



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

KENNY EDWIN DESAVOYE

MÃE DA MATA: Direção de arte para curta de animação

CARUARU

2021

KENNY EDWIN DESAVOYE

MÃE DA MATA: DIREÇÃO DE ARTE PARA CURTA DE ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Área de concentração: Design

Orientador(a): Prof^a. Dr^a. Iomana Rocha de Araújo Silva

CARUARU

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Desavoye, Kenny Edwin.

MÃE DA MATA: DIREÇÃO DE ARTE PARA CURTA DE ANIMAÇÃO /
Kenny Edwin Desavoye. - Caruaru, 2021.
96 : il.

Orientador(a): Iomana Rocha de Araújo Silva
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2021.
Inclui referências, apêndices.

1. Direção de arte. 2. animação. 3. cinema. I. Silva , Iomana Rocha de Araújo .
(Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

KENNY EDWIN DESAVOYE

MÃE DA MATA: DIREÇÃO DE ARTE PARA CURTA DE ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Aprovada em: 31/08/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Iomana Rocha de Araújo Silva (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcos Buccini (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Amanda Mansur (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Eu dedico este trabalho para minha família que nunca deixou de ter fé em mim ou em meu trabalho e que continuam me dando apoio.

AGRADECIMENTO

Meus agradecimentos vão todas as pessoas que me deram alguma ajuda, principalmente Edgleyson e professora Iomana por me direcionar e fazer com que este projeto tome forma.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar um projeto de direção de arte voltado para animação como trabalho de conclusão de curso superior de Design da Universidade Federal de Pernambuco. Para tanto foi elaborado etapas para a realização do projeto, iniciando com o entendimento do gênero de terror, depois elaborado uma breve história do terror no cinema e abordando como ele se comporta dentro da animação. Foi elaborado um projeto de direção de arte demonstrando as etapas realizadas e assim expressando de forma clara os resultados obtidos ao fim do desenvolvimento do projeto.

Palavras-chave: Direção de arte; design; terror; cinema; animação; projeto.

ABSTRACT

The purpose of this study is to present a project in the field of art direction for animation as the culminating project for the Bachelor's Degree in Design at the Federal University of Pernambuco. To achieve this, a series of steps were developed for the project's implementation, commencing with an exploration of the horror genre, followed by a concise overview of horror in cinema and an analysis of its manifestation within the field of animation. Subsequently, an art direction project was conceived to illustrate the undertaken steps, thereby elucidating the outcomes achieved upon the project's completion.

Keywords: Production design; design; horror; cinema; animation; project.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	METODOLOGIA.....	15
3	O HORROR/ TERROR NO CINEMA E NA ANIMAÇÃO.....	16
3.1	O QUE É HORROR E TERROR?	16
3.2	REPRESENTAÇÃO DO GÊNERO DE HORROR NO CINEMA.....	22
3.3	RECORRÊNCIAS DO TERROR E DO HORROR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	27
4	A DIREÇÃO DE ARTE	30
4.1	DEFINIÇÕES DA DIREÇÃO DE ARTE	30
4.2	DIREÇÃO DE ARTE PARA ANIMAÇÃO	32
4.3	DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÃO DE HORROR E TERROR	34
4.3.1	O que é Devilman Cry Baby?	34
4.3.2	A Direção de Arte em “Devilman Cry Baby”	35
4.3.3	O que é “Castlevania”?	37
4.3.4	A Direção de arte dentro de “Castlevania”.....	38
5	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE DIREÇÃO DE ARTE	41
5.1	O FILME A MÃE DA MATA.....	41
5.2	CONCEITOS E REFERÊNCIAS GERAIS	41
5.3	PALETA DE CORES	43
5.4	OS CENÁRIOS	44
5.4.1	Referência de Cenário	44
5.4.2	Proposta de Cenário para o filme Mãe da Mata	51
5.5	OS OBJETOS	55
5.5.1	Referência dos objetos	55
5.5.2	Objetos PROPOSTOS escolhidos	56
5.6	OS PERSONAGENS	60
5.6.1	Referências dos figurinos, adereços e maquiagem	61
5.6.2	Character design Cumade Fulôzinha	64
5.6.3	Character design Max	72
5.7	ARTE CONCEITUAL	78

5.8	RELATÓRIO DE PROCESSO	79
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
	REFERÊNCIAS	84
	APÊNDICE A – ROTEIRO	86

1 INTRODUÇÃO

A animação é uma arte. Segundo Nascimento (2017) ela se desenvolve concretamente no século 19. Inicialmente a animação estava ligada a aparatos e brinquedos ópticos, como a lanterna mágica, o zootropo, taumatropo, dentre vários outros que antecederam a criação do cinematógrafo. A história da animação se confunde, assim, com a própria história do cinema. Mas com o passar do tempo e com o desenvolvimento e aprimoramento de novas técnicas, a animação foi ganhando seu espaço e aceitação do público.

A maior popularização da animação acontece com o surgimento dos estúdios Disney, que trazem aprimoramento de técnicas que agilizam a produção das animações.

A animação começou a conquistar seu espaço na cultura de massa na década de 1920 com lançamentos como o Gato Félix (1919) junto com as produções do estúdio Disney, como *Steamboat Willie* (1928), o primeiro desenho animado com som sincronizado, além de ser a primeira aparição do rato *Mickey Mouse*. Essas animações da década de 1920 inovaram em relação ao movimento dos personagens e movimentações pouco convencionais do cinema até aquele momento.

Na década de 1930 nascem os personagens *Betty Boop* e *Popeye*, criados pelos irmãos Fleisher. Alguns anos depois, William Hanna e Joseph Barbera revolucionam com novas técnicas que reduzem os custos de produção das animações, propondo uma menor quantidade de desenhos por segundo de animação, onde a média dos outros estúdios para curtas de 10 minutos eram por volta de 30.000 a 50.000 desenhos por episódio, Hanna-Barbera diminuíram para uma média de 2.000 e batizaram essa técnica de “*animação limitada*” com reciclagem de cenas e com personagens estáticos.

Dentro do universo do terror, que é o foco central desta pesquisa, historicamente a animação obteve alguns marcos, como o *Skeleton Dance* (1929) produzido e dirigido por Walt Disney, considerada a primeira animação de terror realizada pela Disney.

Um marco dentro da animação japonesa para a vinda dos animês para o mercado ocidental é *Akira* (1988), uma animação com narrativa densa e dramática que ajudou a fincar os animes dentro do mercado ocidental. Outra animação japonesa a ser destacada é *Perfect Blue* (1988) cuja narrativa aborda temas como abuso psicológico e depressão, criando sensações de realidade distorcida e confusão mental, sendo assim associada ao universo do suspense e terror.

Na animação ocidental contemporânea, focando especificamente nas animações que flertam com o gênero do horror, podemos destacar as animações dirigidas por Tim Burton: *O Estranho Mundo de Jack* (1993), e *A Noiva Cadáver* (2004). *Paranorman* (2012) também é uma obra importante dentro do cenário atual. Produzido pelo estúdio *Laika*, os animadores conseguem conduzir o espectador às sensações tradicionalmente associadas ao gênero de terror, como a geração de tensão psicológica, ansiedade pelo futuro dos personagens, transpassar a sensação de medo e aflição.

Outra animação que consegue englobar os elementos visuais, como os ângulos de câmera e cores, dos gêneros de terror e horror, transmitindo as emoções necessárias para a geração do medo no espectador é *Coraline e o Mundo Secreto* (2009). Neste filme a narrativa apresenta inicialmente uma visão ingênua do universo infantil da personagem, gradativamente a trama se complexifica e adentra em recursos narrativos próprios do cinema de horror tal como o *jumpscare*¹.

Contudo, como foi visto com estes exemplos apresentados, no ocidente as animações que exploram gênero horror/terror são majoritariamente voltadas para o público infantil. Muitas delas inclusive exploram elementos lendários de forma satirizada e estereotipada, como ocorreu no filme *Hotel Transilvânia* (2012).

É comum se associar animação ao público infantil, mas é importante lembrar que a animação não é um produto exclusivo dessa faixa etária. Historicamente, a animação tem diversas obras voltadas ao público adulto. Como exemplo de alguns clássicos da animação voltada para o público adulto temos as experiências das vanguardas artísticas dos anos 20, com as obras

¹ técnica usada para provocar um susto, resultante de uma preparação prévia

cinematográficas de Man Ray, Salvador Dali e diversos outros artistas que exploraram as técnicas de animação. Os Beatles produziram um famoso clipe da música *Yellow Submarine* (1968), a animação francesa “*La planète sauvage*” (1973), de René Laloux fez muito sucesso na época de seu lançamento e reverbera até os dias atuais, o álbum visual, que é um longa-metragem animação de produção franco-japonesa, da Banda Daft Punk “*Interstella 5555*” (2007), dentre vários outros exemplos.

Popularmente o espaço e renome que o cinema de animação tem tido mundialmente está ligado às produções voltadas para o público infanto-juvenil. Os grandes estúdios, cientes da garantia de público e retorno financeiro, mantêm um maior investimento nessa área. As animações voltadas para o público adulto não são o foco principal destes estúdios, apesar de estar havendo, gradativamente, uma maior popularização deste nicho, a exemplo de animações como “*Perdi meu corpo*” (2019), *Love, death + robots* (2018), *the midnight gospel* (2020) e *Bojack Horseman* (2014-2020).

Elas mostram a mudança gradativa de perspectiva diante das animações e o amadurecimento de seu público em perceber que animações adultas também podem ter uma trama complexa, envolvendo por exemplo discussões filosóficas ou problematizações acerca da sociedade contemporânea, mostrando a capacidade das animações de contarem quaisquer tipos de história.

JUSTIFICATIVA

O mercado brasileiro de animação, segundo Gatti, Gonçalves e Barbosa (2014) é focado, em sua maioria, na produção de séries animadas. Esse mercado interno ainda não está estabelecido concretamente e depende diretamente de políticas públicas culturais do Estado.

No contexto acadêmico brasileiro o cinema de animação e o cinema de horror são temas ainda pouco estudados dentro das faculdades especializadas, comparado a outros temas mais populares. Este cenário vem mudando com a produção de estudos científicos na área para avaliar, categorizar e analisar esse tipo de obra.

No senso comum, os gêneros de terror e de horror são continuamente confundidos e há várias diferenças entre os gêneros, por mais que sejam elementos que funcionem juntos, cada um possui características próprias. Contudo, o combustível para esses estilos de obras são as emoções, como em qualquer obra cinematográfica a emoção reflete as temáticas atribuídas ao filme, e no gênero de terror e horror a emoção base é o medo.

Para contribuir de forma significativa com a pesquisa e a produção audiovisual em animação, o objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um projeto de direção de arte para uma animação voltada para o público adulto, utilizando técnicas para a construção de uma animação de horror, com base em uma lenda regional.

O desenvolvimento deste projeto de direção de arte pode contribuir com o pensamento envolvendo a produção de animações brasileiras, bem como gerar discussões sobre as especificidades da direção de arte ligada às animações.

Dentro do ambiente das ciências sociais o cinema muitas vezes é utilizado para estudar fenômenos sociais e o que os provocam. Por meio do cinema, muitas dinâmicas sociais podem ser observadas, assim como aspectos sobre cultura e representação dos povos retratados em suas narrativas. Optamos por utilizar como base da nossa narrativa uma lenda muito comum na região do agreste: Cumade Fulôzinha. Com isso, tentamos trazer o horror falando de algo íntimo à região, uma lenda que permeia o imaginário da população deste recorte retratado.

Com este projeto, gostaria de valorizar os gêneros terror e horror e sua importância dentro do cinema de animação e do cinema como um todo.

Considero importante o estudo mais aprofundado sobre o tema, assim como é interessante conseguir convergir o terror e o horror envolvendo a cultura popular.

É interessante também observar o desenvolvimento de uma direção de arte para animações de terror com foco no público adulto, trata-se de algo ainda pouco comum, sendo de grande contribuição para o design e para o cinema de animação.

Objetivo geral

Criar uma direção de arte para uma animação de terror

Objetivos Específicos

- Estudar o gênero horror;
- Estudar direção de arte voltada para o gênero de horror;
- Desenvolver um projeto de direção de arte;
- Desenvolver um projeto de animação autoral
- Associar a animação com o gênero terror

2 METODOLOGIA

A metodologia consiste em um conjunto de etapas para a realização de um projeto, seguindo ações de forma ordenada para obtenção de resultados. Para isso, escolheu-se para o desenvolvimento deste projeto, a metodologia proposta no livro “*Das Coisas Nascem Coisas*” (1981) escrito por Bruno Munari. Optamos por aplicar uma metodologia adaptada, que se divide nas etapas abaixo:

Definição de problema: Esta etapa consiste na construção e possíveis resoluções do problema em questão, segundo Munari (1981) deve-se imaginar várias conclusões para se chegar a um resultado.

Recolhimento e análise de dados: Ela é necessária para a construção da base teórica e das referências visuais para o desenvolvimento das propostas estéticas, são realizadas pesquisas sobre aspectos relevantes ao projeto, em específico aqui sobre cinema de horror e terror, obtendo dados através de referencial teórico e imagético, analisando seus conteúdos e em seguida aplicar esse conhecimento adquirido nas etapas seguintes.

Criatividade: É a fase em que cada informação decisiva do projeto será aplicada ao desenvolvimento final. Elaborando as ideias iniciais de soluções e aplicando o conhecimento adquirido na pesquisa.

Materiais/Tecnologia: Esta parte da metodologia é referente a pesquisa e experimentação das possibilidades de materiais e tecnologias. Como estamos trabalhando com modelagem 3D, nesta etapa da pesquisa pesquisamos possíveis softwares e possibilidades de modelagem que fossem mais coerentes com o trabalho proposto. Além de entender quais materiais seriam mais interessantes em cada etapa de desenvolvimento do projeto visual.

Experimentação: Para que as ideias geradas nas etapas anteriores sejam firmadas, é necessário que experimentos sejam feitos elaborando rascunhos e experimentando composições referentes ao roteiro proposto.

Modelos: Eis que os esboços são postos em prática em modelos para poder estudá-los individualmente. Analisando suas características positivas e negativas.

Desenhos de Construção: Etapa final onde serão feitos os desenhos que serão aplicados dentro da direção de arte da animação, pondo em prática o design dos personagens em modelos e cenários finalizados.

