

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação | Departamento de Design

Leonardo Oliveira Rodrigues

漢字 KANJI

Significados em movimento

Uma animação explorando a relação signo/significado
na escrita japonesa.

Recife, 2024

Leonardo Oliveira Rodrigues

漢字 KANJI

Significados em movimento

Uma animação explorando a relação signo/significado na escrita japonesa.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design. Área de concentração: Animação, Design Gráfico, Motion Graphics e Semiótica.

Orientadora: Gisela da Costa Lima Carneiro Leão

Recife, 2024

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

Rodrigues, Leonardo Oliveira.

KANJI - Significados em movimento: Uma animação explorando a relação signo/significado na escrita japonesa. / Leonardo Oliveira Rodrigues. - Recife, 2025.

66 p. 1 video (2min25s) : il., tab.

Orientador(a): Gisela da Costa Lima Carneiro Leão

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Animação. 2. Design Gráfico Animado. 3. Audiovisual. 4. Japonês. 5. Kanji. I. Leão, Gisela da Costa Lima Carneiro. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

Aprovado em 11 de abril de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Gisela da Costa Lima Carneiro Leão
(Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello
(Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Larissa Constantino Martins de Oliveira
(Examinador externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Não é possível deixar de agradecer as diversas pessoas de dentro e de fora da Universidade que tornaram possível a realização deste trabalho por minhas mãos. Todos nos tornamos quem somos a partir das experiências que tivemos, das pessoas que encontramos, das experiências que trocamos, das lições que aprendemos e dos erros que cometemos. Por isso, se este trabalho pôde ser realizado, foi também por causa da presença dessas pessoas em diferentes momentos da minha vida e jornada pessoal, acadêmica e profissional.

Agradeço primeiramente e especialmente aos meus pais, José Clerton e Antônia Andréia, aqueles que me ensinaram muitas das coisas que fazem parte de mim hoje, mas principalmente a ter determinação para realizar aquilo que desejo. Sem eles, seus cuidados, sua compreensão e seu amor incondicional, este projeto não seria possível.

Agradeço imensamente aos docentes Isabela Aragão, Silvio Campello, Solange Coutinho, Adailton Laporte, Oriana Duarte, Ana Emília Castro, Hans Waechter, Cristina Ibarra e à minha orientadora Gisela Leão, que marcaram a minha graduação ao longo de todos esse anos de maneiras diferentes, mas igualmente importantes. A realização deste projeto também se dá graças a eles e a tudo que me ensinaram. Agradeço igualmente a todos os trabalhadores e trabalhadoras técnicos-administrativos do Departamento de Design cujo trabalho é essencial para o funcionamento das atividades acadêmicas.

Agradeço à minha companheira, Hannah Fernandes pelo apoio durante o processo de construção desse projeto, além de ser uma grande fonte de inspiração tanto no design gráfico quanto no campo artístico.

Por fim, agradeço a todos os amigos e amigas de diversos departamentos que fizeram parte da minha trajetória na Universidade, pois tornaram os momentos de felicidade mais potentes e os de frustração e tristeza mais fáceis de serem suportados.

“Quero que tudo o que fazemos seja bonito. [...]
É a maneira como quero viver minha vida.
Quero fazer coisas bonitas, mesmo que ninguém se importe.”

Saul Bass

RESUMO

Este trabalho consiste na concepção e desenvolvimento do projeto de uma animação gráfica que explora a escrita kanji japonesa básica e os significados individuais de seus símbolos, sendo também um registro das fases projetuais da animação, da mais inicial, a pré-produção; até a final, a pós-produção. É possível encontrar com certa facilidade elementos da cultura japonesa em diversas mídias audiovisuais e impressas no Brasil, país que possui a maior população japonesa fora do Japão, o que consequentemente gera um interesse por seus aspectos culturais e em especial, sua língua. Tendo em vista esse panorama, foi escolhida a mídia animação, formato significativo no mercado audiovisual brasileiro e internacional, para explorar o potencial gráfico dos caracteres ideográficos japoneses e seus significados a fim de gerar resultados artísticos, e em certa medida, educacionais para aqueles que se interessam em aprender japonês, em especial o kanji.

Palavras-chave: Animação; Design Gráfico Animado; Audiovisual; Japonês; Kanji.

ABSTRACT

This work consists of the conception and development of a graphic animation project which explores basic Japanese kanji writing and the individual meaning of its symbols, being also a record of the design phases, from the earliest stages, pre-production; to the latest, post-production. It is possible to find elements of Japanese culture with relative ease in various audio-visual and printed media in Brazil, a country with the largest Japanese population outside Japan, which consequently sparks an interest in its cultural aspects, especially its language. In view of this panorama, animation was chosen as a medium of great significance in the Brazilian and International audiovisual market, to explore the graphic potential of Japanese ideographic characters and their meanings in order to generate artistic results, and to a certain extent, educational results for those interested in learning Japanese, especially kanji.

Keywords: Animation; Motion Graphics; Audio-visual; Japanese; Kanji.

SUMÁRIO

09 INTRODUÇÃO

- 12 Justificativa
- 14 Objetivos

15 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA/CONTEXTUALIZAÇÃO

- 16 Kanji
- 18 Animação e Motion Graphics
- 20 Linguagem

23 METODOLOGIA

26 O PROJETO - KANJI: SIGNIFICADOS EM MOVIMENTO

- 27 Pré-produção
 - 27 Estudo de similares
 - 30 Pesquisa e seleção de kanji
 - 31 Construção de tabela de elementos visuais
 - 32 Produção de roteiro
 - 33 Criação de moodboards
- 35 Produção
 - 35 Diagramação e produção de style frames
 - 43 Animação
- 52 Pós-produção
 - 52 Montagem e efeitos especiais
 - 53 Trilha sonora
 - 53 Finalização e renderização

54 RESULTADOS

56 CONSIDERAÇÕES FINAIS

59 REFERÊNCIAS

- 60 Bibliografia
- 60 Sites

62 APÊNDICES

漢字

INTRODUÇÃO

A comunicação humana ao longo de diversos séculos de história se apresentou de diferentes maneiras, sendo ela verbal ou não verbal. Os registros mais primitivos da comunicação não verbal se configuram na forma de ilustrações, carregadas de significado prático e feitas em cavernas do continente africano. Porém, com o passar do tempo, a linguagem verbal oral foi eternizada através do surgimento da escrita e suas diferentes formas de representação, das mais primitivas às mais recentes.

De acordo com Philip Meggs e Alston Purvis, em seu livro “História do Design Gráfico”, foi através da escrita que a humanidade conseguiu preservar o conhecimento adquirido através de suas experiências, como explicita o trecho abaixo:

A escrita é a contrapartida visual da fala. Marcas, símbolos, figuras e letras traçadas ou escritas sobre uma superfície ou substrato tornaram-se o complemento da palavra falada ou do pensamento mudo. [...] A invenção da escrita trouxe aos homens o resplendor da civilização e possibilitou preservar conhecimento, experiências e pensamentos arduamente conquistados.
(MEGGS e PURVIS, 2008, p. 19)

O surgimento da escrita possibilitou que diferentes civilizações desenvolvessem seus próprios sistemas de representação, alguns se desenvolvendo para os sistemas que mais conhecemos e utilizamos hoje, como o alfabeto romano. Uma dessas representações se apresenta na forma de kanji, um sistema de escrita japonesa composto de logogramas, cujo objetivo é o de representar palavras, ideias ou conceitos, sendo estes abstratos ou concretos. Por se tratar não de um alfabeto fonético, onde os símbolos escritos representam um som, mas sim de um sistema de representação logográfico, o kanji, possui um potencial criativo e visual enorme que pode ser aproveitado pelo design gráfico e mais especificamente pela animação gráfica.

FIGURAS 01 e 02 | Diagramas ilustrando a evolução de alguns kanjis e seus significados.

Fonte:
japaoemfoco.com/evolucao-dos-kanjis/ Acesso em março de 2025



Como cita em seu artigo “Kanji como Ilustração”, Flávio Hobo, o kanji preserva seu potencial icônico diferente do alfabeto latino, cujos caracteres sofreram diversas adaptações ao longo do tempo para representar sons:

Embora o alfabeto latino seja composto de letras, que são representações imagéticas de sons, não se pode classificá-las como ilustrações [...].alfabeto latino em sua forma atual evoluiu ao longo de milênios passando por sucessivas modificações que foram tornando os caracteres em sinais cada vez mais representativos do som da língua falada debilitando progressivamente seu caráter icônico.
 (HOBO, Flávio, 2008, p. 3)

Sendo assim, se identifica um potencial criativo significativo na utilização do kanji e seus significados em peças gráficas, não somente por uma abordagem visual, mas também linguística, uma vez que o Brasil possui uma familiaridade considerável com a cultura japonesa e um interesse crescente tanto no aprendizado da língua quanto no conhecimento da cultura de forma mais abrangente.

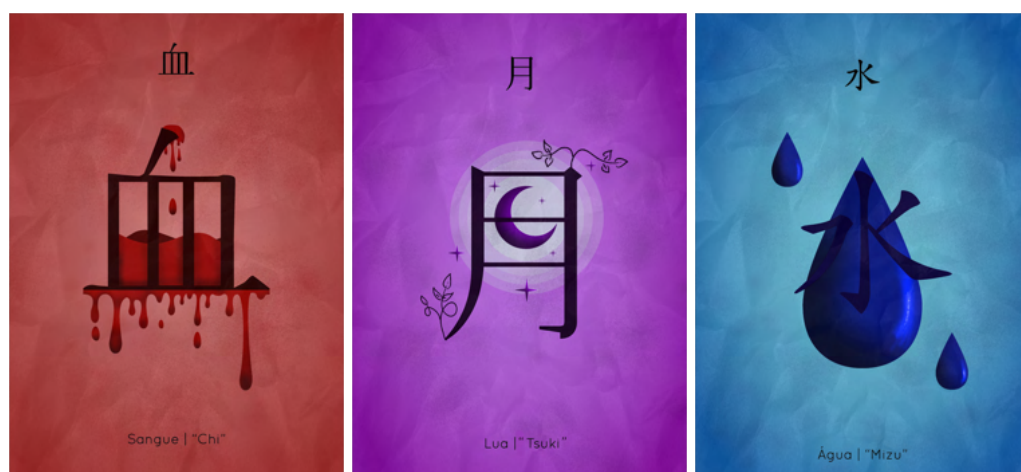
JUSTIFICATIVA

A ideia do presente trabalho se derivou inicialmente de um outro projeto realizado dentro da cadeira de História da Comunicação Visual, do curso de Design da UFPE, onde foi realizado um conjunto de cartazes que exploravam a forma de 3 kanjis básicos e seus significados, produzindo assim uma composição que associava esses elementos entre si.

FIGURAS 03, 04 e 05 |

Diagramas ilustrando a evolução de alguns kanjis e seus significados.

Fonte: imagem do autor



Por sua vez, esse trabalho nasceu de um interesse particular tanto pela escrita japonesa quanto pela associação entre elementos visuais e seus significados, interesse adquirido dentro das disciplinas de Semiótica do curso de Design. Como já citado anteriormente, o kanji possui um potencial criativo particular devido ao seu aspecto logográfico, algo que foi sempre atrativo visto a proximidade que tive com a cultura japonesa durante a infância e adolescência através de artefatos editoriais, como mangás e audiovisuais.

Já a ideia de se produzir uma animação gráfica sobre esse conteúdo se derivou de um desejo pessoal de trabalhar nessa área, já que se trata de um mercado que vem se expandindo nos dias de hoje e apresenta uma diversidade de atuações dentro da cadeia produtiva. A produção deste projeto também visa a minha aprimoração profissional dentro da área de motion graphics, onde já trabalho há aproximadamente 3 anos, levando em consideração a crescente demanda por produções audiovisuais desse caráter. O processo de criação e

produção de uma peça gráfica animada envolve conhecimentos diversificados de outras áreas do design, não só animação, esse pode ser considerado um projeto que engloba diferentes fazeres e saberes da prática do design como um todo e explora um potencial multimídia, já que abrange tanto o visual quando o sonoro, parte importante na composição de um artefato animado e que potencializa a experiência visual através de outro sentido, a audição.

Para além das motivações pessoais, também estão presentes algumas justificativas de ordem prática. Como já citado anteriormente, é possível perceber e identificar, aspectos da indústria cultural japonesa presentes no ocidente e em especial no Brasil, que possui a maior população japonesa fora do Japão, sendo a maioria concentrada no Estado de São Paulo. Além disso, a língua japonesa em 2020 era a 13ª língua mais falada do mundo segundo diagrama do WordTips produzido com dados do Ethnologue e organizado de acordo com as famílias linguísticas. Consequentemente, o interesse e a procura pelo idioma cresce no Brasil, gerando uma demanda por conteúdos não só relacionados à língua, mas também a aspectos culturais gerais do Japão.

Além disso, visto que o mercado de animação e motion graphics vem se expandindo consideravelmente, algo observado pela busca de profissionais dessa área, foi observado que poucas peças gráficas exploram a temática kanji relacionada diretamente com os seus significados, algo que está mais presente no universo da ilustração, contendo diversas peças gráficas estáticas que exploram essa dimensão. Sendo assim, este projeto busca estender os horizontes dessa temática para as mídias animadas, local de contínua expansão dentro do mercado audiovisual.

