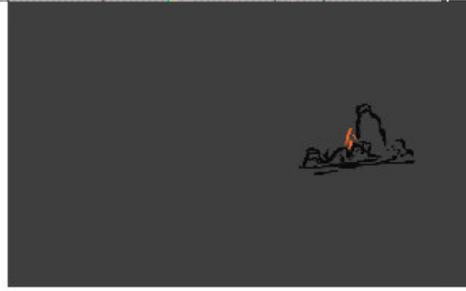
Fim

Créditos finais:

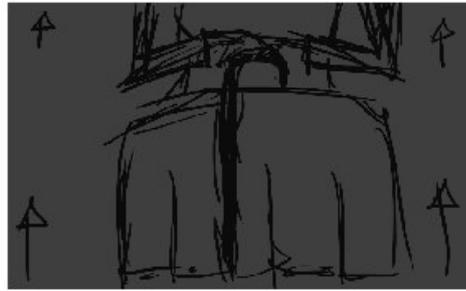
As águas da nascente balançam suavemente. No canto da tela o sapato do menino aparece boiando e cruza a tela a medida que os créditos terminam.

APÊNCIDE B – Storyboard

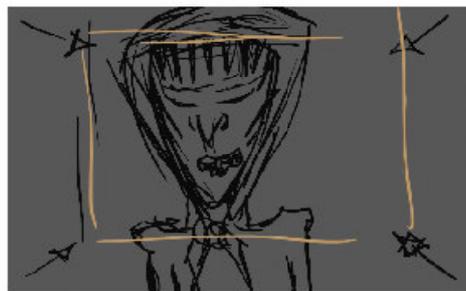










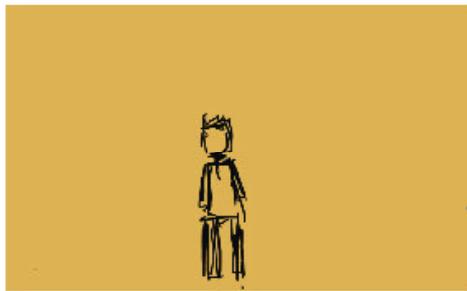








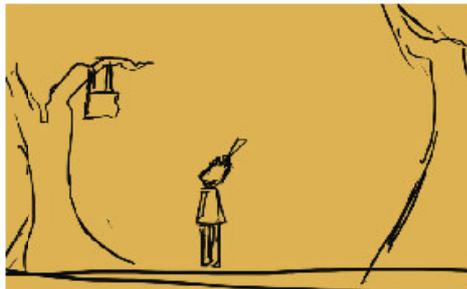


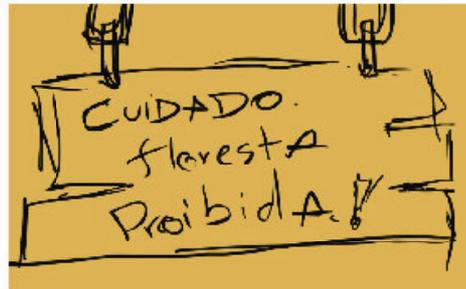








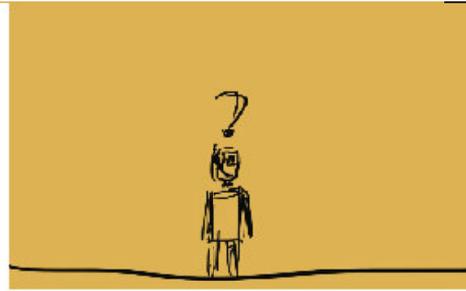






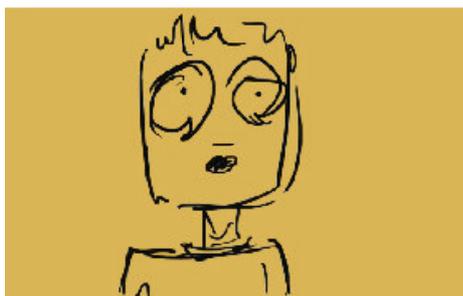






