3 O HORROR/ TERROR NO CINEMA E NA ANIMAÇÃO

Por mais que os gêneros de horror e terror se pareçam ao ponto de serem por vezes confundido, pois ambos tendem ao lado sombrio, trabalhando com os temores humanos. Há diferenças tanto etimologicamente quanto em seu significado. Segundo Cánepa (2008) a palavra horror deriva do latim “*horore*” com o significado de “*eriçar*”, mesmo que seja no sentido figurativo.

Já, de acordo com *Latin-Dictionary* (2016), a etimologia do terror deriva da palavra “*terreo*”, que possui o significado de impor medo e assustar. Por mais que tenham significados e propósitos diferentes, nas diversas artes, elas são continuamente confundidas, pelo menos nos países onde a língua provém do latim. Nos países de origem anglo-saxões não existe o gênero terror, somente horror.

As diferenças entre essas duas vertentes das obras que geram a sensação de medo, possuem suas características próprias e podem acabar por confundir, contudo as diferenças são representações do interior e exterior, a sensação de terror tende a provocar os efeitos do horror, eles são algo que funcionam juntos, mas que podem trabalhar de forma independente.

3.1 O QUE É HORROR E TERROR?

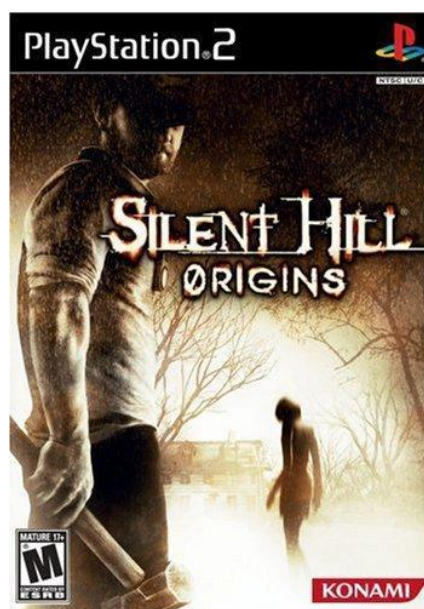
O terror é a sensação de pavor que aparece diante de nossos olhos, ele age de forma psicológica. Por mais que não queiramos que esteja presente, ele está ao nosso lado pois ele engloba os nossos medos, aflições e depressões. O terror é um sentimento presente e o mais palpável deles é o medo da morte, como também o medo do desconhecido.

Esse medo irracional é algo instintivo, esse traço é um resquício de nossa selvageria e de nossa constante certeza que estamos vivos, portanto é com base nesse temor que realizamos nossas ações, bem como forma de evolução tanto mental como espiritual.

O terror não está presente somente na vida real, mas está em todas as vertentes artísticas que o ser humano criou, com o objetivo de transmitir as

sensações e emoções humanas. Ele é representado dentro dos mais diversos meios de comunicação e tipos de arte, desde as antigas mitologias gregas, como o mito do labirinto do Minotauro ou o mito da medusa. Na literatura, temos alguns exemplos de movimentos literários e obras isoladas que exploraram várias camadas desse gênero. Muitas dessas obras foram inclusive adaptadas posteriormente para o cinema, arte em que estes gêneros ganham grande notoriedade e popularidade. Vários foram os roteiros adaptados e originais que exploraram o gênero. Dentro das mídias mais recentes, os jogos eletrônicos também exploram estes gêneros, como o clássico jogo *Silent Hill*.

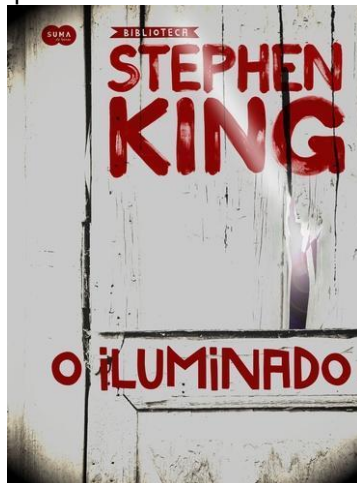
Figura 1 - Capa do jogo “Silent Hill: Origins” para a plataforma PlayStation 2



Fonte: Amazon

Algo que todos os exemplos citados possuem é a representação da morte como veículo de transmissão do sentimento do medo. A morte é algo inata de todos os seres vivos, desejamos adiar a sua chegada e qualquer coisa que nos remete a ela acabam por extrair um sentimento de temor. Dentro dos universos destes gêneros existem pontos em comum: a perda de controle.

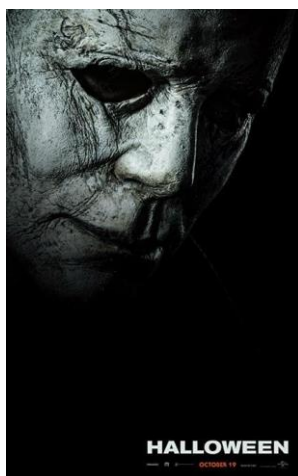
Figura 2 - capa do livro "O Iluminado" de Stephen King



Divulgação: Livraria Cultura

A perda de controle é vista como uma das representações da morte, pois tira a sensação de que as pessoas têm o controle sobre si e sobre sua vida cotidiana. As figuras amorfas estão presentes para impor essa quebra de padrões e de rotina dos personagens, onde o diferente estabelece o desequilíbrio, incerteza e o temor em que sua vida está em risco. Segundo Canepa (2008) a aversão da compreensão humana de criaturas que assumem uma figura “horrorífica” como por exemplo insetos humanoides ou ainda lendas assumindo vida como o lobisomem reforçam a ideia de que criaturas não naturais são responsáveis pela quebra dos padrões diários das pessoas.

Figura 3 - Cartaz oficial do filme "Halloween (2018)"



Divulgação: Café com Cinema

Dentro das obras citadas acima, há em sua maioria a figura sobrenatural, sobre-humano ou ainda uma figura amorfa e que se adapta à sociedade e ao tempo em que se retrata, mas por mais que tratem a personagem como sendo anormal, ainda assim ele representa o medo e terror fundamental do ser humano que é a morte.

De acordo com Wells (2000) o medo da morte é o motor para as obras de horror, onde o medo da extinção ou da quebra dos padrões cotidianos de cada uma das personagens impactam de forma direta sobre sua reação e tomada de decisões sobre a situação imposta para sua sobrevivência.

A representação da morte é vista como a perda de controle que as pessoas têm sobre si e sobre sua vida cotidiana, as figuras amorfas estão presentes para impor essa quebra de padrões e de rotina dos personagens, onde o diferente estabelece o desequilíbrio e incerteza e o temor em que sua vida está em risco.

Outro exemplo explanado por Cánepa (2008) são os mortos-vivos, pois eles causam repúdio, o medo de seres que voltam a vida, destruindo assim uma das únicas certezas que possuímos como seres vivos, além de mostrar a quebra de uma lei natural, existe a repugnância diante de seres com membros amputados ou em estado avançado de decomposição.

As situações onde há o pavor, as faces do medo e da irracionalidade tomam conta do indivíduo, portanto as consequências são sintomas físicos, como por exemplo a ânsia de vômito, aceleração das batidas cardíacas, arrepios dos cabelos e pêlos do corpo e isso é retratado de forma individual e de acordo com a experiência pessoal, essas características fisiológicas são atribuídas ao gênero do horror, onde expor o sujo, a impureza e poluição são propositais para conseguir atingir de maneira direta os sentidos do receptor. Conforme a autora:

“[...] a região do nosso cérebro chamada de hipotálamo reage por uma mobilização global do organismo, desencadeando diversos tipos de comportamentos somáticos, como a aceleração dos movimentos do coração ou sua diminuição; a respiração demasiadamente rápida ou lenta; a contração ou a dilatação dos vasos sanguíneos; a constipação ou a diarreia; a imobilização ou explosão. Nos casos-limite, a inibição irá até uma paralisia diante

do perigo, provocando estados catalépticos, e a exteriorização resultará numa tempestade de movimentos desatinados e inadaptados, característicos do pânico.” (CÁNEPA, 2008, Pag. 8)

As figuras que representam o mal nessas obras tendem a possuírem uma figura “suja”, baseado na sociedade dicotômica dos últimos tempos em que o branco representa o “limpo”, o bem e o puro; e a escuridão representa o mal, as impurezas do mundo. De acordo com Cánepa (2008) justamente dentro das obras do gênero, o término da vida é apresentado de maneira a expor os corpos em decomposição, esquartejados e estripados; conseqüentemente isso aflige nossos sentidos e nos faz querer reagir de maneira imediata às situações impostas pelo “monstro” o que conseqüentemente atribuímos poder para essa criatura nos transformando em algo inferior e sem poder diante da situação.

Os monstros mudam de acordo com a época em que a obra se passa, pois, é o retrato negativo da sociedade que está sendo exposta, como também, mudam de sociedade para sociedade, onde uma obra pode impactar de forma mais repercussiva de acordo com a vivência histórica e representação das personagens em cada contexto social.

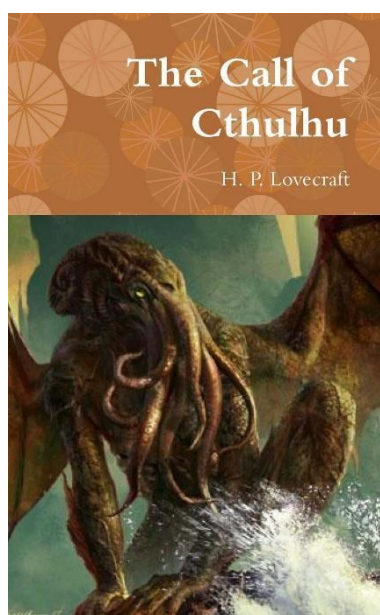
“O gótico histórico representa uma história situada no passado imaginado, sem sugerir eventos sobrenaturais, ao passo que o gótico natural introduz o que parecem ser fenômenos sobrenaturais apenas para dissolvê-los por meio de explicações[...] O gótico equívoco, [...] torna ambígua a origem sobrenatural dos acontecimentos que aparecem no texto em personagens psicologicamente perturbados. [...]” (NOEL, 1990, p. 17)

Há uma classificação dos estilos associados ao gênero horror, criada em grande parte pela crítica especializada, e atravessada por questões históricas. Os principais estilos dentro do gênero horror são: O Horror Gótico, são contos que se passam na Europa do século 19 com foco na exploração de figuras e criaturas lendárias como o Conde Drácula, narrando histórias de monstros noturnos sedentos por sangue, ou ainda histórias de um cientista que consegue reviver um ser humano através de pesquisas.

Com um entendimento melhor do nosso sistema solar no início do século 20, abre espaço para um horror mais descritivo, onde ele tenta explicar cientificamente os monstros, colocando medidas exatas ou ainda

descrevendo de forma minuciosa as texturas e tecidos. Se aproximando assim da realidade, este estilo é também conhecido como Horror Cósmico, onde o horror remete ao desconhecimento das possíveis formas de vida fora do nosso planeta e que são seres tão antigos quanto a existência da vida na terra e possuem e desejam o domínio do nosso planeta e de todos os seres humanos. O medo do sobrenatural e fanatismo religioso envolve outros possíveis planos e dimensões, adorando seres de outros lugares.

Figura 4 - Capa do livro "O Chamado de Cthulhu²" de H.P Lovecraft



Divulgação: Amazon

O horror se modificou bastante após o período pós-guerra. Com a vinda da Guerra Fria, os eventos produzidos foram a criação de clássicos do gênero de Horror moderno, tendo como base o temor aos horrores da radiação e desconhecimento dos efeitos das bombas nucleares ou ainda através de modificação e manipulação genética.

Esses medos são muitas vezes representados como monstros gigantes, como visto no filme *Night of the Lepus* (1972). No ocidente, o medo dos Estados Unidos em relação à antiga União Soviética é constantemente

² Possui uma linha de jogos de **RPG** (Role Play Game ou jogo de interpretação de papéis) utilizando o mundo fantasioso de H.P Lovecraft e se intitula "Call Of The Cthulhu"

representado como zumbis ou seres sobrenaturais que tendem a se alimentar de outras pessoas, como visto em *Dawn of the Dead* (1978).

O medo provocado pelas obras de horror artísticos são resultado da manipulação do pavor e para isso acontecer deve haver agitação dentro de suas crenças e seu estado emocional e com isso atingir o ápice do terror provocando as reações químicas no cérebro para ocorrerem os efeitos físicos do horror.

3.2 REPRESENTAÇÃO DO GÊNERO DE HORROR NO CINEMA

O horror possui vários estilos, através dos mais diversos meios artísticos, se adapta aos tempos e às culturas as obras literárias de horror do século XIX foram marcos na literatura de horror e na criação do imaginário popular, sendo influências até os dias atuais, como *Frankenstein* (1818) e *Drácula* (1897).

Com o surgimento do cinema no mesmo século, segundo Alves (2018) George Méliès no ano de 1896 produziu o primeiro curta de horror do cinema, é um curta que dura 2 minutos intitulado *Le Manoir Du Diable*³. Esta é a primeira aparição do Diabo em uma obra cinematográfica, como também é considerado o primeiro filme de curta-metragem de terror e de horror da história.

³ Tradução livre: A Mansão Do Diabo

Figura 5 - Pôster de divulgação "Le Manoir Du Diable" de George Méliès



Divulgação: IMDb

Um dos marcos do cinema de horror foi o longa-metragem *Nosferatu* (1922), dirigido por *F.W Murnau*, uma adaptação do clássico livro *Drácula* de *Bram Stoker*. Esta foi a primeira e uma das mais fiéis representações do famoso conde Drácula⁴. Este filme é um representante do expressionismo alemão. Dentro deste movimento há uma predominância do gênero horror e terror.

O expressionismo alemão foi um movimento artístico envolvendo várias esferas das artes, mas ganhou força no cinema, onde os recursos da imagem em movimento aumentaram a capacidade de promover a estranheza no ser humano, um exemplo disso é a constante desconstrução dos padrões de dimensão e escala nos cenários, maquiagem dramática, ângulos que não se aplicariam à nossa realidade, tudo isso realizado de forma proposital para gerar confusão, repulsa e por consequente o horror.