Pesquisando sobre os métodos utilizados por professores que lecionam japonês para alunos brasileiros, foi identificado que existem diversas abordagens para o ensino da língua e do kanji, sempre explorando o seu papel em frases utilizadas do dia-a-dia e dotadas de contexto. Levando isso em consideração, a proposta da animação se volta muito mais para explorar o caráter artístico do design e de provocar o interesse pelo aprendizado, conhecimento e familiaridade com a cultura em questão, e não se tratar de um material produzido especificamente para o aprendizado da língua, mesmo podendo ser usado de maneira pedagógica de forma complementar. Além disso, dentro do processo pedagógico de aprendizado da língua japonesa, o kanji não é a primeira forma de escrita que deve ser assimilada, antes disso é recomendado que o estudante aprenda primeiro outras duas formas de escrita, os chamados hiragana e katakana.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Este Trabalho de Conclusão de Curso de carácter projetual, tem como objetivo principal, desenvolver uma peça de motion graphics que explora a relação visual entre o kanji, um dos sistemas da escrita japonesa, e seus significados. O projeto se situa na área de motion design e envolve a produção de elementos visuais de ordem tanto estática quanto animada.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para cumprir o objetivo principal do trabalho, foram estabelecidos como objetivos específicos os itens listados abaixo:

- Estudar e aperfeiçoar no âmbito pessoal as técnicas de animação interpolada e frame-a-frame, bem como sua aplicação no processo criativo e de produção de uma animação.
- Investigar a história do kanji e documentar suas características linguísticas e objetivos comunicacionais na intenção de apropriar-se do tema;
- Pesquisar, selecionar e categorizar os diferentes tipos de kanjis que serão utilizados como conteúdo na animação, bem como seus significados e sua romanização;
- Estabelecer relações visuais entre os kanjis e seus significados através da elaboração de elementos gráficos e ilustrações, levando em consideração cada uma de suas características formais;
- Criar, compor, integrar e animar os caracteres, elementos gráficos e ilustrações em cenas através de um artefato 2D multimídia animado.

漢字

CONTEXTUALIZAÇÃO/
FUNDAMENTAÇÃO
TEÓRICA

Com o objetivo de informar e familiarizar o leitor acerca dos temas que envolvem esse projeto, este tópico descreve e apresenta as principais características e algumas reflexões sobre os temas abordados e explorados.

KANJI

O kanji embora se apresente como um sistema de escrita da língua japonesa, teve sua origem na civilização chinesa. A palavra kanji deriva-se da palavra hanzi, que por sua vez significa “caractere da dinastia Han”, período histórico onde a China se caracterizou por intenso desenvolvimento tecnológico e artístico, culminando na invenção do papel. Os kanjis são caracteres utilizados para representar uma ideia, seja ela concreta ou abstrata. Não se trata de um alfabeto já que sua forma não se associa com a sua pronúncia e sim, com o seu significado.

Além do kanji, a língua japonesa também possui mais dois sistemas de escrita que por sua vez são silabários, ou seja expressam através de suas formas, sons que são pronunciados dentro do vocabulário japonês. Estes são o hiragana e o katakana, comumente referidos como kana. Enquanto os kanjis expressam ideias e conceitos através de suas formas, o hiragana e o katakana, são sistemas que representam sílabas de palavras e são utilizados para escrever palavras que não possuem kanjis que expressam sua ideia como nomes próprios oriundos de outras culturas além de adicionar tempos e formas verbais em frases. Muitos dos caracteres dos kana foram originados a partir dos kanjis que foram sendo incorporados na língua japonesa ao longo de séculos de história, sendo eles modificados em sua forma para passar a expressar sons ao invés de ideias.

A língua japonesa é o conjunto de todas essas formas de escrita aplicadas em frases, ou seja, todas as três formas podem estar presentes dentro de uma frase, o kanji por sua vez representando um conceito e o kana adicionando uma pronúncia ou tempo verbal. É de grande importância destacar que por mais que existam kanjis que expressem uma palavra ou ideia através de um caractere unitário, muitos deles precisam estar acompanhados de kana ou de outro kanji

para fazerem sentido dentro de uma frase ou na apresentação de um conceito mais complexo. Levando isso em consideração, foi definida como diretriz de projeto que os kanjis utilizados na animação sejam os caracteres mais básicos da língua, que possuem significado por si só, mesmo que esse aplicado em uma frase ou em outro kanji mais complexo adquira outro sentido, afinal os caracteres em questão também precisam ser aprendidos como kanjis básicos e são os primeiros ideogramas que um estudante de japonês terá contato ao iniciar o aprendizado dessa área.

Segundo Hobo, o kanji possui uma natureza que permite que seu significado seja dissimulado sem necessariamente ter noção de sua pronúncia, o que os torna mais próximos da ilustração do que do alfabeto:

O kanji, por sua natureza logográfica, permite que seu significado semântico seja decodificado sem a mediação fonética, algo que não ocorre ao lidar com o sistema escrito silábico. Isso pode ser comparado à decodificação de desenhos, em que a ilustração de um gato pode ser compreendida sem contudo saber o sentido fonético de tal desenho.

(HOBÔ, Flávio, 2008, p. 9)

Por mais que existam kanjis para quase todas as palavras da língua japonesa, em alguns casos, é preferível o uso dos kana por questões de facilidade. Isso acontece pois existem kanjis muito complicados cujo significado é mais facilmente expressado através dos sistemas fonéticos. Além disso, a maioria dos kanjis mais complexos e com mais quantidade de traços, deixam de possuir uma relação direta entre forma e significado.

Existem algumas categorias de kanji baseadas naquilo que eles representam, por exemplo:

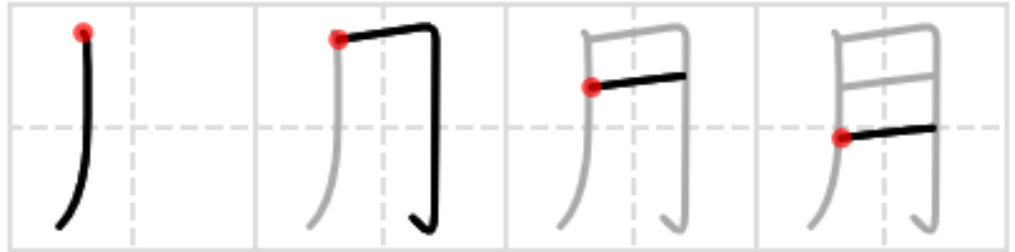
- Shiji Moji são kanjis que representam elementos abstratos como sentimentos e números: 一 (um), 二 (dois), 三 (três), 四 (quatro), 上 (em cima/superior), 下 (em baixo/inferior);
- Shōkei Moji são kanjis que representam objetos concretos ou fenômenos do cotidiano: 火 (fogo), 日 (sol, dia), 雨 (chuva), 人 (pessoa), 木 (árvore), 川 (rio);
- Kaji Moji são kanjis formados a partir da junção de outros kanjis e seu significado geralmente está atrelado a eles: 林 (bosque, formado da junção de dois kanjis de árvore), 森 (floresta, formado da junção de três kanjis de árvore), 明 (claridade, formado a partir da junção dos radicais sol e lua).

Outra característica do kanji é a sua forma de escrita. Todos são compostos de traços que devem ser feitos numa ordem específica na finalidade de serem escritos de forma manual ou caligráfica. A ordem dos traços é uma

característica importante para o aprendizado do kanji e sua memorização. Kanjis são classificados dos mais básicos aos mais complexos dependendo da quantidade de traços que possuem. Quanto mais traços os caracteres possuírem, mais complexos se tornam.

FIGURAS 06 | Ordem de realização dos traços da escrita do kanji "lua".

Fonte: jisho.org
Acesso em março de 2025



Outro elemento utilizado por sociedades ocidentais no aprendizado ou na representação da pronúncia dos kanjis é a sua romanização. Embora não seja utilizado de forma comum por japoneses nativos, a romanização do kanji consiste na escrita de sua pronúncia utilizando o alfabeto romano, daí a origem do nome. Exemplo: 水 (kanji que representa a palavra água), みず (pronúncia da palavra em kana), mizu (romanização da palavra). Esse tipo de representação também é chamada de rōmaji.

ANIMAÇÃO E MOTION GRAPHICS

Este trabalho tem como objetivo a produção de uma peça de Motion Graphics, localizada tanto no campo do design gráfico como no campo da animação. É importante destacar aqui as diferenças entre Motion Design ou Motion Graphics e Animação ou Ficção Animada.

Segundo Nicolas Dufresne, em seu artigo “Defining Animation & Motion Design”, publicado em maio de 2019, no blog duduf.com, cita semelhanças e diferenças entre as duas áreas de atuação e os processos incluídos em cada uma delas, bem como o tipo de mensagem que cada uma transmite. “Motion Design é a produção de gráficos animados (incluindo personagens) com o objetivo de levar a audiência alguma informação que ela precisa entender. Motion tem um objetivo específico, que não é apenas entreter: ele dá informações, vende produtos ou explica conceitos... Incluindo vídeos explicativos, visualização de dados, publicidade, aberturas e créditos em filmes” (DUFRESNE, 2019).

Já sobre animação ou ficção animada, “Animação (ou ficção animada) é uma produção de gráficos animados que são auto-suficientes e não têm nenhum vínculo com outro trabalho. É, na maioria das vezes, ficcional, artístico ou documental, cujo principal objetivo é entreter e causar reações na audiência. Incluindo curtas, longa metragens e programas de TV” (DUFRESNE, 2019).

Para entender melhor as diferenças em processos e objetivos entre essas duas

áreas que se apresentam de forma tão interligada, Gisela Leão em sua tese de doutorado, *A Systemic Functional Approach to the Analysis of Animation in Film Opening Titles*, elabora uma breve distinção entre elas.

Designers de filmes ou Motion Graphic Designers têm um cliente, um briefing e um público específico para vender ou informar, enquanto animadores têm um produtor para satisfazer, uma história para contar e um público específico para divertir. A diferença é que o objetivo final do Motion Designer é uma comunicação eficaz sobre um serviço ou produto, enquanto o objetivo final do animador é contar uma história. O designer usa animação para vender ou informar o público sobre um produto/serviço, enquanto o animador cria histórias animadas.
(LEÃO, Gisela, 2013, p 31)

Tendo isso estabelecido, o presente projeto se propõe a ser uma peça de motion graphics cujo objetivo é produzir gráficos animados e transmitir uma informação acerca do conteúdo estabelecido, a língua japonesa e seu caráter ideográfico.

Já em seu artigo “Motion Graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise”, João Velho, define o Motion Graphics através de suas características históricas e seu surgimento na indústria cinematográfica e publicitária, por dois planos, um técnico e outro conceitual.

Na tentativa de uma definição, sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, motion graphics poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento.
(VELHO, João, 2008, p 18)

Para além da conceituação dos termos, também é importante citar o trabalho de grandes designer que inspiram não só a mim, mas muitos designer gráficos e motion designers mundo afora. Uma das fortes inspirações e referências deste projeto também se apresenta no trabalho de Saul Bass, designer gráfico que atuou na produção de diversos cartazes de filmes e vinhetas de créditos animados. Considerado internacionalmente, um pioneiro na prática do design gráfico e sua relação da imagem com o movimento.

FIGURAS 07, 08 e 09 |
Cartazes de filmes produzidos
por Saul Bass que exploram a
ideia de movimento.



FIGURA 10 | Sequência de títulos de crédito projetadas por Saul Bass para o filme O Homem do Braço de Ouro de Otto Preminger.

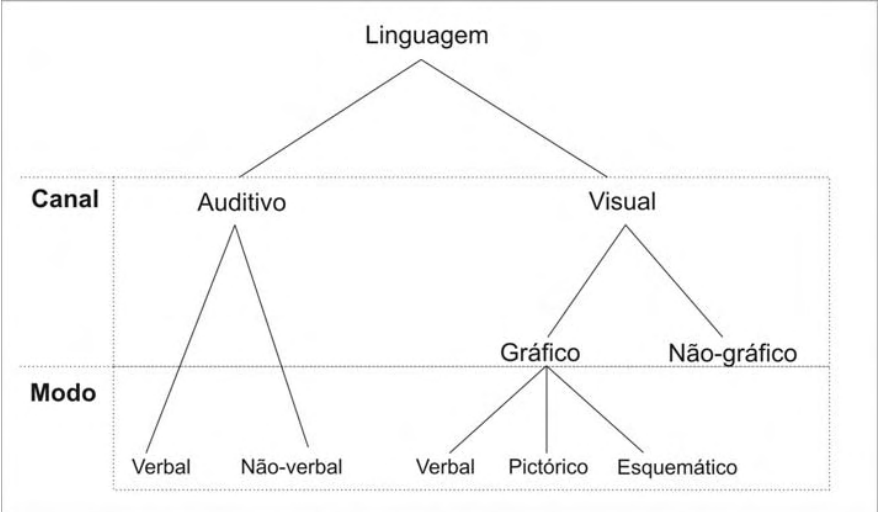


LINGUAGEM

Além da exploração histórica do kanji, suas origens e das características técnicas sobre animação e motion graphics, este projeto também possui uma dimensão que trabalha os diferentes aspectos da linguagem visual gráfica, bem como a linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática. Como a temática principal do artefato animado se volta para a exploração entre signo e significado, é importante contextualizar a presença desses tipos de representação dentro do design gráfico.

O designer gráfico é definido por Twyman como aquele que planeja a linguagem gráfica. Sendo o gráfico aquilo que é desenhado ou feito visível em resposta às decisões conscientes; a linguagem, o veículo de comunicação; e a linguagem gráfica, marcas produzidas à mão e/ou por máquinas com o intuito de comunicar uma mensagem. (TWYMAN, 1982).

FIGURA 11 | Diagrama da Estrutura da Linguagem segundo Twyman.



Se apropriando dessa definição de linguagem gráfica, é possível afirmar que o presente trabalho atua fortemente no âmbito da exploração da linguagem gráfica através do componente verbal do kanji, já citado por seu potencial iconográfico.