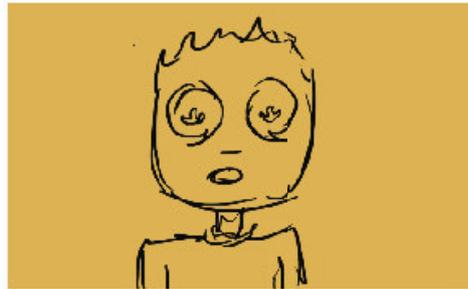




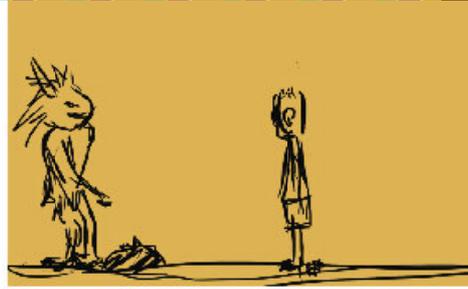












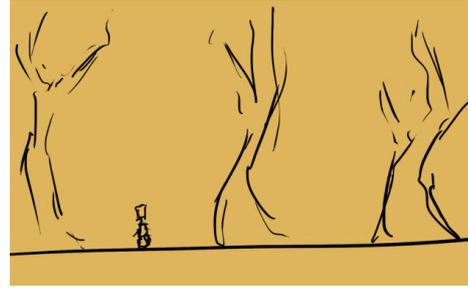


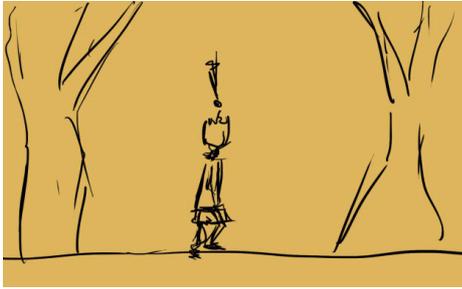




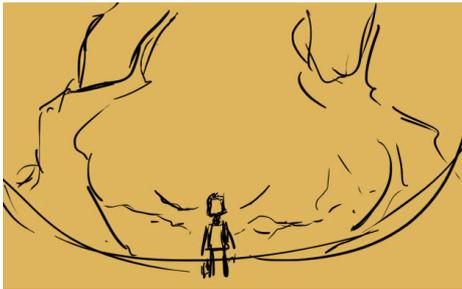






















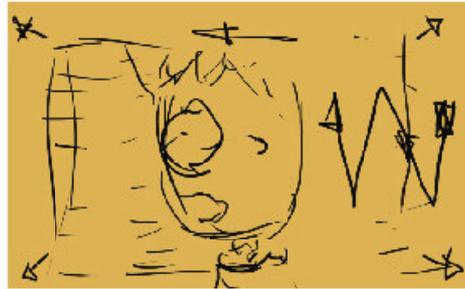








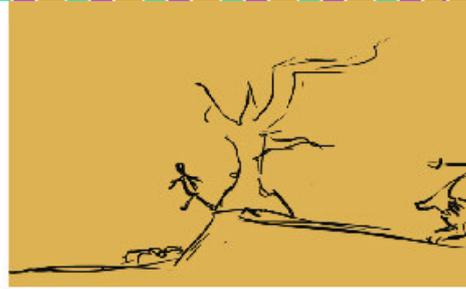


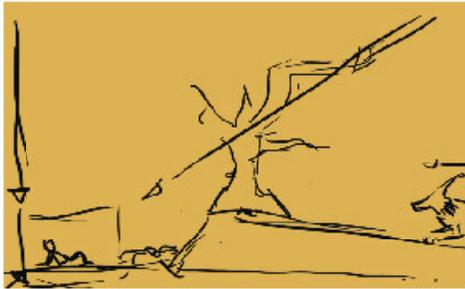




























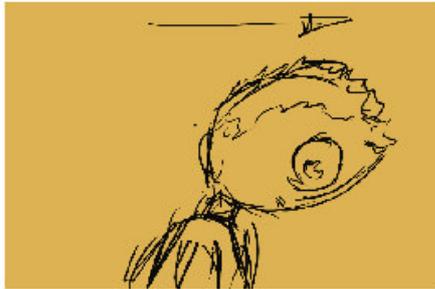


















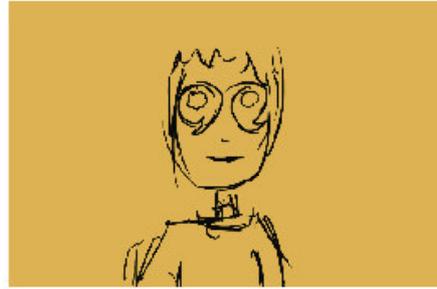




















APÊNCIDE C – *Decupagem*