Já os filmes de monstros gigantes, podemos dizer que possuem sua origem na adaptação *O Mundo Perdido* (1925) de *Sir Arthur Conan Doyle*. Em 1933 ocorre o lançamento do clássico *King Kong*, um monstro gigante, mas criado para ter carisma e identificação afetiva por parte do espectador. no

⁴ Segundo Alves (2004) mesmo não possuindo o nome, é considerado a primeira aparição dele nos cinemas, pois a viúva de Bram Stoker não liberou os direitos autorais para a filmagem.

entanto, Segundo Noel (1990), após o fim da guerra, na década de 1940 com o temor da guerra fria e o terror atômico, a ameaça de um holocausto radioativo provocou uma onda de filmes de monstros gigantes criados a partir da radiação com seres que provocassem repúdio e horror.

Para ser mais preciso, quem iniciou com a relação foi o Japão. Em 1954 (9 anos após o fim da Guerra e das explosões das bombas nucleares) foi lançado um filme intitulado de *Gojira*⁵. Era a representação do risco e desconhecimento dos efeitos da radiação. Criaram esta criatura que destrói tudo em seu caminho, fazendo alusão ao medo e às destruições de *Hiroshima* e *Nagasaki* pelas bombas nucleares.

Figura 6 - Pôster de divulgação Filme "Godzilla" de 1954



Divulgação: IMDb

Segundo Hércules (2017), é na temática dos *film noir*⁶ que *Hitchcock* se baseou para a produção de seus filmes nos anos de 1950 com a produção de *Vertigo* (1958) e *Psicose* (1960), onde o primeiro pode se considerar um filme de horror pois ele consegue transmitir a sensação de vertigem e com isso se

⁵ No ocidente mudou seu nome para Godzilla.

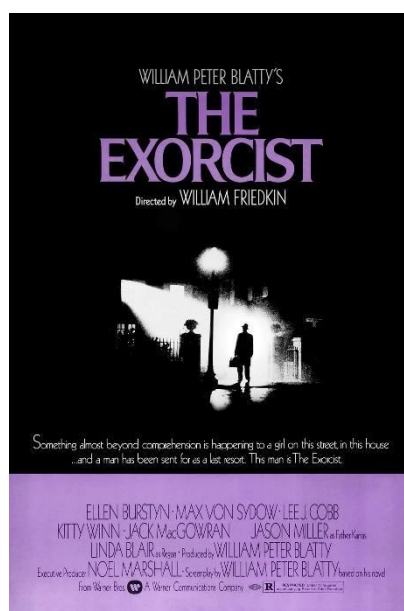
⁶ Tradução livre: referente à cor Preta ou Negra, mas também refere-se a sombras (remetendo a fotografia que evidencia o claro-escuro) e a noite (a maioria das histórias exploram cenas noturnas e o universo da noite das grandes cidades).

sente mal em continuar assistindo. *Psicose* (1960) por sua vez é voltado para o terror, pois ele trabalha bastante com o imaginário e suspense em cima do personagem principal, a trilha sonora é um dos fatores principais para o estabelecimento do clima tenso e aterrador.

Em conformidade com Carroll (1990), na década de 1960 houveram poucas obras que obtiveram algum destaque, um título a ser citado é *A Noite Dos Mortos-Vivos* dirigido por *George Romero* e lançado no ano de 1968, pois o mercado do gênero horror estava se construindo aos poucos. Boa parte dos consumidores eram da geração do pós-guerra e ainda estavam diante da Guerra Fria.

O impulso dos filmes de horror moderno, segundo Carroll (1990), se deu de forma lenta e progressiva, inicialmente com adaptações de obras literárias do gênero. O maior sucesso de bilheteria, lucrando cerca de 441 milhões de dólares na época, e sendo marco do gênero de horror moderno até os dias atuais, foi o filme *O Exorcista* (1973), dirigido por *William Friedkin*, baseado no romance de terror *O Exorcista*, escrito por William Peter Blatty.

Figura 7 - Pôster de divulgação do filme "O Exorcista"



Divulgação: IMDb

Depois do sucesso estrondoso do filme *O Exorcista*, Hollywood tentou explorar esta mesma fórmula em outros filmes do gênero, várias adaptações que não passaram de imitações das técnicas e temáticas, como possessão e

telecinese. Segundo Carroll (1990), parecia que o gênero iria se autodestruir pela quantidade de obras que foram produzidas na época. Isso se manteve até 1975, com o lançamento de *Tubarão*, dirigido por Steven Spielberg.

De acordo com Carroll (1990), com o lançamento de *Star Wars* (George Lucas, 1977) o mercado cinematográfico se abriu para obras que exploram o horror e vazio do espaço sideral, podemos citar *Alien - O 8º passageiro* (1979) ou ainda *The Alien Factor* (1979).

Foi nesta mesma década que os filmes de perseguidores ganharam destaque, um exemplo é o filme *Halloween*⁷ (1979), que teve orçamento estimado de 300 mil dólares e conseguiu uma arrecadação mundial de 70 milhões de dólares.

Figura 8 - Pôster de divulgação do filme "Halloween- A Noite Do Terror"



Divulgação: IMDb

Na década de 1980 houveram muitos títulos de horror nos quais o assassinato e os mistérios a serem desvendados eram os ingredientes para se realizar um filme de horror de sucesso. O *thriller*⁸ e o suspense foram estilos

⁷ No Brasil houve uma mudança de nome: *Halloween – A Noite do Terror*, e só chegou nos cinemas brasileiros em 1980;

⁸ Gênero onde a ação, o suspense e a tensão são elementos fundamentais para o desenvolvimento da trama.

muito explorados nesta década. Dentre os filmes de sucesso podemos citar *Sexta-feira 13* (1980) ou ainda *A Hora Do Pesadelo* (1984).

3.3 RECORRÊNCIAS DO TERROR E DO HORROR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Observamos aqui, dentro da história da animação algumas produções que exploraram aspectos relacionados a questões estéticas e formais do gênero de terror e horror. Diante da vasta produção no decorrer de 100 anos de animação, faremos um recorte desta vastidão de títulos, trazendo uma breve análise sobre alguns marcos e filmes que evidenciam o que estamos propondo neste trabalho.

Começando com as animações realizadas nos anos 1930, anos iniciais de produção em massa do cinema de animação, período bastante experimental que faz uso de vários estilos e artifícios para a realização das mesmas. Neste período, no que diz respeito a produção ligada ao gênero de terror/horror, destacamos algumas animações que fazem uso da morte ou do pós-vida, como *Skeleton dance* (1929), que apresenta um grupo de esqueletos que dançam até o amanhecer, obra pertencente ao estúdio *Disney*, ou ainda o curta de animação da *Betty Boop*, dirigido por *Dave Fleischer*, intitulado de *Red Hot Mamma* (1934), no qual ela visita o inferno durante o seu sono.

Figura 9 - frame de “Red Hot Mamma”



Divulgação: Youtube

A representação da morte e do horror da guerra está presente em *Túmulo dos Vagalumes* (1988) obra de *Isao Takahata*, e em “*Akira*” (1988) de *Katsuhiro Otomo*, ambos são obras importantes para o cinema de animação, pois é graças a *Akira* que o mundo começou a enxergar o mercado de animação japonesa com outros olhos, além de expor de forma crua e direta as consequências de uma guerra nuclear.

Figura 10 - frame de Akira



divulgação: Japan Sauce

Na década de 1990 o diretor Tim Burton lançou um filme de animação feito com a técnica de *stop motion* e com elementos musicais, ele foi intitulado no Brasil como *O Estranho Mundo de Jack* (1993), em que a narrativa gira em torno da falta de razão de viver do Jack e com isso ele tenta ressignificar os elementos característicos referentes à época de natal do hemisfério norte, misturando-os com os elementos presentes em seu mundo do dia das bruxas, como por exemplo, árvores de natal secas ou uso de cobras listradas no lugar de meias para se colocar os presentes.

Em 2009 foi lançado nos cinemas um longa de animação do gênero de terror intitulado *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) com a direção de Henry Selick, é uma animação de horror voltada para o público infanto-juvenil e traz consigo uma renovação dentro do gênero pela ousadia, somente tentado anteriormente com o longa-metragem *A Casa Monstro* (2006), também

voltado para o público juvenil, porém com um ar mais adulto. Coraline conseguiu, através do stop motion, ultrapassar a barreira do seu público-alvo com o desenvolvimento visual e narrativo e ao final com a revelação da verdadeira forma da *outra mãe*.

4 A DIREÇÃO DE ARTE

4.1 DEFINIÇÕES DA DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte possui um papel fundamental na construção da narrativa visual de uma obra audiovisual, é através dela que conseguimos estabelecer tudo aquilo que os nossos olhos podem enxergar em um filme. Ela acompanha a construção do filme em diversas etapas importantes. A saber, um projeto de animação normalmente se divide em: pré-produção: construção de roteiro, storyboard, artes conceituais, etc; sendo a produção: processo de gravação ou animação e pós-produção: correção de cores, inserção de elementos digitais, mixagem de áudio, entre outras ações.

A direção de arte em uma obra audiovisual é responsável por conceber o universo visual do filme, ambientar o espectador na história que será narrada. O diretor de arte é responsável por transformar o roteiro em imagens, pensar estratégias de espaço, aspectos plásticos, estéticos e simbólicos. Para isso, vários conhecimentos e teorias se entrecruzam: design, arquitetura, artes visuais, elementos da linguagem visual, gestalt, moda, pesquisas históricas, dentre várias outras. A direção de arte opera em prol do roteiro do filme, propondo um universo imersivo e coerente para a história.

Para exemplificar, em relação aos cenários, enxergando o espaço requerido pela obra o filme “*O Iluminado*” (1980), de *Stanley Kubrick*, se ambienta todo em um hotel (*que já possuía várias histórias reais antes da vinda dos atores*). O recurso do isolamento, evidenciado pela falta de hóspedes, apresentando os espaços agigantados e ampliados geram no espectador uma sensação semelhante a *aeroacrofobia*⁹.

Figura 11 - frame de uma das cenas de “O Iluminado”

⁹ medo de lugares abertos, altos ou ao ar livre.



Divulgação: Vogue

Dentro da cenografia há várias competências necessárias e requeridas para o comprimento da tarefa, de acordo com o tipo e orçamento do projeto, pode-se elaborar cenários totalmente digitais com o uso de *chroma key* (*também conhecido como fundo verde*) para na pós-produção inserir ou até corrigir detalhes do cenário.

Outro aspecto relevante da direção de arte são as cores. Elas são escolhidas pela direção de arte na fase de pré-produção, as cores possuem uma parte importante dentro da construção, pois são elas que ajudam a transmitir o tom do filme ou ainda as emoções dos personagens ou até do ambiente, pois as aplicações bem elaboradas das cores contribuem para a narrativa, agindo sobre as emoções do espectador de acordo com a sua compreensão.

A direção de arte também coordena a elaboração dos figurinos e maquiagem dos personagens, concebida por profissionais figurinistas e maquiadores (*no caso da animação muitas vezes essa construção de figurino e maquiagem é desenvolvida pelo character design*), incluindo as maquiagens de efeitos¹⁰. Roupas não é apenas um artifício visual, ela engloba uma representação daquele universo em que o intérprete está inserido, transmitindo parte de suas emoções através das cores de sua roupa, do tipo

¹⁰ Maquiagem que simulam fraturas expostas, sangue ou hematomas pelo corpo, como ainda lágrimas ou sujeiras.

de corte do figurino, do estilo associado a questões culturais, dos materiais e tecidos, dentre inúmeros outros aspectos.

“[...]O diretor de arte é um pesquisador dos elementos que compõem a expressividade visual, atento a cada detalhe da construção da imagem, tanto no diz respeito a sua dinâmica interna quanto à visualização de sua edição em sequência.”(HAMBURGER, 2014, p.52)

O diretor de arte tem por fim uma tarefa hercúlea de ter que combinar todas essas etapas e equipes para a realização de um projeto, ele deve conseguir isso de forma harmoniosa.

4.2 DIREÇÃO DE ARTE PARA ANIMAÇÃO

Dentro do cinema a direção de arte possui um papel primordial para o desenvolvimento visual da narrativa e é um processo ao qual faz parte de todo o desenrolar de uma obra cinematográfica, porém há algumas diferenças entre a proposta de uma animação e de um *live-action*¹¹.

As diferenças se iniciam nas necessidades específicas de cada projeto, dentro das técnicas de animação tradicional 2D, *cut out*¹² e tradigital¹³, todos os processos visuais são ilustrações, onde elas são o meio necessário para a realização da técnica e a execução da sensação do movimento. Por isso que a direção de arte na animação tem um papel necessário para a criação de uma identidade visual da obra como um todo, trabalhando com o imaginário para conseguir expressar as emoções de personagens inanimados através da imagem.

Dentro da animação a direção de arte é desenvolvida de forma processual na pré-produção, após a concepção conceitual da arte, seus caminhos estéticos, inicia-se o desenvolvimento das artes conceituais, caso haja personagens ou cenário, também é na pré-produção a criação do

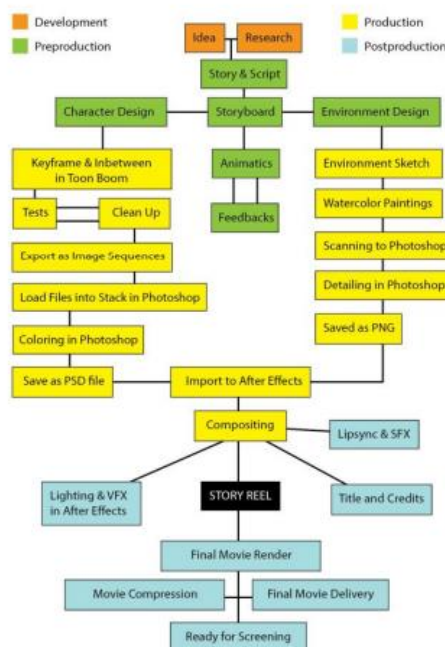
¹¹ live-action - Filme realizado e filmado com atores reais

¹² Técnica de animação também conhecida como animação de recorte

¹³ É o uso da técnica de animação 2D aplicado ao meio digital

*character design*¹⁴ e *background*¹⁵, área responsável pelo cenário e plano de fundo de uma animação.