Sendo assim, é possível aliar a representação da linguagem verbal com a sua representação pictórica. Segundo Twyman (1982) a imagem pictórica se relaciona mesmo que distante com a aparência ou estrutura de alguma coisa real ou imaginada [...] a adequação da linguagem pictórica está relacionada ao propósito e a circunstância de uso, podendo ela ser usada para descrever, narrar instruir, prover informação, persuadir, entreter, resolver problemas, entre muitos outros usos.

A exploração e aplicação da linguagem pictórica, aliada à linguagem verbal e esquemática neste trabalho, tem por sua vez a função de prover informação e entreter o espectador através do artefato gráfico animado que será produzido.

Existem diversas abordagens práticas dentro da área do design gráfico e da ilustração que trabalham com as características da linguagem. Entre elas, foram encontradas e registradas duas que também inspiraram este projeto. A primeira sendo o trabalho do designer egípcio Mahmoud Tammam, que uniu ilustrações de significados de palavras árabes com sua própria escrita, criando composições visuais que relacionam a linguagem gráfica verbal com a pictórica de maneira muito próxima.

FIGURA 12 a 17 | Arabic Letters, trabalho do designer Mahmoud Tammam explorando graficamente o significado de palavras árabes.



Já a segunda se revela no trabalho da designer e ilustradora Aimi Shinohara, que produz ilustrações para calendário que integram a escrita dos meses do ano

em kanji e aspectos culturais e climáticos do mês. Esta abordagem por sua vez, se volta mais para a composição dos caracteres com elementos visuais que constroem uma cena ilustrada, diferentemente da abordagem de Mahmoud, que torna as próprias palavras em representações de seus significados. Além disso, Aimi também dá um toque pessoal no seu trabalho ao inserir ilustrações de gatos em seus projetos, prática comum da designer visto que isso se faz presente em diversos trabalhos da designer e que também dá nome ao projeto: necogairu calendar, traduzido simplesmente para calendário dos gatos.

FIGURA 18 | Necogairu Calendar 2022, trabalho da designer Aimi Shinohara explorando kanjis dos meses do ano e suas características culturais.



Os dois projetos apresentados possuem características diferentes, tanto estéticas quanto conceituais, porém ambos trabalham com propriedade a associação da linguagem gráfica verbal com a pictórica, criando resultados agradáveis e interessantes do ponto de vista visual, o que desperta o interesse por parte de quem vê. Dito isto, o intuito do projeto desenvolvido neste trabalho é criar uma síntese gerada dessas duas abordagens do ponto de vista conceitual. Não se trata de transformar a forma dos caracteres em seus significados como no trabalho de Mahmoud, nem de unir as palavras com elementos de outra ordem, mas sim de criar cenas animadas que representam o significado dos caracteres japoneses e relacionar essas representações com os kanjis escolhidos.

漢字

METODOLOGIA

A metodologia adotada para a elaboração deste projeto de animação se baseia em um conjunto de métodos mistos baseados nos estudos de Antônio Fialho em “Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial” (2005), onde são categorizadas e descritas com detalhes cada fase do processo de desenvolvimento de um projeto de animação longa-metragem dentro de uma empresa de grande porte presente na área de produção cinematográfica, juntamente nos estudos de João Velho em “Motion Graphics - linguagem e tecnologia: anotações para uma metodologia de análise” (2008), onde são documentados métodos de produção de animações cinematográficas e peças de motion graphics, contendo um registro de relatos e experiências de diversos motion designers que possuem processos criativos e de trabalho diferentes.

Há similaridades e diferenças significativas dentro de um processo criativo e de desenvolvimento de uma peça de Motion Graphics e um longa metragem de animação voltado para o cinema, portanto a metodologia e os processos descritos por Fialho não foram rigidamente transportados para esse projeto, mas sim adaptados para a produção de uma peça de Motion Graphics cuja produção será feita por uma só pessoa e não por uma equipe de profissionais.

Embora seja um conjunto de processos elaborados para o desenvolvimento de longas e curta-metragens narrativos, essa estrutura também está muito presente dentro da produção de peças animadas de caráter publicitário, institucional e educacional, tendo as devidas adaptações feitas de acordo com cada necessidade. Sendo assim, algumas fases das etapas descritas na dissertação de Fialho não estão presentes e outras foram inseridas de acordo com a necessidade e natureza do projeto.

Em seu livro “Das Coisas Nascem Coisas”, Bruno Munari, designer italiano, argumenta que a metodologia de projeto é essencial, e que apesar de direcionar e estruturar o processo criativo e projetual, não se apresenta como algo rígido e definitivo, nem como algo totalmente livre, concebendo as condições necessárias para evitar ou corrigir erros; ao mesmo tempo que garante flexibilidade para modificar ou melhorar a criação de acordo com as

particularidades do projeto ou projetista:

O método projetual, para o designer, não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo. E isto liga-se à criatividade do projetista que, ao aplicar o método, pode descobrir algo para o melhorar. Portanto as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista mas, pelo contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros.
(MUNARI, Bruno, 1981, p. 21-22)

A estrutura geral do projeto segue a forma clássica de Pré-produção, Produção e Pós-produção. Cada uma dessas fases, bem como seus pormenores e quais atividades foram desempenhadas em cada fase do projeto estão descritas com mais detalhes na tabela a seguir e descritas no tópico de desenvolvimento.

FIGURA 19 | Tabela demonstrando a metodologia utilizada no projeto.

Fonte: imagem do autor

	Atividades Realizadas
Pré-produção	Estudo de similares
	Pesquisa e seleção de <i>kanji</i>
	Construção de tabela de elementos visuais
	Produção de roteiro
	Criação de <i>moodboards</i>
Produção	Diagramação e produção de <i>style frames</i>
	Animação
Pós-produção	Montagem e efeitos especiais
	Trilha sonora
	Finalização e renderização

Pode-se observar que uma grande parte das atividades a serem realizadas está concentrada na fase de pré-produção, isso se reflete na importância do estágio de planejamento e tomada de decisões. Uma boa e organizada pré-produção pode evitar complicações estéticas e conceituais que podem surgir no meio do processo. Isso não significa que erros possam ser cometidos durante o andar do projeto, porém um bom planejamento também pode ajudar a corrigir tais erros.

Cada uma dessas fases e atividades está registrada nos tópicos a seguir, dando um panorama geral e específico de que decisões foram tomadas projetualmente, não somente em relação à parte produtiva, mas contendo análises e testes realizados no decorrer do projeto.

漢字

**O PROJETO - KANJI:
SIGNIFICADOS EM
MOVIMENTO**

Cada uma das fases e atividades está registrada nos tópicos a seguir, dando um panorama geral e específico de que decisões foram tomadas projetualmente, não somente em relação à parte produtiva, mas contendo análises e testes realizados no decorrer do projeto.

PRÉ-PRODUÇÃO

Esta fase engloba todo o trabalho de pesquisa, estudo da temática escolhida, decisões conceituais, decisões estéticas e criação de materiais auxiliares que guiarão e facilitarão as atividades da fase seguinte. Como já mencionado anteriormente, trabalhar bem na pré-produção é de extrema importância para o desenvolvimento do projeto, uma vez que pode evitar que erros apareçam na fase seguinte, portanto, foi separado um período de tempo considerável do projeto para este estágio.

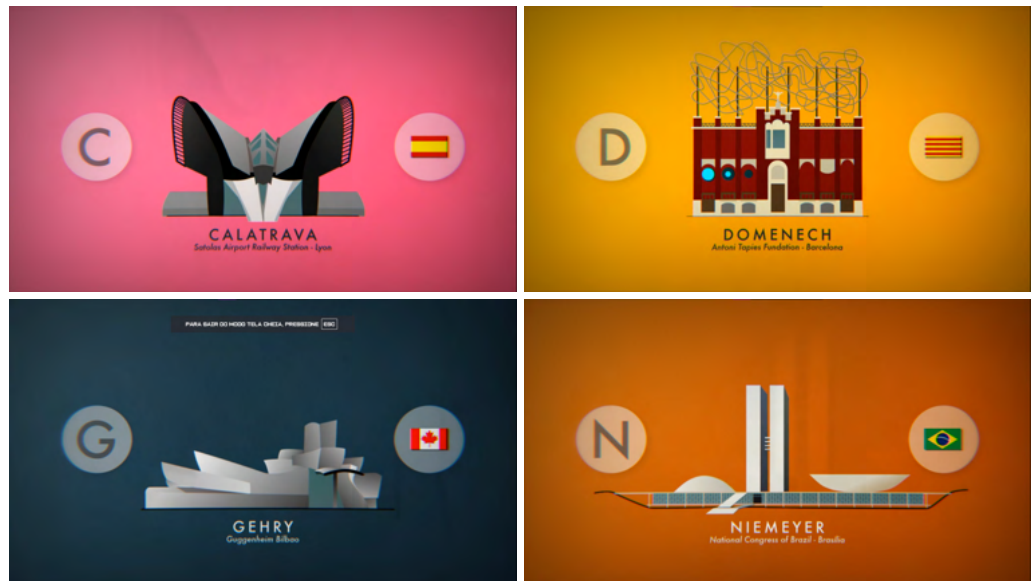
ESTUDO DE SIMILARES

A primeira atividade foi a pesquisa de artefatos audiovisuais que carregassem semelhanças temáticas e conceituais com a ideia do projeto. Foram selecionados alguns trabalhos produzidos por designers, ilustradores e animadores em plataformas onde eles expõem seus projetos como Vimeo, Behance e Dribbble.

Os projetos dos designers Mamoud Tammam e Aimi Shinohara, já citados anteriormente, também estão aqui como similares. Ambos se encontram como referências conceituais e temáticas por abordarem a questão da linguagem verbal e seus significados. Além desses dois projetos também foi utilizado como referência o vídeo *The ABC of Architects*, que reúne uma série de edificações projetadas por diferentes arquitetos de diversos países e apresentados em ordem alfabética. Este vídeo se assemelha ao propósito do projeto deste trabalho por apresentar um conjunto de artefatos que foi selecionado e exposto de forma linear, como uma espécie de catálogo em

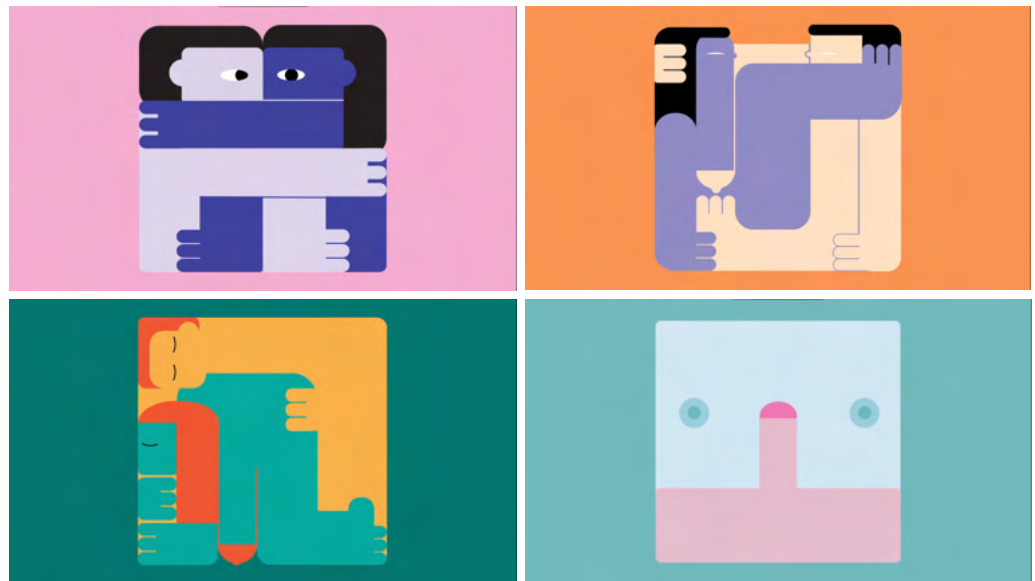
movimento. Esse foi o partido conceitual da animação desde o começo e essa foi uma referência nesse sentido.

FIGURA 20 a 24 | The ABC of Architects, trabalho de Andrea Stinga e Federico Gonzalez que explora edificações projetadas por grandes arquitetos de A a Z.



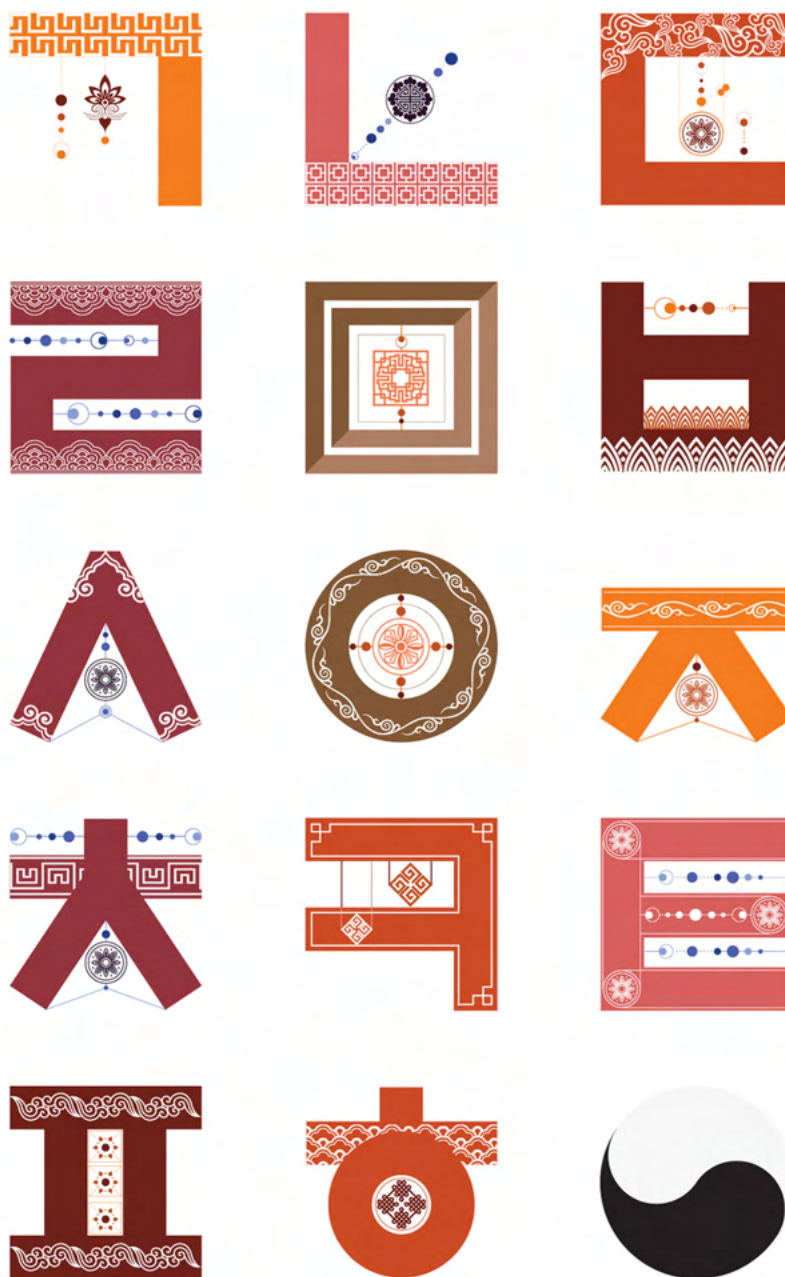
Outro similar conceitual foi a animação 69 seconds de Laura Nicolas, mundialmente premiada e exibida em diversos festivais de cinema internacionais. O contato com essa animação pela primeira vez foi em uma das mostras exibidas durante a semana do festival Animage que aconteceu em Recife em 2024. Este projeto, embora tenha a temática totalmente diferente, abordando um toque erótico, tem uma estrutura parecida com a do anterior por apresentar diferentes cenas com composições de maneira linear e que seguem o mesmo partido.

FIGURA 25 a 28 | 69 seconds, trabalho de Laura Nicolas que explora posições sexuais de maneira minimalista.



Por fim, outro similar foi o vídeo Hangeul Type animation que apresenta o alfabeto coreano de maneira animada, explorando o seu potencial gráfico e utilizando a linguagem visual de maneira a valorizar aspectos culturais do país.

FIGURA 29 | Hangul type animation, trabalho de Eunjoon An (Vivr Design) explorando graficamente caracteres coreanos.



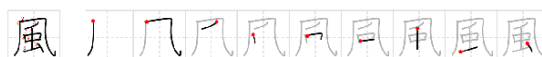
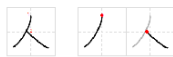
Esta referência foi a a que mais se assemelhou de maneira temática ao projeto proposto nesse trabalho. É importante ressaltar que o alfabeto coreano é de fato um alfabeto, portanto é composto de vogais e consoantes, diferentemente do kanji que expressa conceitos e ideias, porém a aproximação gráfica das duas escritas pode propocionar momentos de reflexão interessantes de como animar e representar de maneira diferente os caracteres selecionados.

PESQUISA E SELEÇÃO DE KANJI

Terminada a parte de estudo de similares, seguiu-se para a fase de seleção dos kanjis que seriam utilizados na animação. Como já mencionado anteriormente, se preferiu selecionar os kanjis mais básicos por serem mais simples em sua forma, além de serem os primeiros caracteres que alguém que está aprendendo a língua japonesa terá contato quando começar a estudar esse conteúdo. Tendo isso em vista, a maioria dos kanjis presentes na animação são aqueles que são ensinados na 1ª série no Japão, com algumas exceções.

FIGURA 30 | Tabela com os kanjis escolhidos, seus significados, romanização e indicação da escrita caligráfica.

Fonte: imagem do autor

Kanji	Significado PT-BR	Escrita Caligráfica
水	Água (Mizu)	
土	Terra (Tsuchi)	
火	Fogo (Hi)	
風	Vento (Kaze)	
川	Rio (Kawa)	
山	Montanha (Yama)	
木	Árvore (Ki)	
雨	Chuva (Ame)	
口	Boca (Kuchi)	
目	Olho (Me)	
日	Sol/Dia (Hi)	
月	Lua (Tsuki)	
人	Pessoa (Hito)	
門	Portão (Kado)	
血	Sangue (Chi)	

Além de doze caracteres básicos, foram incluídos três caracteres que não fazem parte da série inicial de kanjis, porém tem relação temática com outros e potenciais gráficos igualmente interessantes, portanto foram adicionados os caracteres 血 (sangue), 門 (portão) e 風 (vento), totalizando assim quinze kanjis no total. A escolha de trabalhar com quinze caracteres foi definida a partir de uma reflexão acerca da duração da animação e como explorar cada um deles individualmente, sendo importante não selecionar poucos e acabar não cumprindo o impacto desejado bem como não selecionar uma grande quantidade e acabar com um vídeo cansativo de se assistir.

A característica caligráfica do kanji foi algo importante para o partido do projeto, um dos intuitos do vídeo final foi replicar a escrita de cada um deles em tela, para que o espectador pudesse perceber a ordem e o movimento dos traços necessários para se formar cada caractere manualmente. Além disso foi registrado também a romanização de cada palavra para que pudesse também ser demonstrada no vídeo juntamente com o seu significado, tendo assim tanto a escrita em português, quanto sua pronúncia.

CONSTRUÇÃO DE TABELA DE ELEMENTOS VISUAIS

Uma vez com todos os kanjis selecionados e as informações necessárias acerca de cada um deles organizada, foi construída uma tabela simples para auxiliar na criação de elementos gráficos pictóricos e esquemáticos para compor as cenas da animação. Além disso, também foi inserida uma coluna para definir que cores seriam utilizadas em cada uma dessas cenas.

FIGURA 31 | Tabela com possíveis elementos pictóricos e cores para cada kanji.

Fonte: imagem do autor

Kanji	Cores	Elementos
水 (água)	Azul	Gota d'água, ondas, superfície
土 (terra/solo)	Marron e verde	Rochas, solo, semente germinando
火 (fogo)	Amarelo e laranja	Chamas, fogueira
風 (vento)	Verde	Ventania, cota-vento
川 (rio)	Azul	Correnteza, margens
山 (montanha)	Marron	Montanha, nuvens, altura
木 (árvore)	Verde	Árvore, frutos, pássaros
雨 (chuva)	Azul e branco	Pingos de chuva, nuvens
口 (boca)	Rosa	Boca, língua, dentes, abrir e fechar
目 (olho)	Roxo e magenta	Olhos piscando
日 (sol/dia)	Laranja e amarelo	Sol, raios de sol, céu, óculos escuros
月 (lua)	Roxo e magenta	Lua, iluminação, estrelas
人 (pessoa)	Rosa	Pessoa, corpo
門 (portão)	Roxo	Porta, abrir, entrada
血 (sangue)	Vermelho e rosa	Sangue pingando, bolsa de sangue

Foi decidido que cada cena teria um caráter monocromático, utilizando apenas uma cor e suas variações de tom para que houvesse uma síntese maior de informações visuais, com o objetivo de simplificar as informações na tela e dar foco para o movimento dos elementos e dar ênfase no objetivo principal, comunicar o significado dos kanjis de maneira objetiva e criativa.

PRODUÇÃO DE ROTEIRO

Nesta fase da pré-produção foi realizado um roteiro para auxiliar na escolha da ordem de apresentação dos kanjis e na sua forma de apresentação. Com todos os caracteres já selecionados, foi preciso decidir em que ordem cada um apareceria no vídeo final, para isso, certos kanjis foram agrupados em grupos temáticos para que fizessem sentido ao longo da animação. Por exemplo, foi decidido que o kanji 門 (portão) seria o primeiro a aparecer, pois o mesmo pode representar uma ideia de entrada/início, algo que foi explorado no artefato final.

Outro exemplo foi o agrupamento dos kanjis 水 (água), 土 (terra/solo), 火 (fogo) e 風 (vento), que representam os quatro elementos da natureza, sendo apresentados em sequência, seguindo a linha temática do roteiro. A mesma coisa foi feita com os kanjis 口 (boca) e 目 (olho), sendo partes do corpo em especial do rosto, sendo colocados em um grupo temático para estruturar a sequência.

Os kanjis 山 (montanha), 川 (rio), 木 (árvore) e 雨 (chuva) foram organizados em um grupo de paisagem e fenômenos da natureza e os kanjis 日 (sol/dia) e 月 (lua) foram organizados em outro grupo de corpos celestes. As palavras restantes que não foram colocadas em um grupo foram distribuídas e encaixadas próximas às palavras que possuíssem mais relação temática dentro da ordem. A partir disso foi feito o roteiro contendo as informações gerais do vídeo bem como as diretrizes para o surgimento das informações e as transições de tela. O roteiro completo pode ser conferido no Apêndice deste documento.

FIGURA 32 | Segmento do roteiro produzido para a animação detalhando cenas, transições e ordem de aparição dos kanjis.

Fonte: imagem do autor

Cena 04	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 人 simulando sua escrita caligráfica: Surgimento dos elementos gráficos transformando o kanji e simulando uma silhueta de uma pessoa, com cabeça e pés caminhando: Kanji sai caminhando até sair da tela.	Trilha sonora;
---------	---	----------------

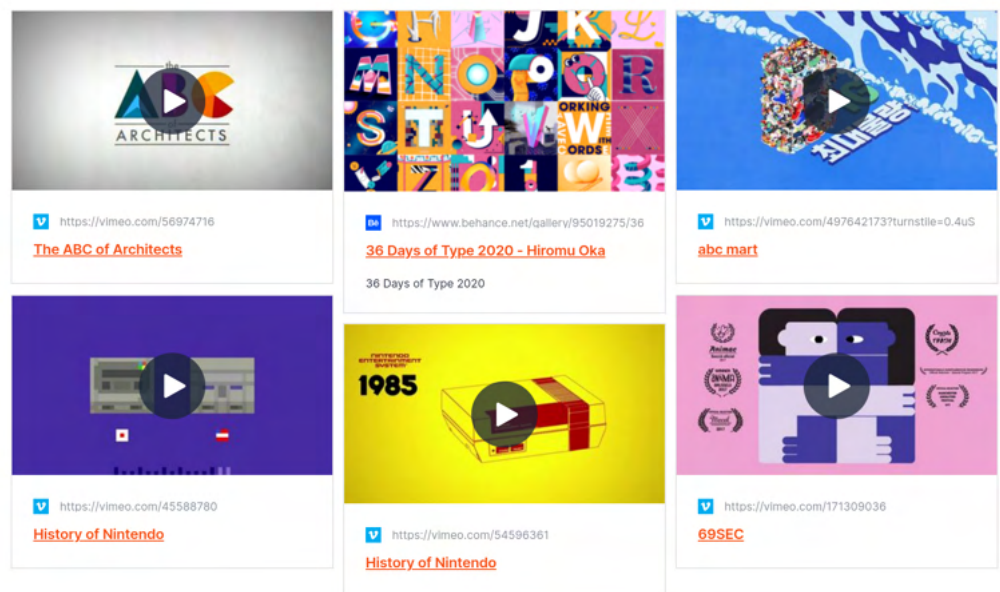
Apesar do roteiro seguir uma estrutura aparentemente rígida, durante a produção foram necessários alguns ajustes a certas animações e representações a fim de melhorar a composição do vídeo bem como a força da mensagem. Também foi decidido manter uma flexibilidade no tipo de transição de ações que cada elemento gráfico teria dentro da tela, adotando um caráter mais experimental na fase de animação com o intuito de não limitar a criatividade caso uma ideia interessante surgisse no meio do processo.

CRIAÇÃO DE MOODBOARDS

Com as tabelas concluídas e o roteiro finalizado, passou-se para a próxima fase da pré-produção onde foram criados 3 moodboards separados para cada tipo de referência, um para referências conceituais, outro para referências de animação e o último para referências de estética. Os moodboards foram produzidos digitalmente através da plataforma Milanote.

FIGURA 33 | Moodboard de referências conceituais.

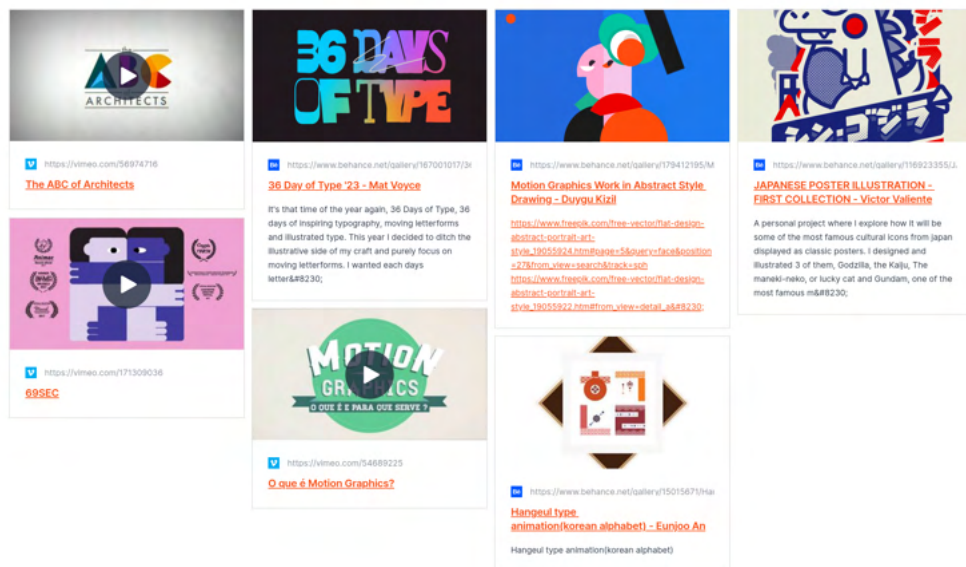
Fonte: imagem do autor



O primeiro moodboard reuniu referências conceituais que representavam bem o rumo que o projeto de animação tomaria, contendo elementos de inspiração pra vários aspectos do vídeo, como por exemplo, linearidade, apresentação de elementos gráficos, sequência de objetos ou cenas padronizadas e estilização e destaque de caracteres verbais.