Figura 12 - processo de desenvolvimento de uma animação tradicional 2D



Divulgação: International Journal of Asia Digital art & Design (2017, p.60)

Dependendo da técnica usada durante o processo de animação, como na técnica chamada *cutout* ou conhecida por aqui por animação de recorte, pode ser necessário a criação de um *rigg*¹⁶, ao invés do *character design* criar uma arte com a aparência do personagem, ele cria um desenho com a arte do personagem e uma mesma com ele todo recortado em suas articulações para um *rigger*¹⁷ conseguir deixar o arquivo pronto para o animador realizar a sua tarefa.

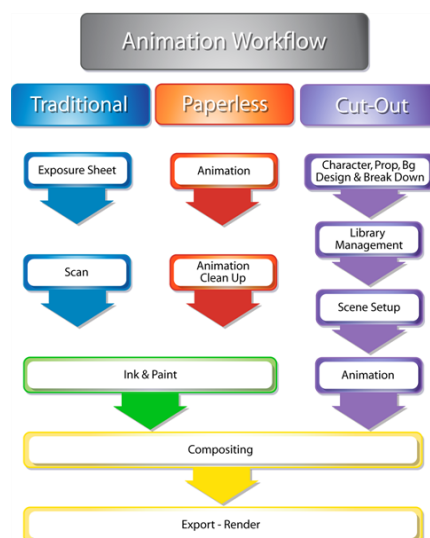
Figura 13 - diferenças entre o fluxo de trabalho em técnicas de animação

¹⁴ *character design* - área responsável pela criação de personagens, envolvendo tanto figurino quanto maquiagem

¹⁵ *background* - plano de fundo (tradução livre)

¹⁶ *rigg* - geralmente é um arquivo com o esqueleto de movimento de um personagem

¹⁷ *rigger* - profissional especializado em estruturar um *rigg*



Fonte: Toon Boom

4.3 DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÃO DE HORROR E TERROR

4.3.1 O que é Devilman Cry Baby?

A série *Devilman Cry Baby* é baseada em uma série de mangá homônima e repercutiu bastante durante a década de 1980, onde ele foi adaptado com o total de 2 OVA's¹⁸. No ano de 2018 foi lançado pela plataforma de *streaming* Netflix uma versão dessa história intitulada *Devilman Cry Baby*, recontando as histórias das OVAs e adicionando outros elementos.

A história se passa na década de 2010, tendo como protagonista Akira Fudou em que ele é um atleta de atletismo da modalidade de 100 metros rasos mas possui o pior resultado de sua classe e após alguns acontecimentos um amigo dele o chama para sair para uma festa em que estava acontecendo vários assassinatos, nessa festa ele adquiriu os poderes de demônios, assim melhorando significativamente suas qualidades atléticas e conseguido o seu espaço dentro do clube, em contrapartida ele perdeu parte de suas emoções ficando mais frio e racional.

¹⁸ OVA - Original Video Anime – venda de material audiovisual diretamente para o mercado, bastante utilizado para aumentar o número de vendas de um anime.

4.3.2 A Direção de Arte em “*Devilman Cry Baby*”

A direção de arte na animação é presente na construção da narrativa dentro da obra de Devilman, pois desde o início da animação os cenários compõem de forma harmoniosa com a proposta da série, tendo em vista a mudança de cores para o clima ou para o ambiente em que estão inseridos.

As cores em Devilman Crybaby refletem bem as emoções demonstradas ao longo da série de animação, como por exemplo no início do episódio 1 onde o protagonista e o antagonista são crianças, no entanto Akira (personagem principal) está triste tanto o cenário chuvoso como as cores contribuem para a contemplação dessa sequência, pois a paleta de cores possuem várias tons de cinza remetendo a algo mórbido e reafirmando o luto do personagem através dessa tempestade e expondo de certa forma a antipatia do antagonista diante dos seres vivo e desprezando os sentimentos de seu amigo.

Figura 14- frame do episódio 1 de Devilman Cry Baby



Divulgação: Netflix

Além disso em vários momentos apresentam cores bem saturadas, algo comum em série de animes, principalmente em cenas de destaque de lutas ou ainda cenas como no episódio inicial, numa boate, na qual possuem cores voltado para neon fazendo bastante contraste com o plano de fundo que é feito em um lugar escuro, ademais há sequências em que as cores

representam as emoções do personagem, como o cinza quando o protagonista está triste ou ainda vermelho, laranja e amarelo para representar a raiva.

Ao mesmo tempo, o *character design* consegue acompanhar esse frenesi com vários personagens que não fazem nenhum sentido para a nossa compreensão de mundo, com a introdução dos *devilman*¹⁹, os personagens humanos mantêm seus traços, mas pessoas transformadas possuem mudanças claras em sua fisionomia, tendo um aumento de altura, feições faciais diferentes de suas feições originais, seu corpo fica mais musculoso e correm de forma animalesca.

Figura 15- frame do episódio 2 de Devilman Cry Baby



Divulgação: Netflix

A estética *gore*²⁰ é também muito explorada, com várias cenas de esquartejamentos e consumo de carne humana e de pessoas ainda vivas. Outra característica presente é a mudança física do personagem principal quando ele adquire os seus poderes, mudando até sua personalidade por causa disso.

¹⁹ Devilman na obra são humanos transformados em demônios, mas que ainda possuem uma alma humana podendo alterar entre sua forma humana e demoníaca.

²⁰ Gore – Recurso narrativo/visual para representar o horror através de exagero em sangramentos e decepção de membros

Figura 16 comparativo entre o protagonista no episódio 1(esquerda) e episódio 2 (direita)



Divulgação: netflix

4.3.3 O que é “Castlevania”?

Castlevania é uma série animada produzida pelo estúdio *frederator* com parcerias com estúdios menores tanto do Japão quanto dos Estados- Unidos, onde tem como base os jogos de mesmo nome que fizeram bastante sucesso principalmente durante a fase do *PlayStation 1* com o lançamento de *Castlevania: Symphony of the Night* no ano de 1997.

A série possui quatro temporadas ao total, é uma série que fez bastante sucesso entre os fãs devido a qualidade de animação bem executado e narrativa, assim possibilitou a sua popularização.

Cada jogo tem como vilão principal o próprio *Conde Drácula* ou algum de seus descendentes, um deles se chama *Alucard* que é um membro da família *Belmont*, um clã treinado para matar e destruir criaturas da noite, demônios e vampiros.

A história desta animação incorpora esses elementos, tendo como personagem principal *Trevor Belmont*, que tem que achar alguma maneira de matar o Drácula e pôr um fim a era de terror que ele está impondo ao povo de

Valáquia²¹, que culpa a humanidade pela morte de sua esposa e pretende acabar com a raça humana em prol de vingança.

Trevor tem que lutar contra uma horda de criaturas da noite acompanhado do filho de Drácula, Alucard, e de sua companheira Maga Sypha Belnades, uma oradora (*grupo de erudito ficcional, que transmitem seu conhecimento através da fala*), e com isso eles têm a tarefa de enfrentar todo tipo de mal para conseguirem cumprir com seus objetivos.

4.3.4 A Direção de arte dentro de “Castlevania”

Castlevania possui um estilo mais realista que *Devilman Crybaby*, devido a sua natureza narrativa baseando-se um pouco na arquitetura gótica comum na Europa oriental, a série possui muitas cenas noturnas até porque as criaturas que Trevor e seus amigos enfrentam são monstros que aparecem à noite ou ao anoitecer então os ambientes possuem uma paleta de cores escura e iluminação artificial por fogueiras, tochas e afins reafirmando de certa maneira de que a noite é algo perigoso a se enfrentar, por causa do medo do não saber o que está escondido.

Os castelos vampíricos possuem uma arquitetura aparentemente gótica, usando dentro da lógica ficcional tendo como resposta a magia para tal feito, onde as torres não possuem sustentação com o chão e são sustentados por finas e curvas pontes não possuindo pontos de sustentação.

²¹ Valáquia antigamente era um reino independente, mas atualmente é uma província do país Romeno

Figura 18 cartaz de divulgação de Castlevania



Divulgação: Netflix

O design de objetos dos vampiros se diferencia dos camponeses apresentados dentro da obra de ficção, pois são artefatos mágicos, como por exemplo um espelho mágico que flutua no ar, ou até de jóias suntuosas e exprimem as riquezas acumuladas durante a pós-vida. Os objetos de cena da animação representam objetos habituais durante o século 15, tais como talheres e copos de latão.

Dentro da vida humana e não há uma grande evolução tecnológica e possui elementos característicos visuais da época, como por exemplo o uso de túnicas ou ainda alguns nobres com camisas ou sobretudos com mangas bufantes, mãos repletas de anéis dourado cravejados de joias ou ainda a presença das igrejas Católicas apostólicas romanas no estilo gótico, mostrando uma soberba humana e uma falsa sensação de demonstração de poder com padres com olhares superiores.

O character design dos vampiros sempre possuem uma personalidade fria, sem muitas expressões emocionais em seu olhar como em seu rosto, para complementar o ar de superioridade que todos eles possuem, o figurino complementa com o uso de longos vestidos de cores com pigmentação consideradas caras para a época do século 15, como a cor vermelha ou azul.

Figura 19 - personagens vampiros com suas vestimentas nobres



Divulgação: Netflix

5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE DIREÇÃO DE ARTE

5.1 O FILME A MÃE DA MATA

Este projeto tem como objetivo apresentar uma direção de arte para uma animação de horror, voltada especialmente para um público não-infantil, no qual a história se passaria no agreste/sertão pernambucano, com a presença de um apresentador de documentários que investiga sobre a existência da lenda local conhecida como Cumade Fulôzinha.

A temática da animação (roteiro em anexo) é do gênero de horror, com subgênero de suspense, onde a principal fonte geradora de reação fisiológica será a técnica *jump scare*, a exemplo do momento quando a caipora subitamente faz sua entrada em cena e afugenta o apresentador, que deixa para trás a câmera filmadora.

A figura mitológica da Cumade Fulôzinha é a peça central dentro da trama, a sua presença já é suficiente para causar medo no apresentador, por causa, principalmente, das lendas e causos disseminados sobre ela, além dos indícios de sua presença durante toda a animação.

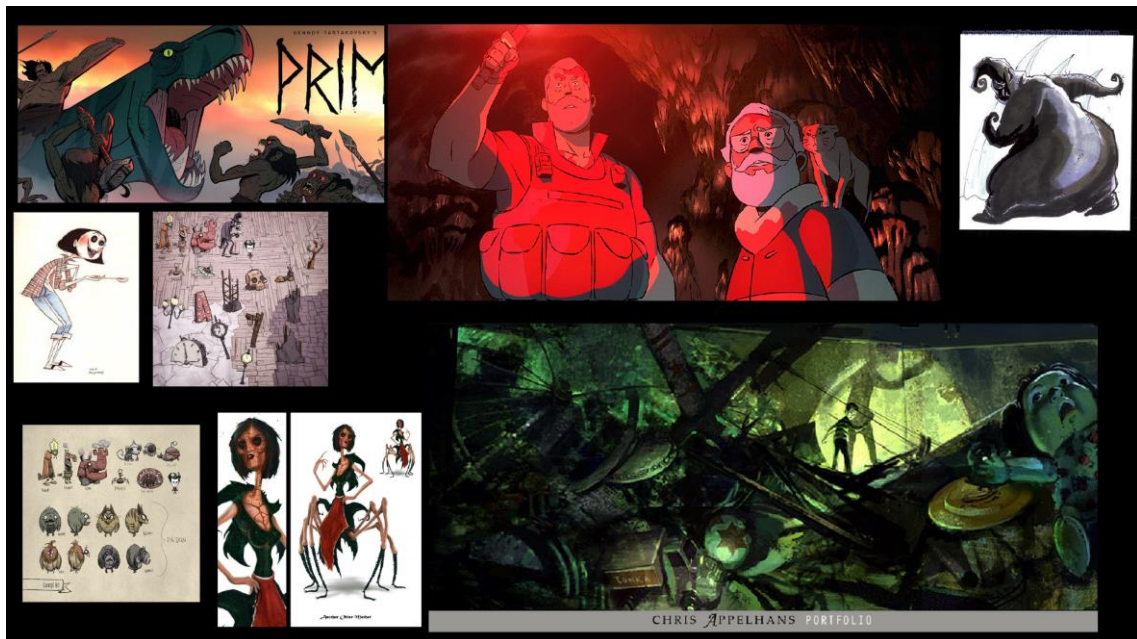
5.2 CONCEITOS E REFERÊNCIAS GERAIS

As imagens escolhidas para compõem o painel semântico fazem referência a várias obras de animação e jogos que possuem uma estética similar com o visual final desejado, gostaria de apresentar uma estética limpa para se poder entender melhor os detalhes e assim compreender de forma simples os acontecimentos em cena.

Além disso narrar uma história usando uma lenda regional como meio para renovar contos e lendas da cultura popular brasileira, alterando a ideia de que essas lendas e contos regionais são histórias para crianças, visto que ela é explorada na primeira infância.