FIGURA 34 | Moodboard de referências de animação.

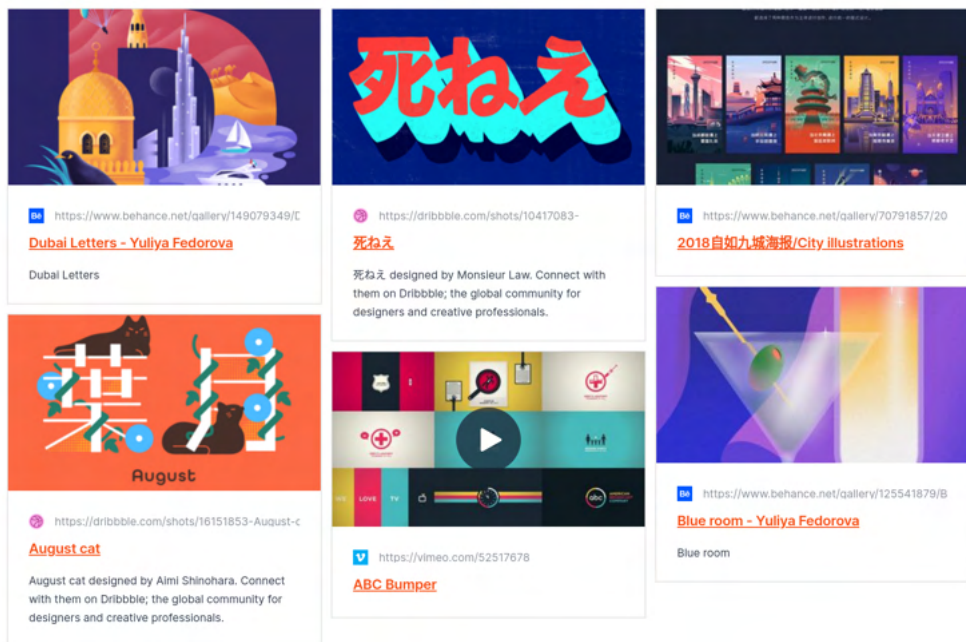
Fonte: imagem do autor



O segundo moodboard reuniu referências acerca das técnicas e utilização de animações para transmitir uma mensagem, ou seja, que tipo de movimentos e transições seriam utilizados para representar os kanjis e seus significados. É possível perceber que alguns trabalhos estão presentes em mais de um moodboard, isso significa que todos os aspectos daquele vídeo foram importantes referências para a construção da ideia do vídeo.

FIGURA 35 | Moodboard de referências estéticas

Fonte: imagem do autor



Já o terceiro e último moodboard reuniu referências estéticas e diferentes estilos visuais que serviram de inspiração para a construção do vídeo final. Aqui houve a presença maior de ilustrações, uma vez que o estilo não precisa estar animado para expressar sua função.

PRODUÇÃO

Esta fase do projeto concentra a maior parte do trabalho prático, pois é onde se encontra todo o desenvolvimento do material visual. Os softwares utilizados nessa fase foram o Adobe Illustrator, para criação de ilustrações e diagramação, e o Adobe After Effects, para animação do material criado.

DIAGRAMAÇÃO E PRODUÇÃO DE STYLE FRAMES

O primeiro passo tomado nesta fase foi a escolha do estilo visual dos kanjis. Existe uma variedade de representações gráficas dos caracteres em questão, algumas tentam simular o caráter caligráfico do kanji, outras tem uma abordagem minimalista e outras mais tradicionais. Foram selecionados seis estilos diferentes de arquivos de fontes tipográficas que suportam o kanji japonês para a seleção levando em consideração as diretrizes estéticas pré definidas.

FIGURA 36 a 41 | Diferentes estilos de escrita dos kanjis selecionados.

Fonte: imagem do autor

水	土	火	風	川
山	木	雨	口	目
日	月	人	門	血

水	土	火	風	川
山	木	雨	口	目
日	月	人	門	血

水	土	火	風	川
山	木	雨	口	目
日	月	人	門	血

水	土	火	風	川
山	木	雨	口	目
日	月	人	門	血

水	土	火	風	川
山	木	雨	口	目
日	月	人	門	血

Com base na estética e praticidade no processo de animação, foi escolhido o segundo estilo, pois remete a escrita do kanji com pena de ponta quadrada e por possuir hastes finas e ortogonais, deixando espaços em branco disponíveis para as ilustrações. Além do estilo de kanji, nesse estágio também foi escolhida a fonte tipográfica utilizada, a Avant Garde Gothic.

Essa fonte foi escolhida por possuir diferentes glifos dinâmicos que foram aproveitados na criação da identidade visual da animação. Apesar de ser uma fonte display, também possui uma boa legibilidade para textos curtos. A hierarquia entre as informações textuais foram estabelecidas apenas pela mudança de peso e tamanho do corpo da mesma fonte.

FIGURA 42 | Família tipográfica utilizada para elementos textuais no projeto.

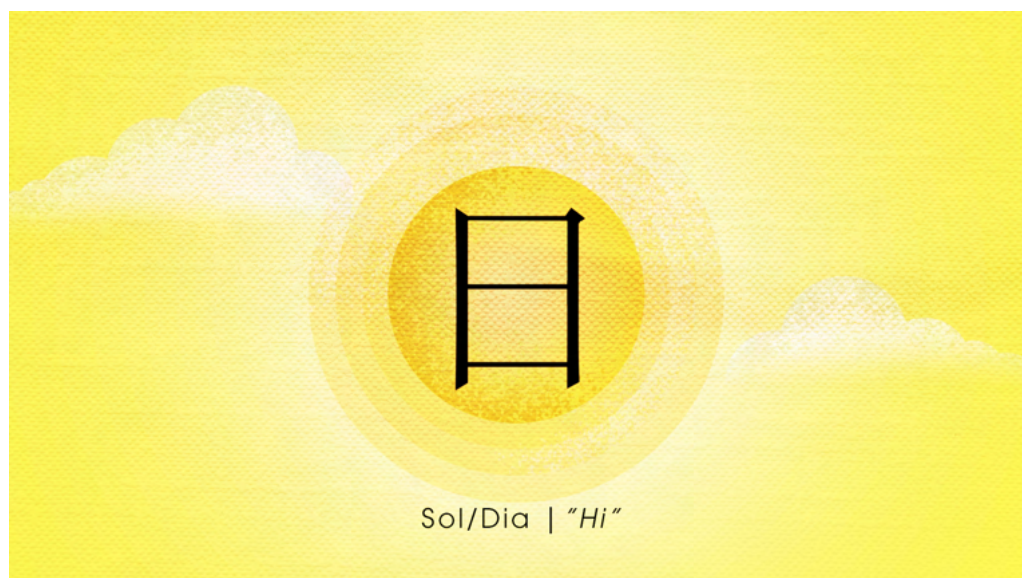


Após a escolha do estilo visual dos kanjis e da tipografia, passou-se para a etapa de diagramação dos elementos verbais e não verbais na tela, para isso foi escolhido o kanji 日 (sol) para testar as possíveis formas de diagramação da cena. Uma vez definidas a hierarquia e a ênfase das informações, a estrutura foi replicada para todas as telas, dando unidade na composição das cenas.

A primeira ideia de diagramação simulava a organização das informações dos três cartazes produzidos anteriormente utilizando os kanjis 水 (água), 月 (lua) e 血 (sangue), com o kanji posicionado no meio da tela, a ilustração surgindo em segundo plano e às vezes interagindo com o caractere. Já o significado e sua romanização estavam dispostos na parte de baixo do kanji centralizado.

FIGURA 43 | Primeiro teste de style frame para visualização.

Fonte: imagem do autor



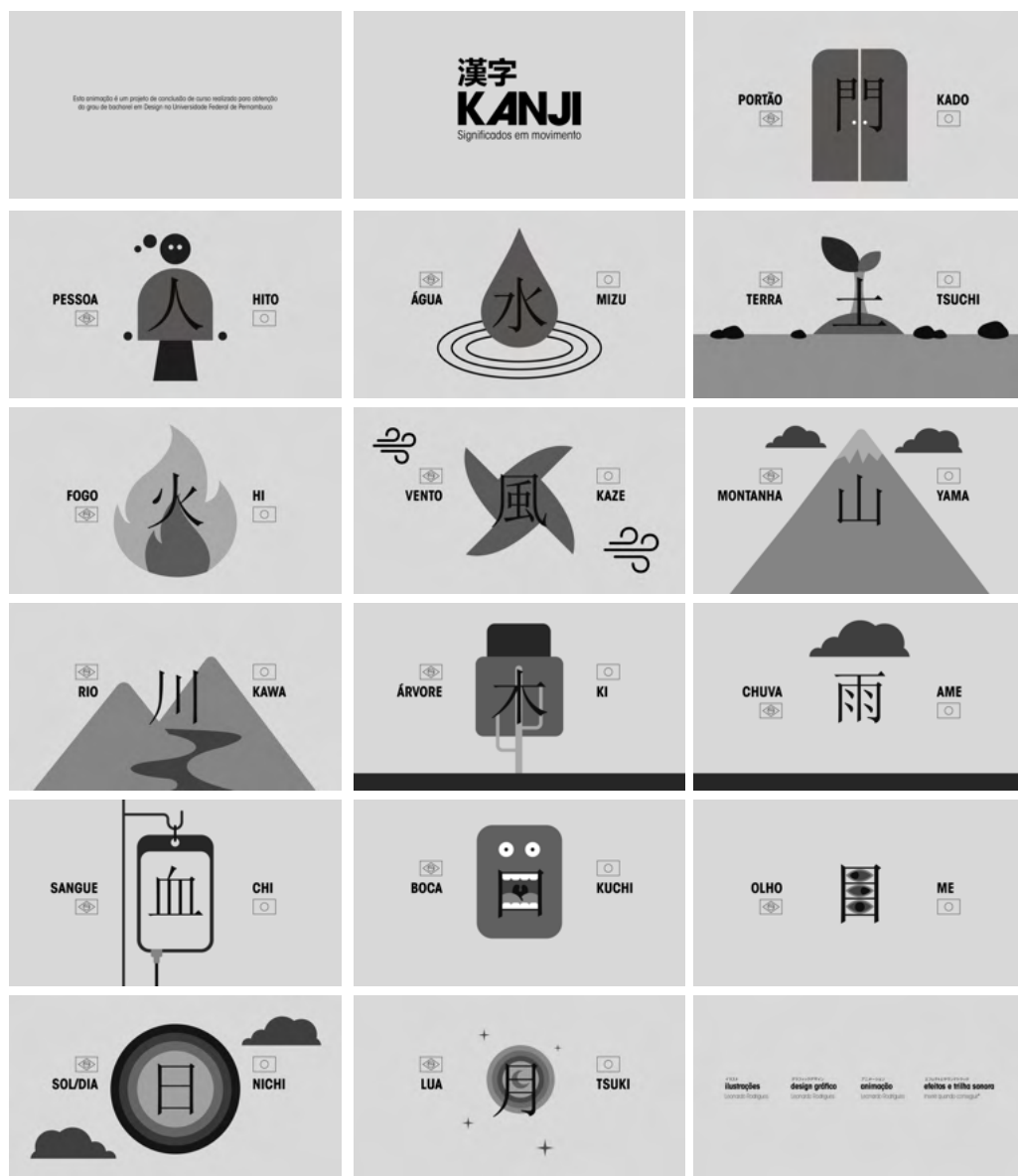
Em conversa com a orientadora, foi possível perceber que essa forma de hierarquia provocava uma confusão acerca dos nomes na tela, não tornando muito claro que a escrita do significado estava acompanhada de sua romanização. Além disso, essa informação também não tinha presença na tela, ocupando um lugar muito sutil na composição. Foi sugerido explorar mais as margens esquerda e direita da tela já que o formato Full HD (1920x1080) juntamente com o kanji posicionado no meio deixa esse espaço à disposição.

Já a segunda e terceira diagramação foram feitas em conjunto, ambas explorando diferentes maneiras de aplicar o texto escrito na cena. Ambas essas diagramações foram feitas utilizando apenas tons de preto e branco, escolha feita deliberadamente, para que o foco na construção dos elementos se voltasse apenas para a forma nesse estágio.

Como já mencionado anteriormente, foi aproveitado o espaço lateral da tela para dispor as informações de texto, ao mesmo tempo que foi inserida uma bandeira acima de cada nome, simbolizando o idioma escrito, uma para o português no lado esquerdo e outra para o japonês no lado direito. Já na segunda diagramação foi inserido apenas o nome em português em caixa alta e em repetição em ambas as margens da tela.

FIGURAS 44 A 61 | Primeiro conjunto de styleframes em preto e branco

Fonte: imagem do autor



A primeira diagramação aproveitou elementos do teste realizado anteriormente. Foi aplicada a mesma lógica de diagramação para todos as telas com kanjis, além disso também foi criada a vinheta de abertura do vídeo, contendo título e subtítulo.

Aqui todos os kanjis se encontram localizados no meio da tela com seu significado em português no lado esquerdo e sua romanização do lado direito. De ambos os lados também se encontravam bandeiras de suas respectivas pronúncias para situar o espectador, caso houvesse confusão apenas com os nomes ao lado. Também nesse versão os nomes eram dispostos todos em caixa alta e com peso máximo da fonte.

FIGURAS 62 a 79 | Segundo conjunto de style frames em preto e branco

Fonte: imagem do autor



Já a segunda diagramação excluiu a informação verbal em japonês e apenas explorou o nome do significado em ambas as bordas laterais da tela. Desta vez se utilizou uma abordagem mais gráfica, utilizando a fonte apenas com contorno e em caixa alta, transformando a informação em elemento gráfico ao mesmo tempo. A tela de créditos também foi modificada para remeter ao estilo utilizado nas outras telas.

Resolvidas todas as formas, o próximo passo foi criar paletas de cores monocromáticas para colorir todas as telas. As paletas foram criadas utilizando o serviço Adobe Color e transportadas para o Adobe Illustrator. Todas as cores escolhidas seguiram as diretrizes da tabela de elementos visuais que foi estabelecida na fase de pré-produção.

FIGURA 80 | Paletas de cores produzidas para as telas da animação.

Fonte: imagem do autor



Definidas as cores, passou-se então para a aplicação nos style frames seguindo as diretrizes da tabela de elementos visuais produzida da fase de pré-produção, reproduzindo as cores escolhidas em cada tela específica.

FIGURAS 81 a 98 | Primeiro conjunto de style frames com cores

Fonte: imagem do autor



FIGURAS 99 a 116 | Segundo conjunto de style frames com cores

Fonte: imagem do autor



Inicialmente se pensou em escolher uma das duas diagramações, porém a decisão nessa etapa foi a de produzir uma síntese das duas, aproveitando os elementos gráficos de ambas as composições e descartando aqueles que não se encaixaram bem na dinâmica de apresentação das informações importantes.

Além disso, notou-se que o uso das bandeiras dos países carregavam demais a composição dos style frames, chamando muita atenção e tirando o foco dos elementos principais, sendo assim, o uso das bandeiras do Brasil e Japão foi substituído pelos nomes “português” e “japonês” respectivamente, a fim de indicar o idioma utilizado. A síntese dessas alterações e decisões projetuais gerou um quarto conjunto de style frames representado a seguir.

FIGURAS 117 a 134 | Síntese dos dois conjuntos de style frames em cores

Fonte: imagem do autor



As mudanças realizadas nessa fase da produção foi o aprimoramento das representações das palavras 門 (portão) e 口 (boca), a fim de deixar mais claro o seu significado, visto que as representações antigas poderiam gerar um conflito de interpretações.

A representação do portão ficou mais próxima de um portão da vida real, enquanto a anterior gerava uma conotação que remetia mais a porta e até guarda roupa. Já a representação de boca foi simplificada e reduzida apenas para dentro do kanji, removendo as feições da face por gerar conotações com a palavra rosto.

A partir desse conjunto style frames foi produzida uma primeira versão da animação. Essa versão colocou em movimento os elementos gráficos produzidos até esse estágio do processo.

ANIMAÇÃO

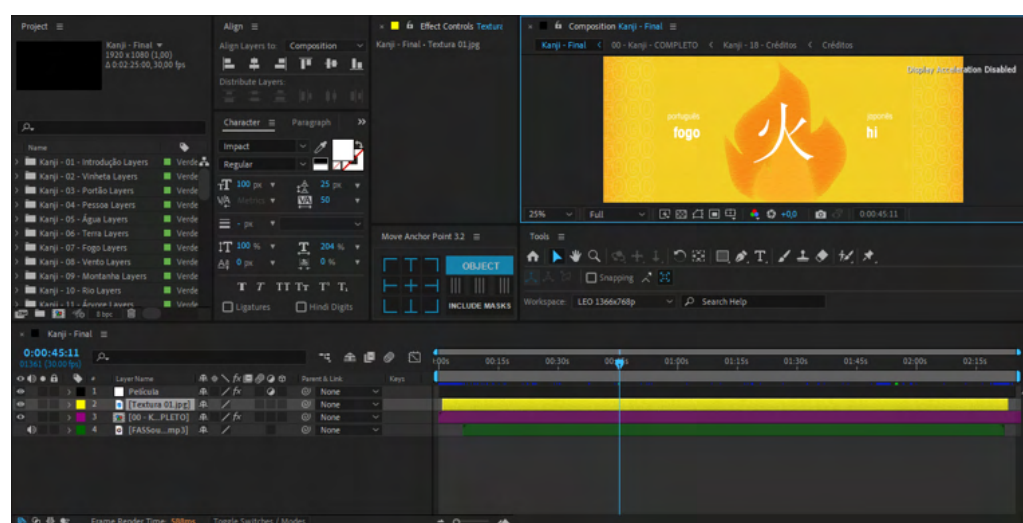
Finalizados o conjunto atual de style frames nessa fase do processo, seguiu-se para a etapa de animação das telas. Cada prancheta foi separada em um arquivo diferente no Adobe Illustrator e importada para o After Effects já em suas respectivas camadas. A animação foi feita originalmente em 30 fps (quadros por segundo) para facilitar o fluxo de trabalho. As telas foram animadas conforme a ordem do roteiro, tendo sido feita apenas uma pequena mudança.

Se reparou que a representação da kanji 川 (rio) muitas vezes era interpretado visualmente como montanha, devido aos elementos gráficos introduzidos. Por essa razão, a ordem dessas duas palavras foi trocada na sequência da animação para que o espectador pudesse ter o contato com o caractere de montanha antes do caractere de rio, podendo assim descartar essa percepção e reforçar o sentido real do kanji e da representação escolhida. Após essa mudança, os resultados obtidos através de teste com pessoas resolveram essa questão.

De maneira geral, todas as animações seguiram um padrão de aparição, transição e hierarquia dentro do projeto completo. Por exemplo, todos os kanjis foram animados conforme sua ordem de escrita caligráfica, mantendo suas particularidades porém sendo apresentados de maneira uniforme no decorrer do vídeo. Os seus significados também se apresentam de maneira padronizada, uma vez que todos seguem uma modificação de posição, rotação ou escala para aparecer e sumir da tela. Apesar disso, todos os elementos aparecem de maneira única, mantendo a personalidade de cada representação, mesmo que todas sejam praticamente a manipulação de um ou mais desses aspectos da forma.

FIGURA 135 | Área de trabalho do After Effects durante a produção da primeira versão da animação

Fonte: imagem do autor



FIGURAS 136 a 153 | Telas da primeira versão da animação.

Fonte: imagem do autor



O protótipo da primeira versão da animação foi concluída nessa fase de desenvolvimento, porém após esse estágio, foram observados alguns aspectos não satisfatórios no desenvolvimento, como o excesso de texturas na tela, que se apresentava mais evidente quando o vídeo era exibido em telas maiores. Além disso, em conversas com a orientadora do projeto, também foram identificados alguns pontos de melhora em certos layouts, afim de refinar a representação de cada palavra.

Levando em consideração as sugestões dadas pela orientadora e o desejo de melhorar a estética do artefato final, algumas telas voltaram para a fase de diagramação para a criação de uma segunda versão da animação, mais refinada e mais coesa graficamente, retirando os excessos de informação e ruídos gráficos desnecessários.

Nessa fase de animação e diagramação de algumas telas, se colocou em prática a execução das mudanças. Foram retirados os nomes em português das laterais do vídeo, já que as informações necessárias já estaria na tela. Foi retirado o excesso de texturas adicionado na animação das telas, criando um layout mais limpo e sem muitas interferências. Também foram ajustadas as telas das palavras “olho” e “lua”, modificando um pouco o layout e propondo novas formas de animação dos significados. Após todas essas modificações, foi finalizada a segunda versão da animação, a versão que se tornaria a final.

FIGURAS 154 a 171 | Telas da segunda versão da animação.

Fonte: imagem do autor



O processo de animação possuiu um caráter iterativo, ou seja, houveram modificações tanto nas telas quanto nas formas de animação escolhidas para representar cada kanji, consequentemente, se retornou ao estágio de diagramação e criação de style frames para remodelar algumas animações e layouts. Isso foi possível graças a realização de testes e reflexões que possibilitaram ter uma visão externa de quem não estava imerso no projeto para

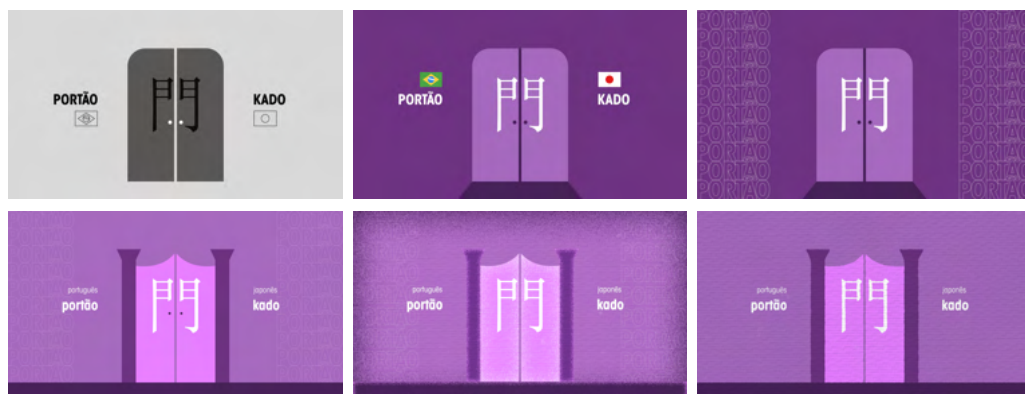
enxergar certas nuances. Tendo isso em vista é possível perceber uma clara evolução das diferentes formas de representação e de estilo adotadas no decorrer do processo de desenvolvimento da animação. A seguir são apresentadas a evolução de cada representação tanto em estilo quanto em conceito.

PORTÃO

A representação do portão começou simples e pouco ilustrativa, considerando os elementos adicionados posteriormente para que a ilustração apresentasse um aspecto mais próximo da realidade. Porém com o andar da produção e os testes realizados se chegou num resultado mais fiel. A representação antiga remetia para algumas pessoas a figura de uma porta ou de um guarda roupas. Foi adicionado um chão no decorrer das versões que foi ocupando um espaço maior na tela para estabelecer clareza com a cena inteira. A animação realizada foi a de abrir as portas do portão.

FIGURAS 172 a 177 |
Evolução da representação da
palavra portão

Fonte: imagem do autor

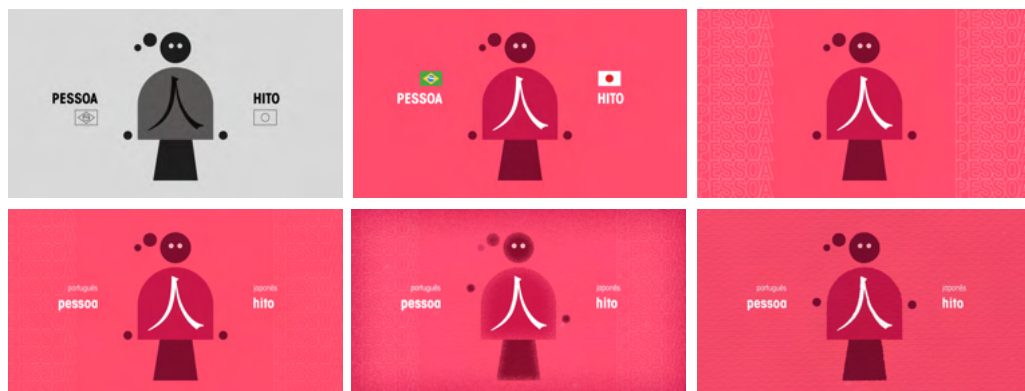


PESSOA

Não houveram alterações na forma de representação da palavra pessoa, apenas um ajuste de estilo ao longo das versões que foram produzidas ao longo do processo. A animação realizada foi a de balançar as mãos da pessoa.

FIGURAS 177 a 183 |
Evolução da representação da
palavra pessoa

Fonte: imagem do autor



ÁGUA

Não houveram alterações na forma de representação da palavra água, apenas um ajuste de estilo ao longo das versões que foram produzidas ao longo do processo. A animação foi realizada como se uma gota caísse numa superfície aquática.

FIGURAS 183 a 189 |
Evolução da representação da
palavra água

Fonte: imagem do autor



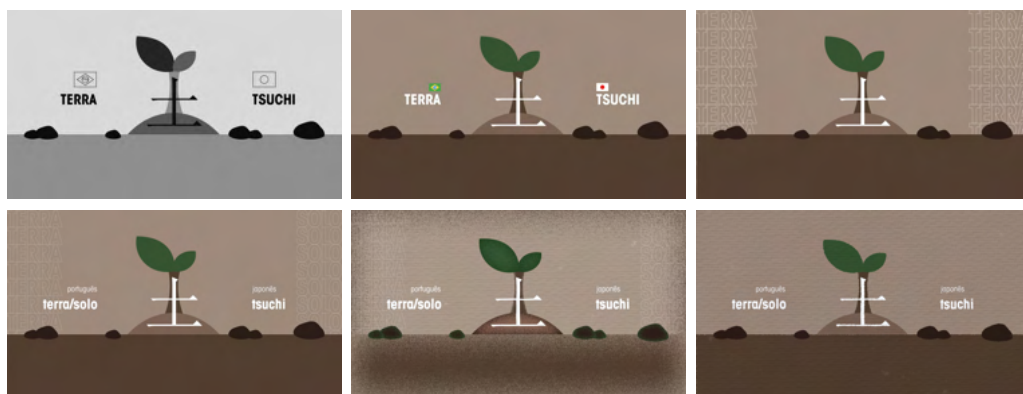
TERRA/SOLO

Não houveram alterações na forma de representação da palavra terra/solo, apenas um ajuste de estilo ao longo das versões que foram produzidas ao longo do processo. A animação foi realizada como se pequena semente germinasse num solo cheio de rochas que representa a terra como elemento e como algo fértil.