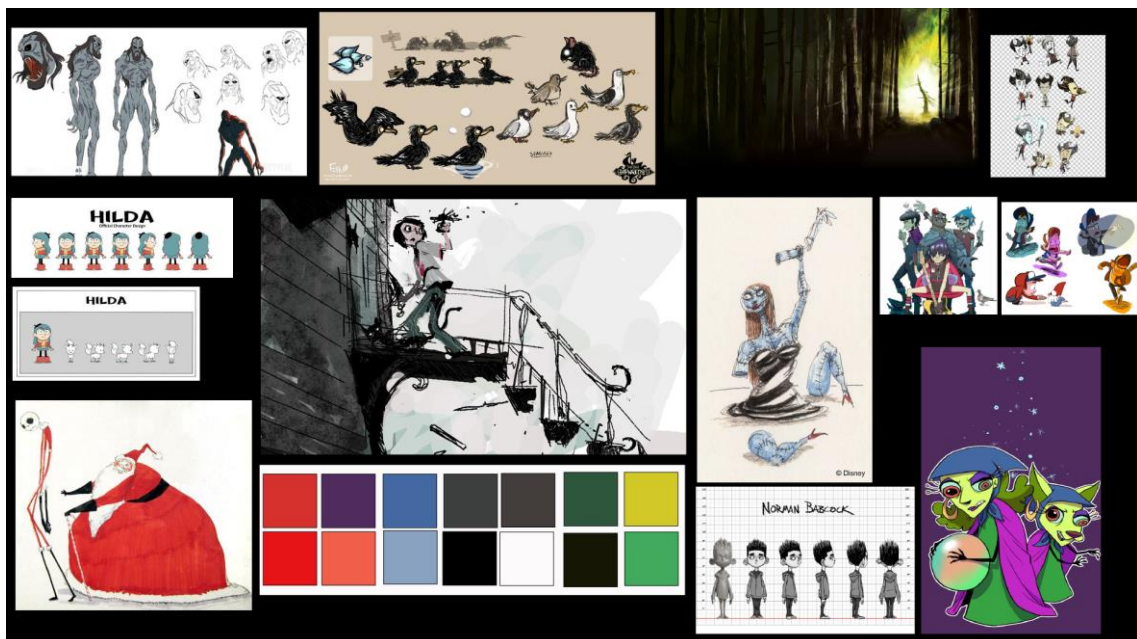
Nos painéis semânticos apresento as principais inspirações para o desenvolvimento visual da obra, analisando as composições e *character design*, observando as formas, cores posição dos personagens em relação ao cenário e uso da iluminação.

Figura painel semântico conceitos



Imagens retiradas da Internet

Figura painel semântico conceitos gerais

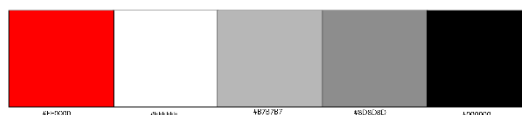


Imagens retiradas da internet

5.3 PALETA DE CORES

Para o projeto de arte aqui apresentado eu escolhi uma paleta de cores com tons de cinza e alguns pontos de destaque em tons de vermelho.

Ilustração 1- paleta de cores principais utilizadas



Acervo pessoal

A escolha por paleta de cores em escala de cinza remete aos movimentos cinematográficos do cinema do expressionismo alemão, e do cinema *noir*.

Esses movimentos, usavam os tons de cinza, próprios das películas da época, de forma dramática, exploravam as potências do claro escuro para enfatizar sensações e conduzir o espectador a adentrar na narrativa.

A escolha dessa paleta tem mais uma justificativa. Associada a aspectos naturais da percepção óptica que, com a falta de luz, nossos olhos só conseguem enxergar em uma escala de cinza.

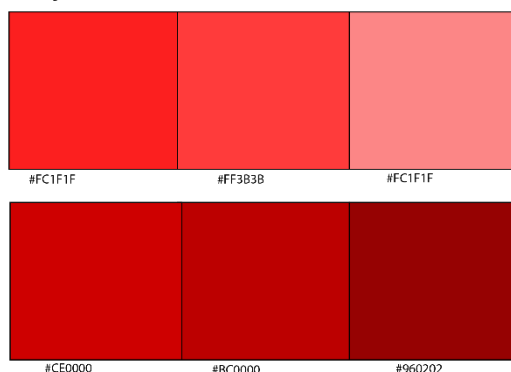
Além disso, a paleta escolhida tem como função ambientar o espectador no universo noturno que se passa a história. Os tons de cinza contextualizam a noite, marcam a cronologia da história.

A presença do vermelho foi escolhida para dar destaques a alguns acontecimentos dentro da história, marcando assim os acontecimentos sobrenaturais reforçando a proposta exposta sobre a noite e por assim evidenciar isso de forma visual, preparando de forma emocional quem está assistindo.

Outra função estética do vermelho dentro da narrativa, é a representação do perigo, inspirado em aspectos naturais, tanto na simbologia ancestral do vermelho como elemento de alerta, como também o vermelho presente em pigmentos vistos em algumas espécies de anfíbios e répteis altamente venenosos, como a rã vermelha, encontrada na América do Sul e

América Central, ou ainda a cobra-coral, que pode ser encontrada em todas as Américas.

Ilustração 2 - tonalidades de vermelho utilizados



Acervo pessoal

A cor vermelha, por estar no limite do espectro da luz e possuir característica de uma cor quente, possui destaque dentro de uma paleta de cores neutras.

5.4 OS CENÁRIOS

Como se passa numa época chuvosa, a vegetação está esverdeada e cheia de folhas e flores, fazendo um contraste com a constante representação da flora nordestina, havendo até a necessidade do uso do facão ou foice para abrir caminho dentro dos lugares fechados. Nessa época do ano as frequentes chuvas fazem com que as estradas e o chão fiquem lamacento e escorregadios, dificultando assim a caminhada, podendo até dobrar o tempo de viagem nessas condições, obrigando a tomar outros caminhos ou desviando por um caminho mais longo, prolongando ainda mais a travessia.

5.4.1 Referência de Cenário

Os cenários desenvolvidos foram baseados em fotos tiradas de locais na zona rural de Sertânia, mas ainda assim foram aproveitados os elementos visuais e remontando em uma nova imagem, os cenários finalizados até o presente momento se passam no Sertão do Moxotó localizado no interior do território pernambucano com a presença de algaroba, cercas de vara trançadas e várias plantas locais como a catingueira (*Cenostigma pyramidale*)

ou a cansação (*Cnidoscolus urens*) que nessa época estão bem presente na vegetação.

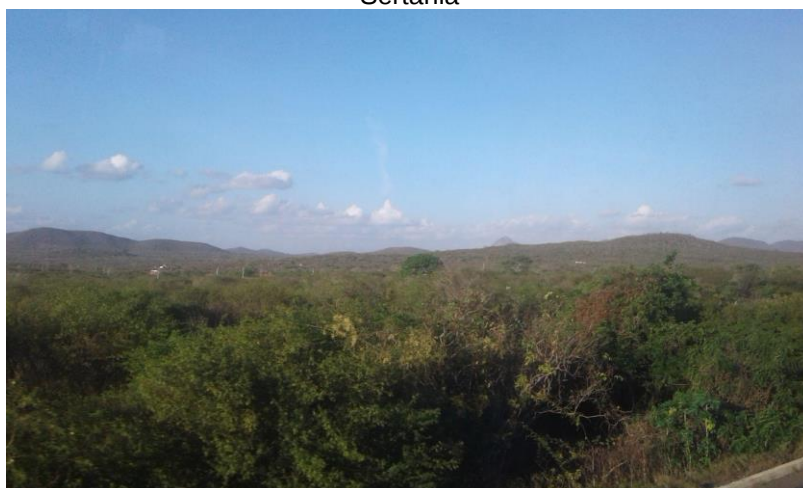
As referências para o cenário foram obtidas através de fotografias, tiradas por mim em diferentes intervalos de tempo, obtendo no período de estiagem referências dos troncos e galhos secos, e no período de chuvas, imagens de folhagens vivas, além de uma visão mais completa da composição e disposição da vegetação referência como um todo.

Ilustração 4 - Mandacaru florido



Acervo pessoal

Ilustração 5 - vegetação à beira da estrada localizado entre as cidades de Caruaru e Sertânia



Acervo pessoal

Ilustração 6 - vegetação na zona rural de Sertânia em época de seca



Acervo pessoal

Ilustração 7 - vegetação localizada entre as cidades de Caruaru e Sertânia



Acervo pessoal

Ilustração 9 - zona rural de Sertânia, a cerca de vara trançada é a estrutura principal usada na contenção de animais de médio/grande porte



Acervo pessoal

Figura 10 - zona rural de Sertânia vegetação na época de seca com urtigas esverdeadas



Acervo pessoa

Figura zona rural de Sertânia Catingueira e Jurema branca



acervo pessoal

Figura zona rural de Sertânia em época de chuvas



acervo pessoal

Figura outro tipo de cerca usada para contenção de animais



acervo pessoal

Figura zona rural de Sertânia cerca de vara trançada



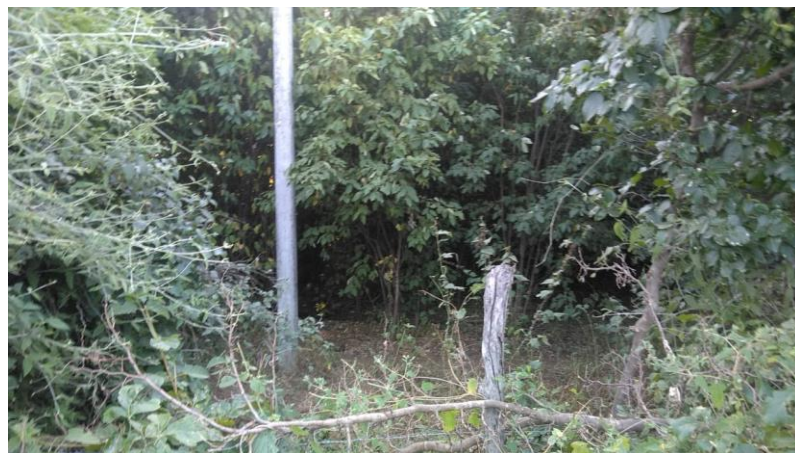
acervo pessoal

Figura zona rural de Sertânia em época de seca



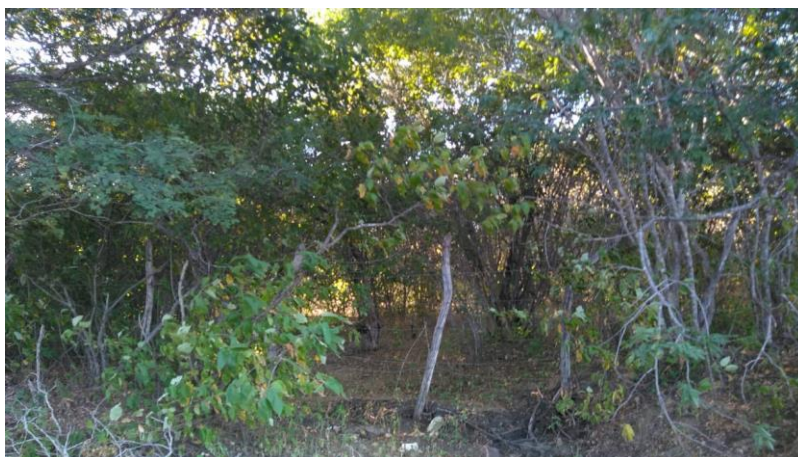
Acervo pessoal

Figura zona rural localizada entre Sertânia e Monteiro em época de chuva



Acervo pessoal

Figura zona rural localizada entre Sertânia e Monteiro em época de chuva



Acervo pessoal

Figura zona rural localizada entre Sertânia e Monteiro em época de chuva



Acervo pessoal

5.4.2 Proposta de Cenário para o filme Mãe da Mata

Com base no roteiro e nas imagens usadas como referência optou-se por uma composição em que há uma vegetação verde devido ao período de chuvas, porém, sem tanta flora para não poluir o cenário e dificultar a compreensão do espaço em que o personagem está inserido.

Para o desenvolvimento dos cenários se analisou as referências obtidas e com isso trabalhar em cima do material para criar composições que se assemelham com a nossa realidade, assim elaborando esboços de cenários possíveis de fazerem parte do sertão nordestino.

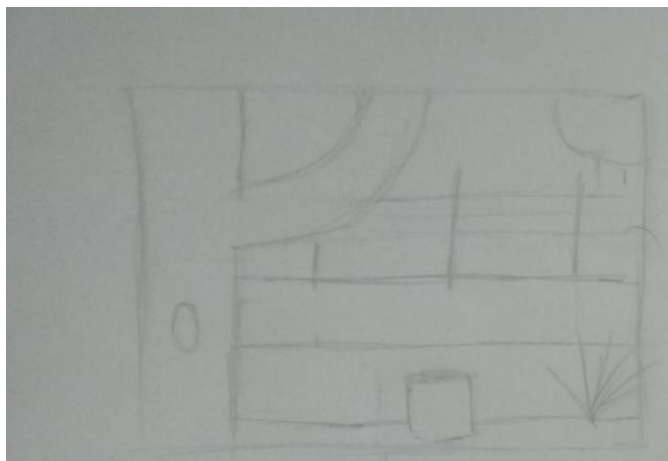
Os esboços iniciais foram produzidos em papel e posteriormente foram elaborados e finalizados em plataforma digital, entre eles foram escolhidos três protótipos para serem trabalhados e finalizados.

Figura primeiro esboço de cenário



Acervo pessoal

Figura esboço inicial de cenário



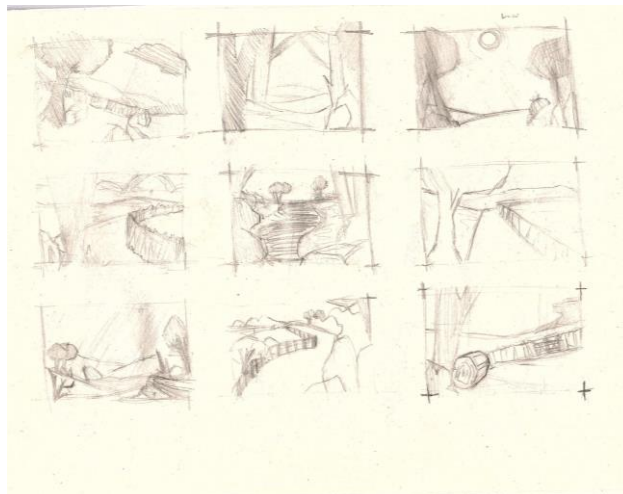
Acervo Pessoal

Figura esboços e cenários em papel



Acervo pessoal

Figura esboços de cenários em papel



Acervo pessoal

Figura cenário finalizado em plataforma digital



Acervo pessoal

Para a representação dos lugares se usou referência, um dos cenários foi pensado em uma composição com uma cerca de vara trançada, com um pé de Juá (*Ziziphus joazeiro*) e um banco de algaroba (*Prosopis juliflora*) e preenchendo o fundo com serras, algo recorrente no interior pernambucano.

Figura cenário finalizado em plataforma digital



Acervo pessoal

Neste cenário é onde no roteiro (em anexos) acontece o encontro entre a Cumade Fulôzinha e Max, foi desenvolvido um cenário em que se pudesse enxergar a vegetação ao seu redor e com elementos característicos da região como pedras em meio a flora, além de uma vegetação rica reforçando a idéia da temporada de chuvas da região.