Essa interpretação inicial não é um problema, pois o kanji expressa duas ideias diferentes através do mesmo caractere. Esse é um dos dois caracteres da seleção que possui essa particularidade.

FIGURAS 190 a 195 |
Evolução da representação da
palavra terra/solo

Fonte: imagem do autor

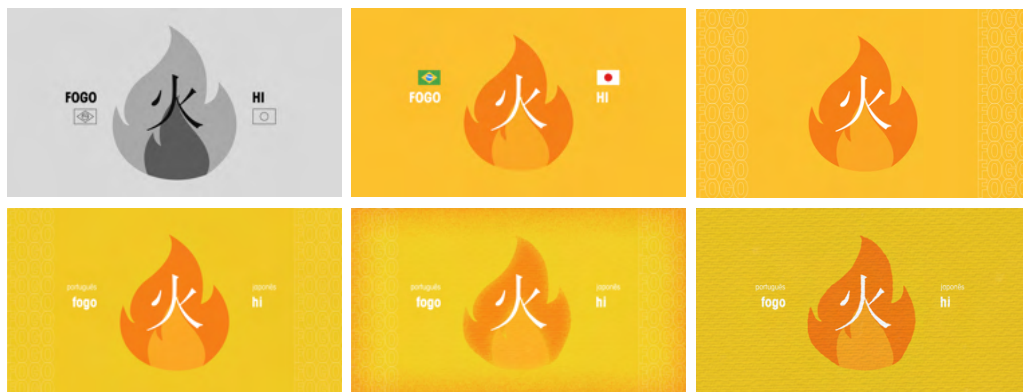


FOGO

Não houveram alterações na forma de representação da palavra fogo. A animação simula o acender de uma labareda de fogo.

FIGURAS 196 a 201 |
Evolução da representação da
palavra fogo

Fonte: imagem do autor

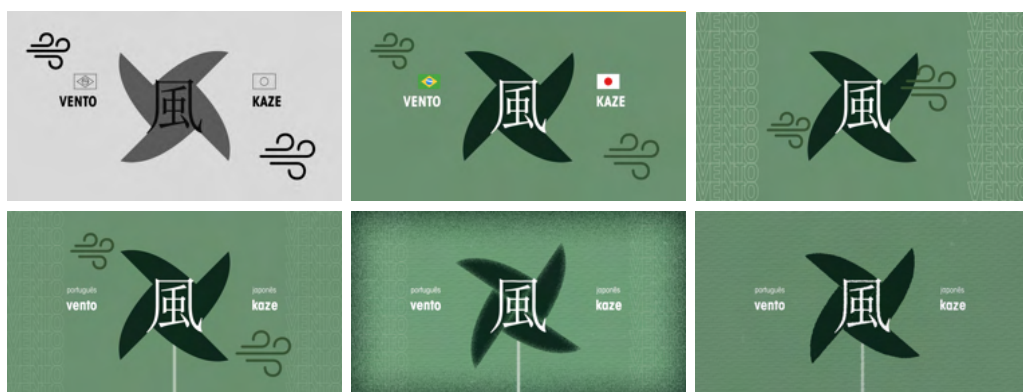


VENTO

Não houveram alterações na forma de representação da palavra vento. A animação simula uma ventania que movimenta um cata-vento.

FIGURAS 202 a 207 |
Evolução da representação da
palavra vento

Fonte: imagem do autor



MONTANHA

Não houveram alterações na forma de representação da palavra vento. A animação simula uma ventania que movimenta um cata-vento.

FIGURAS 208 a 213 |
Evolução da representação da
palavra montanha

Fonte: imagem do autor

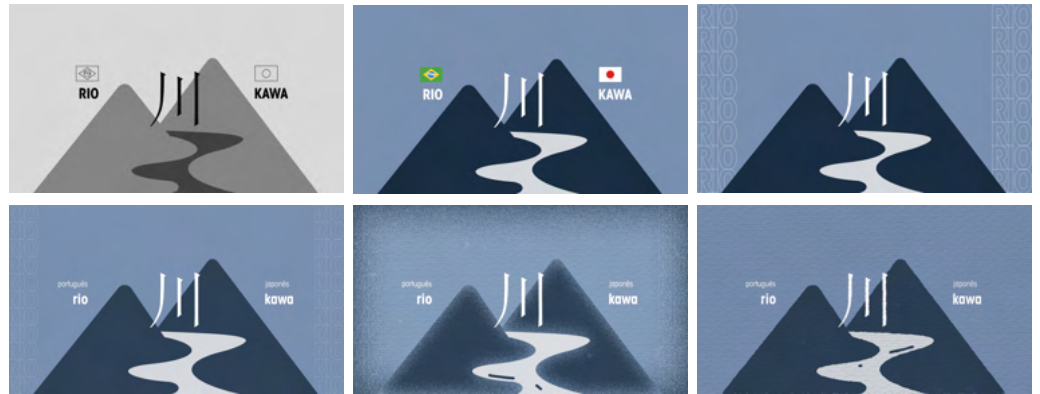


RIO

Não houveram alterações na forma de representação da palavra rio. A animação simula o nascer e correr de um rio entre duas montanhas.

FIGURAS 214 a 219 |
Evolução da representação da
palavra rio

Fonte: imagem do autor

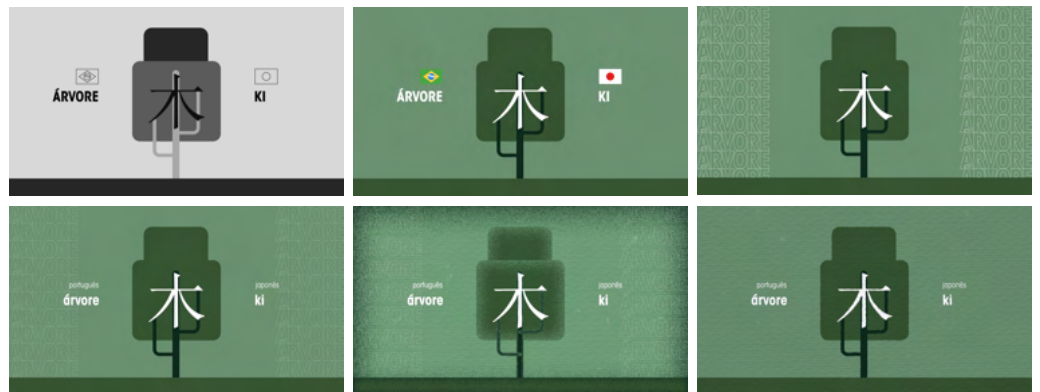


ÁRVORE

Não houveram alterações na forma de representação da palavra vento. A animação simula o crescimento de uma árvore através do solo.

FIGURAS 220 a 225 |
Evolução da representação da
palavra árvore

Fonte: imagem do autor

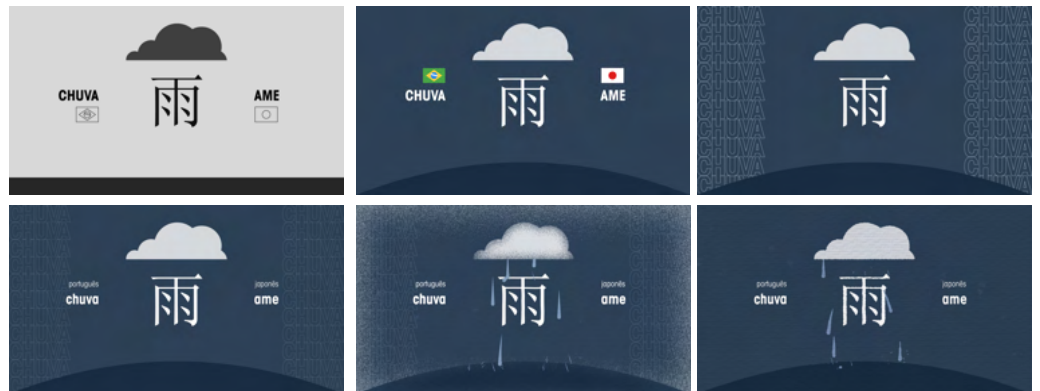


CHUVA

Não houveram alterações na forma de representação da palavra vento. A animação simula uma nuvem de chuva que passa por cima do kanji.

FIGURAS 226 a 231 |
Evolução da representação da
palavra chuva

Fonte: imagem do autor

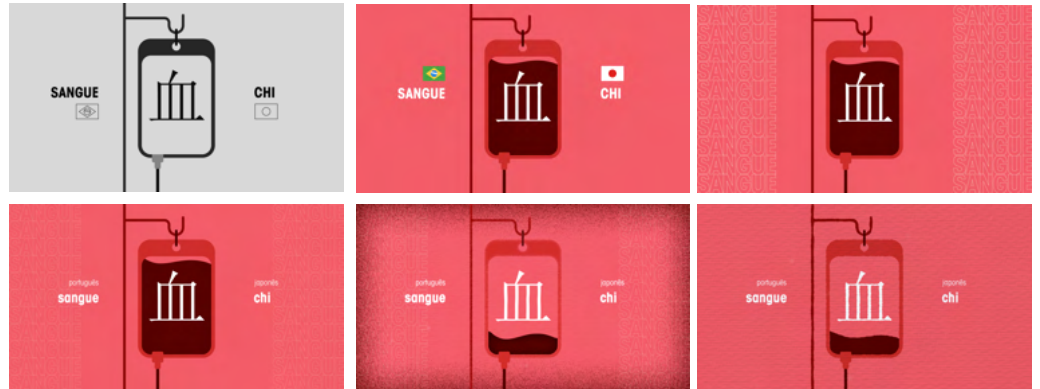


SANGUE

Não houveram alterações na forma de representação da palavra sangue. A animação simula uma bolsa de sangue utilizada para transplante se esvaziando.

FIGURAS 232 a 237 |
Evolução da representação da
palavra sangue

Fonte: imagem do autor

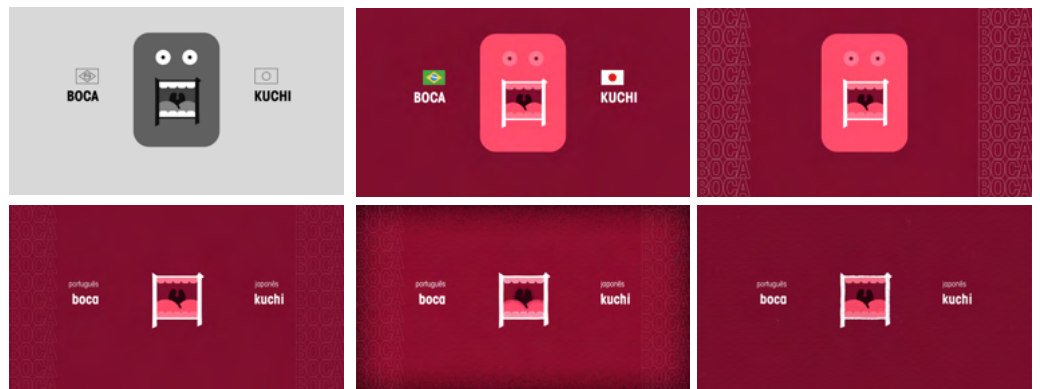


BOCA

Houve alteração na representação da palavra boca. A fim de não confundir o espectador, foi retirado o rosto das primeiras diagramações, deixando apenas a boca se movimentando dentro dos limites do kanji. A animação simula uma boca com dentes abrindo e fechando.

FIGURAS 238 a 243 |
Evolução da representação da
palavra boca

Fonte: imagem do autor

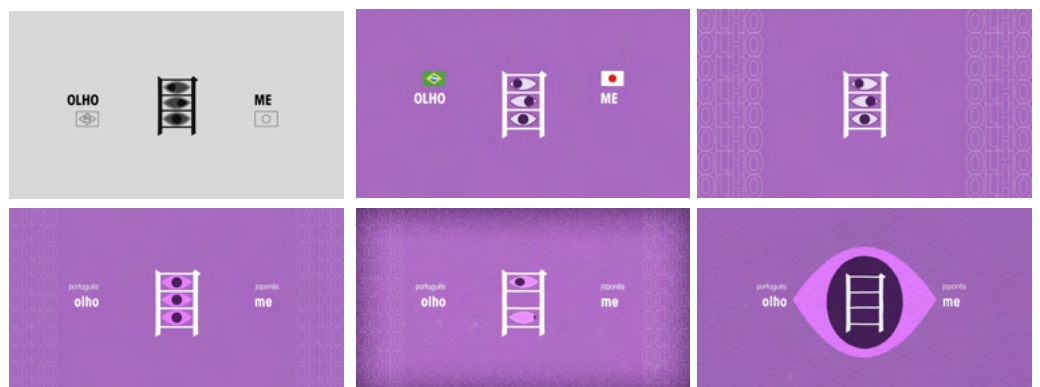


OLHO

Houve alteração na representação da palavra olho. A fim de deixar a mensagem mais potente se optou por substituir os vários olhos piscando por apenas um grande que engloba o kanji em sua íris.