Figura cenário finalizado em plataforma digital com arbustos e árvores verdejantes



Acervo pessoal

5.5 OS OBJETOS

5.5.1. Referência dos objetos

Para a escolha dos objetos foram pesquisados diversos designs possíveis que tivessem coerência com a proposta estética proposta no projeto. Selecionamos imagens como referências dos objetos escolhidos, algumas imagens de sites de busca, outras foram produzidas por mim na zona rural de Sertânia, como exemplo a referência usada como base para os bancos de troncos de Algaroba, algo relativamente fácil de se encontrar em paradas à beira de estradas.

A Algaroba não é nativa da região, porém, se adaptou muito bem para o clima da região, sendo comumente usados para pegar suas vagens usando como ração para os animais e suas folhagens para se ter um pouco de sombra, porém possui essa função adicional em que ele pode ser recortado em várias toras sendo capaz de ser usado como banco.

Figura painel semântico de banco de madeira usando algaroba



Acervo Pessoal

O facão é um artefato usados dentro do roteiro para o personagem principal cortar galhos e garranchos da vegetação. É uma ferramenta usada

frequentemente por pessoas da região ao adentrar a vegetação fechada. Além disso, o facão representaria a ideia aventureira que queremos associar ao personagem Max.

Figura painel semântico de facão



Imagens retiradas da internet

5.5.2 Objetos propostos escolhidos

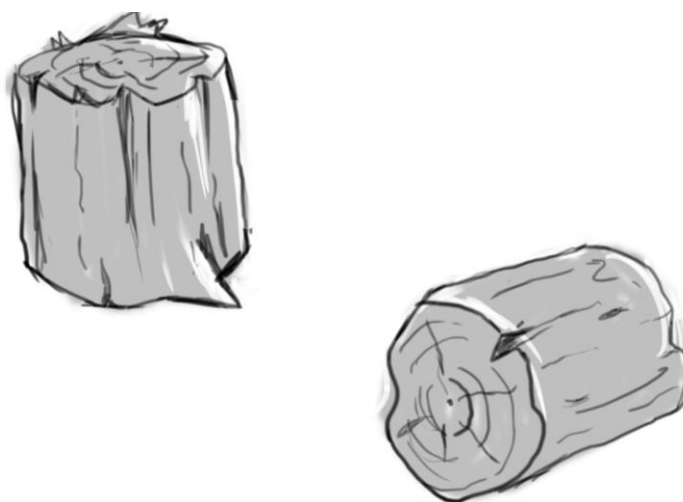
A escolha dos itens foi baseada no estilo de vida do personagem Max, em que ele representa, ele é um personagem que consome produtos de apresentadores de reality show estadunidense, tais como *À Prova de Tudo* ou jogos de sobrevivência na selva como *Far Cry 5*. O facão é uma ferramenta muito utilizada e o tipo de lâmina foi desenvolvido através de pesquisa, esboços e teste em programas de ilustração, o modelo foi escolhido por atender as necessidades e ajudar na composição do personagem, devido que esse tipo de facão ser do contexto estadunidense.

Figura esboço de banco de madeira em papel



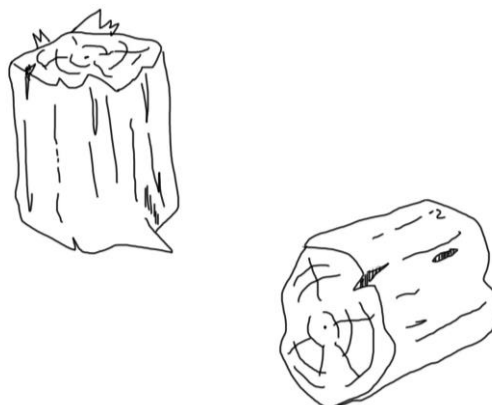
acervo pessoal

Figura esboço digital de bancos em madeira



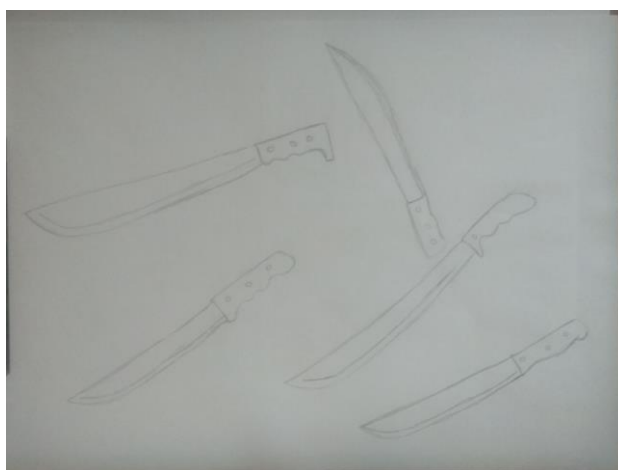
acervo pessoal

Figura banco de madeira finalizados



acervo pessoal

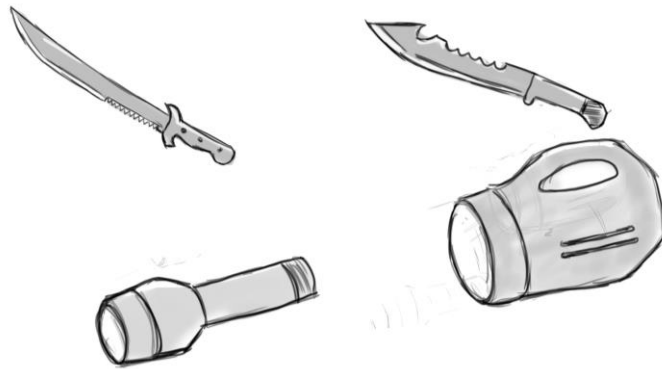
Figura esboços em papel de facões



acervo pessoal

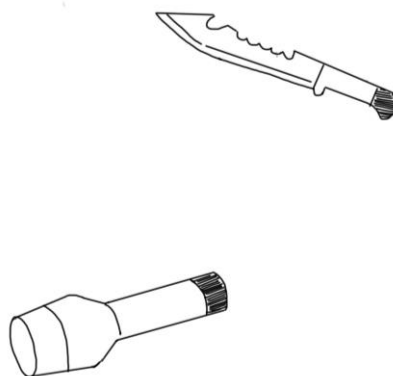
Dentro da trama pode se considerar Max como um “*estrangeiro*”, pois ele não é nativo da região que ele visita e um dos objetos reflete essa característica usando esse tipo de facão, uma lâmina com uma empunhadura com uma proteção arredondada na guarda do facão para não ferir seus dedos com o uso de força, em sua lâmina possui sulcos algo recorrente entre facões usados para caça, sobrevivência ou trilha nos Estados Unidos.

Figura teste de objeto em plataforma digital



acervo pessoal

Figura objetos finalizados em plataforma digital

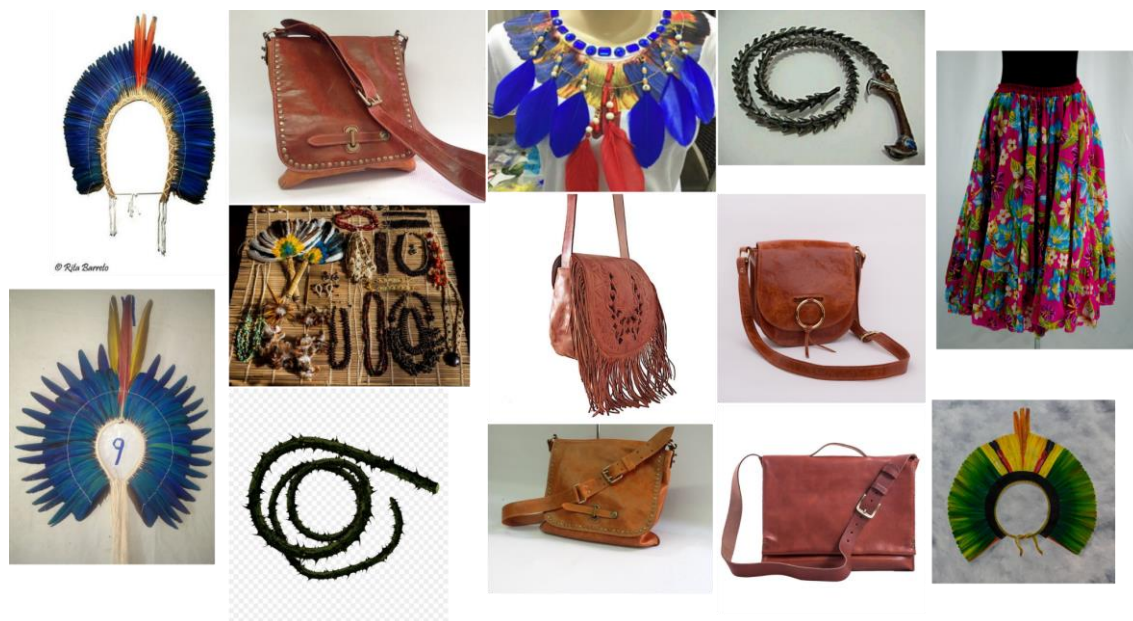


Acervo Pessoal

5.6 OS PERSONAGENS

5.6.1 Referências dos figurinos, adereços e maquiagem.

Figura painel semântico de maquiagem, figurino e adereços



divulgação:

Para a construção de figurino pensou-se nas origens indígenas, em características que são atribuídas a ela como protetora da natureza. Foram escolhidos vários adereços que possam representar a sua ancestralidade indígena, dentre eles o cocar com penas, bijuterias feitas de contas, sementes e penas de aves.

Partindo da cultura regional, resolveu-se reimaginar de forma criativa a sua representação para além do imaginário popular e com isso acrescentei o uso de uma bolsa-carteira, conhecida popularmente pelas pessoas que moram nas zonas rurais como *bisaque*, onde a cumade Fulôzinha armazena os seus artefatos para cuidar do seu território.

Outro elemento que fez parte da cultura local é o uso de saias de chita²², porém para evitar o excesso de informações em cima da personagem,

²² Tecido leve de algodão cardado, geralmente estampado em várias cores e com desenhos de flores.

foram removidas as estampas e deixou-se a maleabilidade do tecido. Para representar o seu uso frequente e as passadas no mato, o vestido tem sua barra toda rasgada e com isso aparenta seu desgaste e acrescenta um ar fantasmagórico.

Figura urtiga de rama



Divulgação: mundo educação

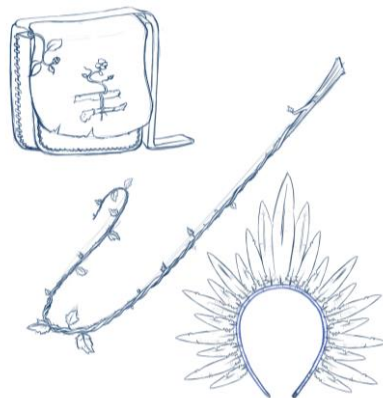
Para afugentar os caçadores ela costuma usar um chicote de urtiga, deixando as pernas avermelhadas e urticadas, este elemento estará presente dentro da proposta da personagem, colocando ela usando os dois tipos presentes de urtiga dentro da caatinga, mais conhecida por aqui como urtiga-de-rama (*lamium album*), mas também conhecida como urtiga branca e a outra espécie é cansação.

Figura cansação



Acervo pessoal

Figura primeira versão do figurino da Cumade Fulôzinha



Acervo pessoal

Figura teste de maquiagem da mãe da mata feita em papel



Acervo Pessoal

Figura teste de maquiagem da Mãe a Mata em papel



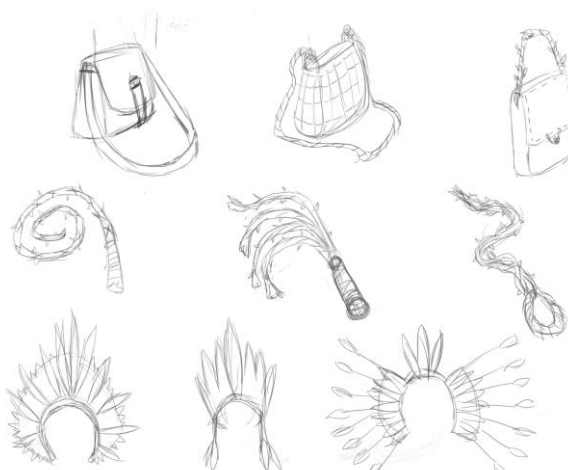
Acervo Pessoal

Figura teste de maquiagem da Mãe da Mata em plataforma digital



Acervo Pessoal

Figura



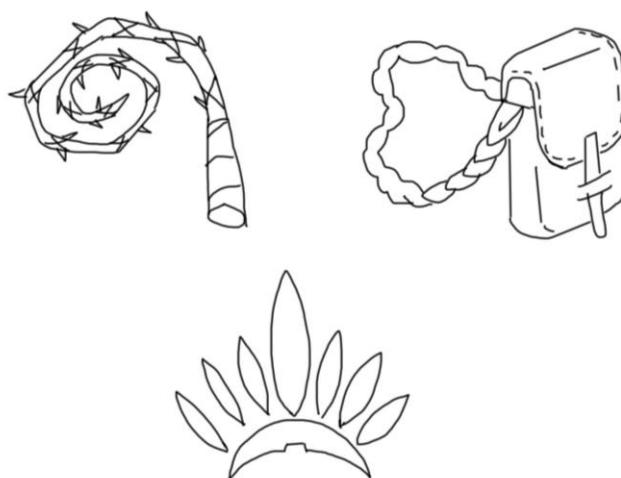
Acervo Pessoal

Figura



Acervo Pessoal

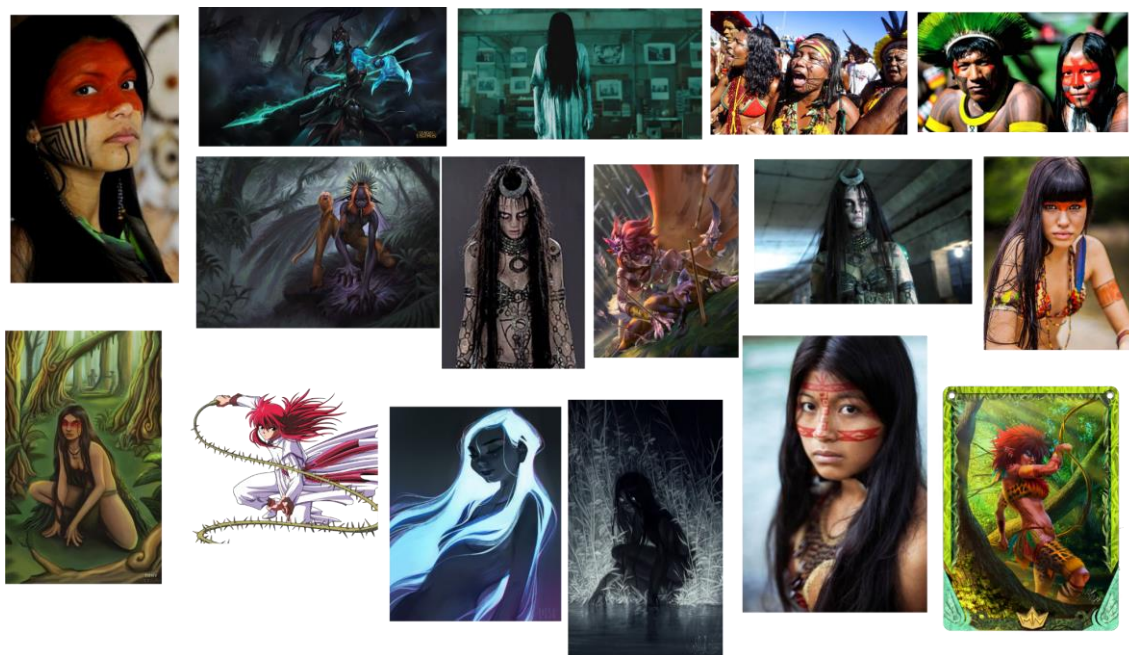
figura



Acervo Pessoal

5.6.4. Character design Cumade Fulôzinha

Figura painel semântico do character design da Mãe da Mata



Fonte: imagens retiradas da internet

A Cumade Fulôzinha é uma entidade mitológica conhecida na região nordeste do Brasil, ela é uma figura emblemática que protege a mata dos caçadores e invasores, como também trança as crinas dos cavalos ou o cabelo das mulheres. Ela possui o costume de açoitar os cães e as pessoas

que zombam dela com um chicote feito de urtigas e deixando as pernas avermelhadas.

A lenda da Cumade Fulôzinha é conhecida em outras regiões do país por outros nomes, por vezes as lendas se confundem, tais nomes são representados na cultura popular como a caipora (*representada em séries infantis da televisão brasileira*) e na região do interior de Pernambuco, ela possui o nome de Caboclinha ou de Mãe da Mata.

Uma das origens da lenda da cumade fulôzinha remete ao Culto da Jurema ou Jurema Sagrada, é um culto religioso cujos rituais utilizam uma bebida proveniente da Jurema Preta²³ (*mimosa hostiles*).

Ela é uma índígena que protege as matas dos caçadores que não respeitam o espaço como deveriam, e costuma cobrar oferendas (*fumo, pedaços de rapadura ou doces*) para ela, caso não receba, faz com que se percam ou não encontrem caça, é uma mulher solitária que fica vigiando as pessoas que andam em seu território.

Para a proposta visual das personagens se pensou muito nas silhuetas, buscando algo singular a eles, trazendo para o contorno algo único dos personagens. A proposta inicial para a Cumade Fulôzinha é uma forma mais triangular ou pontiaguda, a forma ajuda a nossa compreensão dentro da hierarquia de informações²⁴ e temos uma aversão a esse tipo de formas, o que faz com que a personagem seja hostil aos nossos sentidos, além dos adereços e apetrechos que ela possui.

²³ Árvore nativa do nordeste brasileiro, presente principalmente no semiárido. Apresenta espinhos em sua casca preta/roxa e possui folhas finas.

²⁴ <http://www.revistacliche.com.br/2013/03/forma-estetica-e-jogos/>

Figura primeira representação visual da Cumade Fulôzinha do projeto



Acervo pessoal

Durante o desenvolvimento criativo, foram elaborados alguns rascunhos iniciais da personagem, iniciando esta primeira etapa com a técnica de desenho em papel, com o objetivo de explorar mais livremente e despretensiosamente as formas da personagem. Nesse momento de experimentação foi trazido para o papel as ideias discutidas durante um *brainstorm*²⁵ sobre quais os elementos seriam interessantes fazerem parte do *Character Design* da Cumade Fulôzinha.

²⁵ técnica usada para gerir ideias de forma rápida em que duas ou mais pessoas se reúnem e falam ideias sobre o tema pré-estabelecido

Figura teste de pose da Cumade Fulôzinha em papel



Acervo pessoal

Figura esboço de teste de silhueta Cumade Fulôzinha em papel



Acervo pessoal

Figura teste de maquiagem e formato de rosto em papel



Acervo pessoal

Com os esboços concluídos foram selecionadas as partes que condiziam com a ideia proposta. Os esboços foram então transcritos em

ilustrações digitais, usando o *software* de edição de imagem Adobe *Photoshop*. Com o auxílio das ferramentas deste programa estudamos novas formas baseadas no que foi selecionado, refinando as escolhas com todas as mudanças aplicadas. Como última etapa de concepção de *character design* foram ilustradas três versões para ver qual se encaixaria melhor dentro da proposta.

Figura teste de character design em meio digital



Acervo pessoal

Figura teste de pose e seleção final do character design da cumade fulôzinha



Acervo pessoal

No momento da finalização foi discutida a proposta de os cabelos da personagem serem chamas,, porém devido a pouca praticidade para os animadores, e devido a questões ligadas a paleta de cores, chamar toda a

atenção além de não conseguirmos aplicar, então decidimos mudar a sua posição para o cocar, onde a intensidade é menor e proporciona um aspecto sobrenatural para a figura além de seus olhos possuírem também chamas, pois reforça a sensação dela ser um ser mitológico assim se destacando nas cenas em que ela está presente.

Para corroborar com a ideia de ser uma entidade sobrenatural foi pensado em ter um corpo magro, salientado no design final na aparição das últimas costelas e possui uma postura curvada lembrando a postura de animais selvagens para remeter a sua ligação com a natureza ademais com cortes nas suas bochechas, assim conseguindo uma abertura da mandíbula maior obtendo um elemento horrorífico, pois não é algo natural do ser humano possuir essas aberturas.

No model sheet foram estabelecidas três poses, para poder facilitar o entendimento de seu corpo, mostrando ela de forma ereta e sem as suas cores

Figura character design final em preto e branco



Figura Character Design final com as cores definidas e com sua bolsa



Acervo pessoal

Figura model sheet da Cumade Fulôzinha



Acervo pessoal

de representar o criador de conteúdo que possui poucos recursos para a realização de sua atividade.

Do processo de criação até a fase final há poucas diferenças no processo realizado entre o *character design* do Max e da Cumade Fulôzinha, porém se explorou mais a cabeça do Max e a forma do corpo dele, ademais do vestuário dele.

Para a realização tivemos que estabelecer metas e através de um painel semântico foi selecionado as referências visuais que poderiam ser usados para o desenvolvimento do *character design* do personagem, assim iniciando os esboços em papel com a possível cabeça, dentre elas foram selecionadas algumas delas para o processo digital, ao quais as características físicas reforçariam a sua personalidade, após a digitalização se foi pensando em seu corpo e como seria a sua silhueta.

Em seguida filtramos os protótipos dos rostos, refinando o filtro até chegar no design atual, com um rosto que expresse autoconfiança e ser destemido diante das situações, para complementar foi desenvolvido um corpo sem muitos exageros em suas formas e que reflete um jovem adulto da atualidade do século 21.

Figura primeira versão de Max

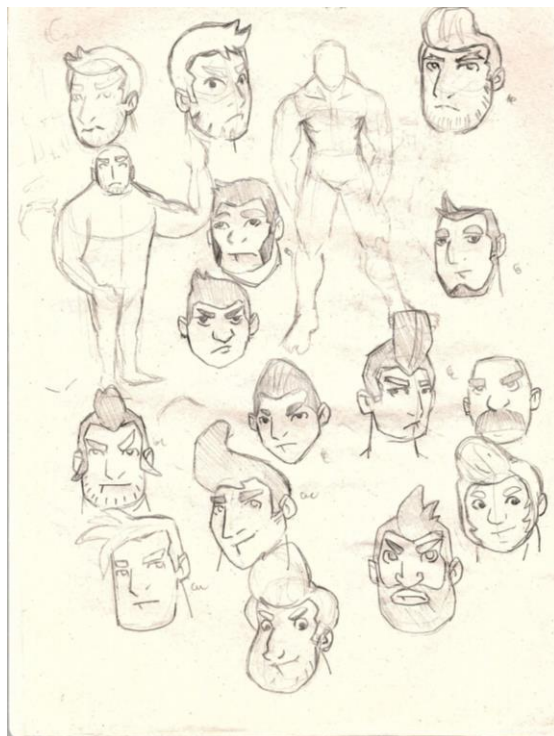


acervo pessoal

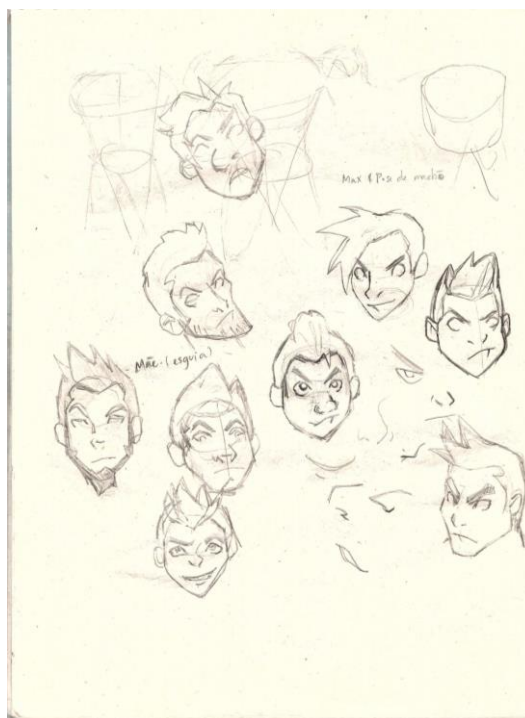
Figura esboços iniciais da cabeça de Max



Acervo Pessoal

Figura esboços em papel testes e rosto e Max

Acervo Pessoal

Figura esboços em papel do rosto de Max

acervo pessoal

Figura teste de rosto de Max em ferramentas digitais



acervo pessoal

figura propostas de rosto de Max



acervo pessoal

Figura propostas finais de rostos de Max



Acervo pessoal

Figura teste de silhueta



acervo pessoal

Figura Character Design final de Max



Acervo Pessoal

Figura Model Sheet de Max



Acervo Pessoal

5.7 ARTE CONCEITUAL

Figura primeira arte conceitual, Max está caminhando entre as árvores



Acervo Pessoal

Figura segunda arte conceitual, Max se encontra finalmente com a Mãe da Mata



Acervo Pessoal

5.8 RELATÓRIO DE PROCESSO

No início de 2018 surgiu uma oportunidade de estudar animação no laboratório de animação localizado no CAA, intitulado de Laboratório Maquinário. Lá foram adquiridos experiência e conhecimentos sobre o processo de criação e execução de uma animação, trabalhando inicialmente como supervisor de distribuição.

No segundo semestre do mesmo ano continuava com a mesma função porém adquiri novos cargos que ajudaram na compreensão do processo criativo. Então eu comecei com uma ideia de contar uma história de horror em animação, porém, antes de começar com a elaboração de um roteiro, iniciou uma pesquisa sobre o gênero de horror. Notei haver pouco conteúdo acadêmico em língua portuguesa, todavia encontrei mais resultados na língua inglesa e assim pude identificar elementos do gênero do horror.

Com o fim de uma pesquisa inicial, resolvi começar a escrever um roteiro. Este processo foi melhor desenvolvido na disciplina de oficina de roteiro do curso de comunicação social.

Após desenvolver o roteiro procurei um ilustrador com compatibilidade estética à minha proposta. Requisitei ao colega que desenvolvesse, sob meus direcionamentos, estudos dos cenários e personagens.

Devido a mudanças institucionais, tive que mudar de orientador no meio do processo do TCC. Mas mantive os mesmos temas e objetivos.

Nos intervalos das aulas do turno da noite do curso de *design*, e nos reunimos em salas vazias para discutir quais as ideias e processos que seriam necessários para a realização da tarefa do *character design* e dos cenários e quais passos providenciar para a conclusão do trabalho.

Em seguida montei um painel semântico com as referências visuais para a construção dos personagens, facilitando assim a comunicação das ideias sobre o *character design com o ilustrador*. Em seguida foi ilustrado os esboços iniciais, começando pela Cumade Fulôzinha, que foi rapidamente aprovada. Em seguida foi concebido o segundo personagem, ação que demorou por volta de dois meses, devido a desencontros e descontentamento das partes sobre o que foi mostrado e o que foi idealizado.

Devido a complicações de agenda, o ilustrador precisou se afastar das atividades por causa de sobrecarga de trabalho. Com isso, surgiu a necessidade de um novo ilustrador. Para isso foi preciso refazer todo o processo, foi se criando um cronograma com prazos possíveis.

E por consequência do início da pandemia, em março de 2020, o projeto foi suspenso, sendo adiado e demorando para ser retomado, devido às condições financeiras e de saúde.

O projeto foi retomado no início de 2021, estabelecendo um cronograma que previa a entrega do *character design* no fim de março, durante este período houve algumas videochamadas para analisar o progresso do trabalho. Todavia, as ilustrações não ficaram prontas a tempo, atrasando a entrega final.

Depois dessa falha, foi criado um cronograma mais flexível para não sobrecarregar o ilustrador, porque na época ele estava com várias disciplinas no curso, além de participar de um projeto de extensão. Assim, dirigi o processo de ilustração, as ideias e concepções, por videochamadas, todavia, imprevistos aconteceram e fizeram com novamente houvesse atraso, com pouco mais de um mês para o prazo final quase não havia sido ilustrado.

Por causa da aproximação da entrega final foi preciso uma conversa dura com o ilustrador para reafirmar o compromisso e os prazos, pois foram disponibilizadas várias datas limites e perguntado se seriam datas possíveis para a entrega das artes, em todas elas foram confirmadas positivamente, e desta vez a pressão surtiu um efeito assertivo e em pouco menos de uma semana o ilustrador conseguiu produzir o *character design* dos personagens, cenários e arte conceitual do projeto.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pesquisa realizada foi possível identificar, através da história do cinema, quais as características dos gêneros de terror e horror, observando as mudanças e as formas como ele foi trabalhado. Foi visto no capítulo 1 que o medo da morte é a principal emoção trabalhada nessas obras cinematográficas, sendo a sobrevivência humana um tema recorrente ao longo das narrativas.

No terror e horror a direção de arte guia a narrativa, sendo a responsável pela ambientação do espectador na história que o autor imaginou. Como mostrado no capítulo 2, ela tem um papel fundamental para que isso aconteça, é graças a direção de arte que conseguimos visualizar e ficar apreensivos com os atores em cena, ela é a responsável pela apresentação do ambiente, pela caracterização dos personagens, cores, e, de acordo com o gênero proposto, pode gerar mundos novos capazes de situar o espectador de forma natural.

Nas animações, o processo de geração de medo é mais árduo, pois as animações são taxadas como um gênero voltado para um público jovem, porém o público-alvo de várias animações vem mudando com o tempo, abordando questões da vida adulta ou narrativas que conseguem atingir prioritariamente o público adulto, com isso em mente foi idealizado uma história que contemplasse essa parcela da população.

No decorrer do capítulo 3, usando a metodologia de Munari, apresentada no livro *Das coisas nascem coisas*, apresento o processo criativo e o desenvolvimento das ideias propostas. Houveram mudanças durante todo o projeto, no qual o que foi proposto se diferencia do imaginado, algo comum dentro das ilustrações, pois nem sempre o que foi idealizado funciona na realidade tendo a se adaptar e modificar as ideias até ficarem coerente com o projeto.

Durante o processo de criação houveram dificuldades nas escolhas do *character design* da Cumade Fulôzinha, pois estava sendo ilustrado sem ter as características que foram discutidas em videochamadas, além disso tivemos uma dificuldade no comprimento dos prazos e desencontros devido ao choque de horários.

Outra dificuldade encontrada na pesquisa foi a oferta de material sobre o tema, havendo pouco conteúdo sobre o gênero de terror e horror em língua portuguesa.

Pretendo refinar o projeto com o passar do tempo, aprimorando aquilo que já foi realizado, podendo expandir para outras lendas da cultura regional assim fortalecendo uma identidade cultural.

A Mãe da Mata, neste momento, é uma proposta de animação de terror/horror que visa atingir um público não infantil, oferecendo um novo olhar sobre uma figura lendária da cultura brasileira conhecida na região do agreste pernambucano como Cumade Fulôzinha, assim abordando novos conceitos sobre ela e trazendo a tona a importância da direção de arte para o universo das animações.

REFERÊNCIAS

- ATHAYDE, Marco Antônio Souza de. **Cinema de Animação no Brasil: História e Indústria Moderna**. Orientador: Gustavo de Castro. 2013. Trabalho de conclusão de curso - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, Brasília, 2013.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP; Papirus, 2003
- AZEVEDO, Ana Catarina Moreira. **A estética de Agostinho de Hipona: o belo**. 2015. Trabalho de conclusão - Faculdade de Letras da Universidade do Porto, [S. l.], 2014/2015.
- BATALHORNE Jr., Vitor Claret. **Akira: porque o pesadelo já começou**. AEDOS, revista do corpo discente do programa de pós-graduação em História da UFRGS, Num.8, vol. 3, página 44 – 64, Janeiro - Junho 2011
- BUTRUCE, Débora. ENTREVISTA COM VERA HAMBURGER. **A Direção de Arte no Cinema brasileiro**. Rio de Janeiro, 160-184, fev. 2017
- CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê? - uma história do horror nos filmes brasileiros**. Laura Loguercio Cánepa – Campinas, SP: [s.n.], 2008.
- CAROLL, Nöell. **The Nature of Horror**. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 46, No. 1 (Autumn, 1987), pp. 51-59
- _____. **The philosophy of horror**. Routledge An imprint of Routledge, Chapman and Hall, Inc. 29 West 35 Street New York, NY 10001, 1990.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. **CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações**.
- HERCULES, Bruno Fakhouri. **O suspense de Alfred Hitchcock: invasão psicológica**. Revista Resgates / Colégio Stockler. São Paulo, nº 7, p.55-70, dez 2017.
- MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas. São Paulo. Editora Papirus, 2006, p.177-190
- MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Lisboa, Portugal; Edições 70, 1981.
- NASCIMENTO, Genio. **O Horror no Cinema de Animação brasileiro: Uma análise dos filmes do Festival Amaldiçoado**. 2017. 110 p. Dissertação (Pós-graduação em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017.
- PURWANINGSIH, Dominika Anggraeni. **Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital Media**. 2017

ROCHA, Silvani Aparecida Szolomicki. **CULTURA POPULAR BRASILEIRA E FOLCLÓRE NA ESCOLA.**

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética.** 12. Rio de Janeiro, José Olympo editora, 2012, p.198

WELLS, Paul. **The horror genre:** from Beelzebub to Blair Witch . London: Wallflower Press, 2000. 130 p.

APÊNDICE A – ROTEIRO

“A MÃE DA MATA”

Um roteiro de
KENNY EDWIN DESAVOYE

Copyright 2021 by Kenny Edwin Desavoye

Todos os direitos reservados

“A MÃE DA MATA”

FADE IN:

"MAX SE APRESENTA"

EXT. BEIRA DE ESTRADA - NOITE

Vemos a mata, um tronco de árvore nativa, mais a frente um banquinho feito de tronco de madeira, atrás do banco há cerca de madeira feita de varas trançadas e arame farpado.

Ação: Sem ação

MAX(o.s)

Está ligada? Pronto, agora siim....gravando!

Ação: Cenário Max se levanta e se aproxima da câmera

MAX(cont'd)

Bom dia, boa tarde, boa noite! Sejam bem-vindos à mais um programa de CAÇADOR DE LENDAS e hoje vamos desmascarar mais um mito! Hoje iremos desvendar os mistérios por trás da lenda popular conhecido como Cumade Fulozinha, ela possui váááááários nomes e na sua cidade pode ser também conhecida como caipora nas outras regiões e se for do interior de Pernambuco pode acabar se deparando com o nome de caboclinha, espere só um momento.

Ruidos: travas de tripé.

O tonco de max fica em evidencia, nesse momento a câmera treme por causa dos movimentos que Max faz.

MAX(O.S)

Mas antes....(ofegante)preciso mostrar algo para vocês...umas oferendas que pessoas deixam....muito interessante.

Sons: Travas de tripé sendo apertados.

Ação: A câmera move-se de baixo para cima parando no rosto do apresentador com algumas tremidas por falta de suporte e girando a câmera para focar na cerca

MAX (Cont'd)

Pronto.....agora consegui retirar do tripé, foi difícil mas consegui haha

Ação: Max se aproxima da cerca a câmera tem um leve sobe e desce por causa da caminhada.

MAX (O.S) (Cont'd)

Respiração um pouco pesada de Max

Ação: a câmera para de se aproximar e tenta dar um zoom, mas desfoca da cerca ele aproxima a sua mão de algum tufo de fumo

Max (O.S)

Então...essa cerca é bem comum no sertão, é conhecida como cerca trançada e nela podemos ver que pessoas colocam doces e fumo como forma de oferenda a Cumade Fulôzinha.

Ação: MAX pega um tufo de fumo e esfarela com a ponta de seus dedos e cheira a ponta dos dedos.

Narração: Esse fumo é bem forte, geralmente caçadores deixam para conseguirem alguma presa, segundo o folclore local....Nossa, cheiro forte...Como eu tava dizendo, segundo o folclore local quem entrar na floresta sem deixar presentes se perde e não consegue achar a saída... Mas como isso é uma lenda vamos entrar de qualquer jeito.

Ação: A câmera foca na cara de Max e acontece o movimento muito brusco causando um certo desfoque ao início e fim da cena e a câmera é desligada.

Max (O.S)

Agora vou desligar um pouco a câmera para poder entrar na floresta, aí volto quando já estiver dentro da mata.

FADE OUT:

FADE IN:

EXT. DENTRO DA FLORESTA - NOITE

Arbustos e galhos a caminhada é complicada, mas há uma pequena trilha e Max está seguindo por ela, a iluminação é da luz na câmera

Ação: Max andando com dificuldade, tentando pisar na trilha, a câmera acompanha esses movimentos fazendo subidas e descidas bruscas

MAX (O.S)

Como podem ver....(Fôlego pesado) a mata durante a... época de chuva na região...(Fôlego pesado) é bem densa e..aii!.. é bem fácil de se machucar e.....(Fôlego pesado) difícil de se caminhar.

Como ia dizendo...a cumade fulôzinha possui muitos nomes, variam de região para região, mas a sua origem possui registros de culto indígenas como o culto da Jurema Sagrada...(Respiração pesada) praticado em muitas regiões de Pernambuco, Paraíba e Rio..Grande do Norte, mas também pode ser encontrado em outros estados.....(Respiração pesada)do Nordeste...Ela faz parte da...cultura popular do nordeste, se não pelo nome da Cumade Fulôzinha, pode chama-la de...caipora...

Cenário: aparece de relance u m brilho avermelhado ao longe dentro da mata

Ação: Max este segurando a câmera e o movimento acompanha o seu ritmo de caminhada que está normal, mas um pouco lento por causa da dificuldade da mata

MAX

Ela tem como principal característica a sua aparência indígena, segundo os relatos, ela parece uma jovem indígena de longos cabelos negros...(respiração pesada) que não usa vestimentas...com olhos que estão pegando fogo...(respiração pesada)mas segundo os relatos de várias pessoas...(Respiração pesada) a cumade fulôzinha não apresenta esses olhos flamejantes...

EXT. FLORESTA - NOITE

Ação: mesmo da cena anterior e em ser protetor faz aspas com a mão desocupada

Max

A principal característica da cumade fulôzinha é o uso de seu chicote feito de urtiga.....(respiração pesada) para castigar aqueles que invadem ou zombam dela.....(respiração pesada) afinal ela é um "ser protetor" que protege a mata, ela também trança a crina dos cavalos e cabelo de

mulheres.....(respiração pesada) e dizem que os nos serem impossíveis de serem desfeitos...

EXT. FLORESTA - NOITE

Cenários: forma de um par olhos vermelhos triangulares aparece

Ação: a câmera gira voltado para a mata toda escura, um par olhos vermelhos triangulares aparece distante e se aproximam enquanto que Max anda em sua direção

MÃE DA MATA

Assobio perto de Max

MAX(S.O)

Outra coisa importante...(respiração pesada) A Cumade Fulôzinha assobia com frequência e isso indica a sua localização...(respiração pesada) quanto mais perto os assobios, mais longe ela está e vice-versa...(respiração pesada) mas como ela não passa de uma lenda, isso não é relevante...

EXT. FLORESTA - NOITE

Ação: os olhos estão cada vez mais pertos, mas momentaneamente se fecham e somem da câmera e o movimento segue o padrão de caminhada do Max

MAX(S.O)

Estranho...não me lembro deste caminho...(respiração pesada) deve ser por causa da mata fechada e tudo parece igual.

Ext. FLORESTA - Noite

Ação: Câmera vira para a cara de Max e Max gira o rosto para onde está vindo BARULHO DE CACHORRO AÇOITADO e parece estar ficando preocupado

MAX

A Cumade Fulôzinha também tem o costume de açoitar cachorros...(respiração pesada) será que ela realmente existe?

Ação: Câmera gira novamente para a mata e está tremendo mais que o normal, o brilho dos olhos vermelhos novamente aparece por um breve momento

MÃE DA MATA (V.O)

Assobio a meia distância, nem muito perto e nem muito longe

MAX (S.O)

Ela está vindo me pegar? FUDEUUU....FUDEEUU muito...tenho que sair daqui...

Ação: Max dá meia-volta e começa a acelerar ainda mais o passo, a câmera fica tremida por causa disso

MAX (Cont'd)

Caralho....(respiração ofegante) Sabia que não devia vir aqui

Ação: Max começa a correr quase em disparada

MÃE DA MATA (V.O)

Ação: Max para e vira a câmera procurando por uma saída

Narração:

MÃE DA MATA (V.O)

Assobio cada vez mais longe

MAX

Caralho...por onde que é a saída daqui?....Fudeuu muito

Ação: A câmera vira para um arbusto que estava se mexendo e max dá um passo para trás

Ruidos dentro da mata

MAX

Te-em a-alguém aí?

Cenário: Olhos vermelhos observando Max na parte superior direita

Ação: Max dá outro passo para trás e a câmera gira levemente para a esquerda, um GALHO a sua esquerda

Ação: pernas passando quase despercebido em frente a câmera, ARBUSTO se mexendo

MAX

Quem está aí? É você cu-cumade Fu-Fulozinha?

Cena 24

Ext. FLORESTA - noite

Ação: A câmera gira procurando a origem do som

MÃE DA MATA (V.O)

Assobio distante

MAX (O.S)

Me...me pe-perdoe...nu-nunca ma-mais faço isso

Ação: A câmera está parada sem movimento

MAX

Você...(Respiração pesada) ainda está aí?

Ext - Mata - noite

Plano Contra Plongée

Cenário: Cumade fulôzinha aparece derrepente diante da lente da Câmera com seu chicote em sua mão

Ação:Max cai ao chão com a câmera apontando para a Cumade Fulôzinha vem de um movimento de baixo para cima com a uma estatura imponente

Ext. FLORESTA - Noite

Plano Geral

Ação: Cumade Fulôzinha começa a chicotear o Max caído ao chão com toda força que ela tem.

MÃE DA MATA

Você...profanou...este....lugar

Ação:A luz da câmera apaga no momento em que a cumade fulôzinha abaixa o braço para começar a chicotear

MAX

NÃÃÃOOOOOOOO

Ext. FLORESTA - noite

Sem plano

Ação: Tudo escuro

MAX

Urrando de dor e gemendo e o som vai se esvaindo

Fade out

O Fim