FIGURAS 244 a 249 |
Evolução da representação da
palavra olho

Fonte: imagem do autor

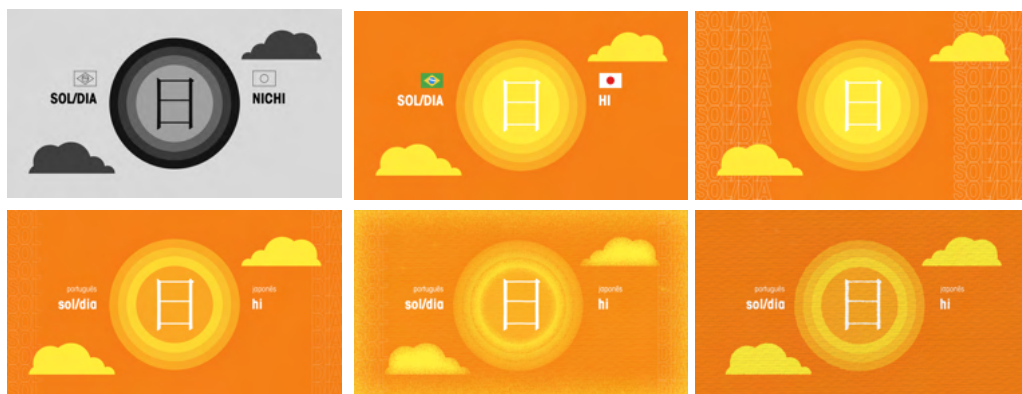


SOL/DIA

Esse kanji é o outro que possui um significado duplo dependendo do sentido da frase. A fim de representar os dois sentidos ao mesmo tempo, se escolheu por realizar a animação do Sol indo de um lado para o outro da tela, simbolizando a passagem do dia.

FIGURAS 250 a 255 |
Evolução da representação da
palavra sol/dia

Fonte: imagem do autor

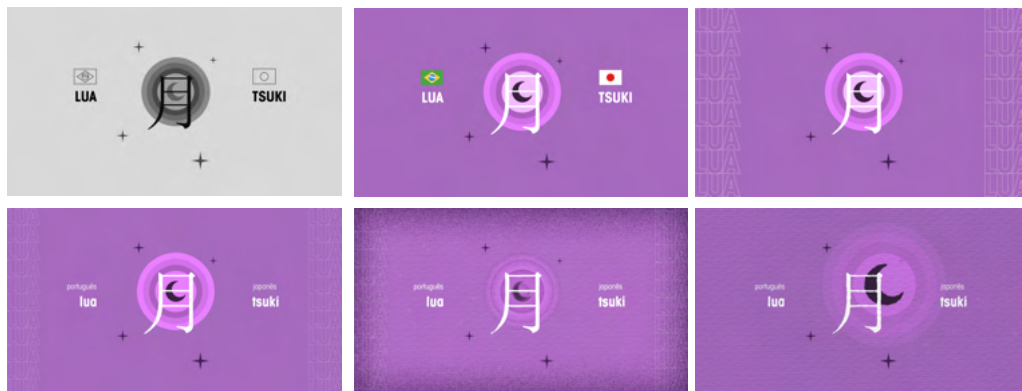


LUA

Houve alteração na representação da palavra lua. A fim de promover um foco maior na lua, ela foi colocada em mais evidência dentro da composição, dando mais destaque e acrescentando movimento.

FIGURAS 256 a 261 |
Evolução da representação da
palavra lua

Fonte: imagem do autor



É importante ressaltar que o objetivo do vídeo não é ser um enigma onde quem assiste tenta adivinhar o significado do kanji, o que possibilitou uma abordagem mais criativa das representações de cada um, dito isso, os testes de entendimento foram conduzidos com o objetivo de alinhar essas representações de maneira objetiva para o espectador, evitando a confusão de informações.

PÓS-PRODUÇÃO

Após todas as animações finalizadas, deu-se início a fase de pós-produção, onde se reservou um tempo para a inserção de alguns detalhes importantes na composição da animação final, como alguns ajustes no tempo de tela de cada animação individual e a adição de efeitos que construíram a estética final do artefato.

MONTAGEM E EFEITOS ESPECIAIS

Nesta fase as cenas individuais de cada kanji foram montadas em sequência de acordo com o roteiro e as decisões projetuais tomadas ao longo do caminho. Cada cena tem duração média de cerca de dez segundos, incluindo transições, tempo considerado suficiente para transmitir todas as informações necessárias ao mesmo tempo que mantém o dinamismo da animação, não se tornando algo cansativo de se assistir.

Após a montagem foi adicionado o efeito “Turbulent Displacement”, que serviu para gerar pequenos movimentos nas formas de maneira aleatória, dando a impressão de uma animação feita frame-a-frame, e o efeito “Roughen Edges” que deu um aspecto de ilustração manual para as cenas.

O próximo passo foi aplicar duas texturas, a primeira sendo um efeito de película, algo que remete a filmagens antigas de cinema e que se repete por toda a animação, dando um aspecto mais antigo para o vídeo. Logo em seguida foi aplicada uma textura de papel acima de todas as cenas para reforçar o aspecto caligráfico do kanji e dar a impressão de que a animação foi desenhada em papel. Este último efeito se relacionou muito bem com os demais já aplicados, dando um dinamismo a mais, porém sem carregar demais visualmente a tela.

Por fim, foi adicionado o efeito de “Posterize Time”, que reduz a taxa de frames para a quantidade desejada. A taxa escolhida foi de 12 frames por segundo, para reforçar ainda mais o aspecto de uma animação feita manualmente, mesmo não tendo sido o caso.

FIGURAS 262 e 263 |
Diferença das telas após a
aplicação dos efeitos

Fonte: imagem do autor



TRILHA SONORA

Após todos os efeitos serem aplicados, foi o momento de escolher e inserir a trilha sonora desejada no projeto. A trilha escolhida é caracterizada pelo uso dos instrumentos e melodias presentes em músicas instrumentais japonesas, dando mais força ao aspecto temático do projeto. A trilha foi encaixada dentro da estrutura das cenas levando em consideração o seu ritmo e melodia, para que os elementos visuais estivessem em sincronia com a métrica da música. A trilha sonora utilizada foi composta por FASSounds e é livre de royalties.

FINALIZAÇÃO E RENDERIZAÇÃO

Chegando na última etapa da pós-produção, foi feita uma revisão de toda a animação com o intuito de encontrar qualquer erro na estrutura e corrigi-lo. Felizmente nada foi encontrado e o arquivo seguiu para a renderização no software Adobe Media Encoder. Lá foram selecionados os parâmetros para renderização com alta qualidade e o vídeo foi exportado no formato mp4.

漢字

RESULTADOS

O resultado final deste trabalho culminou em uma animação gráfica de duração de 2 minutos e 25 segundos, explorando o significado de 15 kanjis através de animações curtas de até 10 segundos. Todos os 15 kanjis conseguiram ser explorados e animados juntamente com suas representações, o que era o objetivo inicial do projeto.

Inicialmente, considerando a questão de tempo e escala do artefato, se cogitou a possibilidade de realizar uma animação mais curta com uma seleção menor de kanjis, caso o tempo para realização fosse insuficiente. Porém a organização inicial e um planejamento bem construído na fase de pré-produção, proporcionaram uma economia de tempo grande na fase de produção, fazendo com que a construção gráfica fluísse sem entraves durante todo o processo, sem necessidade de redução do escopo do projeto final. A seguir estão apresentadas todas as 18 telas presentes na animação individualmente, contendo apresentação inicial, vinheta de abertura, representações dos kanjis e créditos finais.

FIGURAS 264 e 281 | Telas da animação finalizada

Fonte: imagem do autor



漢字

**CONSIDERAÇÕES
FINAIS**

O presente projeto, que teve como origem um desejo pessoal de trabalhar elementos da linguagem verbal da cultura japonesa e relacioná-los diretamente com seus significados, potencializou não somente um conhecimento mais aprofundado da temática escolhida, mas também uma imersão direta em vários processos criativos e projetuais do campo do design gráfico e da animação.

É possível perceber a força da mídia animada na transmissão da informação, seja ela voltada para fins educacionais, publicitários ou narrativos. Ao longo do processo, foi importante experienciar os diversos estágios da construção de uma peça gráfica animada desde sua concepção até sua finalização, registrando algo que pode dar um panorama detalhado de como pode ser produzido um artefato de Motion Graphics para aqueles ou aquelas estudantes ou designers que se interessarem em desenvolver tal produto ou trabalhar nessa área.

Os objetivos estabelecidos na parte inicial deste trabalho foram contemplados integralmente, uma vez que o objetivo geral de produzir uma peça de animação gráfica 2D foi realizado, sendo cumpridas todas as etapas de produção do artefato. Consequentemente, os objetivos específicos também foram alcançados, pois a realização desse projeto possibilitou que houvesse um aprimoramento das técnicas de animação 2D utilizando o software Adobe After Effects, o que teve impacto significativo para a concretização do artefato final.

Além disso, a pesquisa realizada na fase inicial promoveu a imersão no conteúdo abordado, sendo mais fácil o entendimento e o domínio da temática, algo que guiou as decisões estéticas tomadas ao longo do projeto, como por exemplo a escolha de simular a escrita caligráfica do kanji na sua forma escrita durante todo o vídeo.

Houveram algumas coisas que infelizmente não puderam ser exploradas em todo o seu potencial devido ao caráter do projeto e seu tempo de realização, como por exemplo, o desejo de elaborar uma quantidade maior de soluções gráficas para cada kanji, explorando diferentes representações de seus significados e analisando-as com mais paciência com o objetivo de refinar ainda mais o produto final. Além disso, havia o desejo de fazer a mesma coisa

com diferentes estilos visuais, a fim de analisar diversas estéticas de apresentação. Ambas essas situações podem ser trabalhadas com mais propriedade em outros projetos futuros.

Apesar dos desejos não tão bem explorados, os resultados do ponto de vista estético foram extremamente satisfatórios visto que os partidos definidos no começo do projeto conseguiram ser cumpridos e até mesmo adaptados no meio do processo. Já do ponto de vista conceitual e prático, os resultados foram igualmente felizes considerando a quantidade de pessoas que assistiram e conseguiram identificar a ideia expressa nos kanjis através das animações com clareza.

Além disso, este projeto abre portas para vários desdobramentos e trabalhos semelhantes, bem como foi citado anteriormente, como por exemplo um segundo vídeo explorando um conjunto diferente de kanjis, podendo até ser transformado em uma série de animações desse caráter, explorando tais caracteres ou até mesmo outras escritas de línguas diferentes e não somente a japonesa.

Por fim, pode-se concluir que o presente projeto foi um marco importante no desenvolvimento profissional do autor e que pode se tornar igualmente importante na trajetória profissional de outros profissionais da área da animação gráfica que buscam realizar projetos semelhantes ou aprofundar suas técnicas e conhecimento dos métodos de trabalho. Ademais, pode ser também um material de auxílio ou provocador de curiosidade naqueles que se interessam em aprender japonês e seus aspectos culturais, abrindo possibilidades de aprendizado da língua.

漢字

REFERÊNCIAS

Bibliografia

DUFRESNE, Nicolas, 2019. Defining Animation & Motion Design.

Disponível em:

<<https://duduf.com/10-years-of-duik-animation-motion-design/>>. Acesso em: 14 de setembro de 2024).

FIALHO, Antônio, 2005. Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial / Antônio César Fialho de Sousa – Belo Horizonte: Escola de Belas Artes / UFMG (Dissertação de Mestrado).

HOBO, Flávio, 2008, O Kanji como Ilustração - A sistematização do desenho em signos linguísticos.

LEÃO, Gisela, 2013. A Systemic Functional Approach to the Analysis of Animation in Film Opening Titles (Tese de Doutorado).

MUNARI, Bruno, 1981, Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes.

Philip B. Meggs / Alston W. Purvis, 2009, História do Design Gráfico. 4ª Edição. São Paulo: Cosac Naify.

SEELY, Christopher, A History Of Writing In Japan. EUA: University of Hawai'i Press, 2000

TWYMAN, Michael. L., 1982. The graphic presentation of language. In: , vol.3.

VELHO, João. 2008, Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise.

Sites

<<https://kanjialive.com/214-traditional-kanji-radicals/>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.edrdg.org/~jwb/kanjiphonetics/>> Acesso em: março de 2025.

<<https://learnjapaneseonline.info/2014/12/06/the-key-to-japanese-kanji-pronunciation-meet-the-sound-sisterhoods/>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.japaoemfoco.com/visual-kanji-aprenda-japones-com-essas-ilustracoes-fofas-e-criativas/>> Acesso em: março de 2025.

<<https://community.wanikani.com/t/a-method-for-viewing-particular-kanji-as-visual-scenes-what-are-some-kanji-youre-able-to-memorize-just-by-the-drawing-alone/40527>> Acesso em: março de 2025.

<https://www.sp.br.emb-japan.go.jp/itpr_pt/lingua.html> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.kumon.com.br/blog/japones/kanji>> Acesso em: março de 2025.
<<http://ipol.org.br/diagrama-mostra-as-linguas-mais-faladas-no-mundo/?fbclid=IwAR07LJMN6ONc-Q59HMijDAe-lWJLmpCMEa04xJVu8FWQtTc5Xsa-CcGEu-w>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.terra.com.br/noticias/dino/cresce-10-a-procura-pelo-idioma-japones-no-brasil,7a1273dd2f4d9897058bcc17ea0af29czayk37bh.html>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.tufs.ac.jp/common/mlmc/kyouzai/brazil/por/kanji/index.html>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/linguajaponesa.html>> Acesso em: março de 2025.

<<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/processo-animacao>> Acesso em: março de 2025.

<<https://poulwebb.blogspot.com/2012/12/saul-bass-film-posters.html>> Acesso em: março de 2025.

<<https://venngage.com/gallery/post/the-abc-of-design/>> Acesso em: março de 2025.

漢字

APÊNDICE

INFORMAÇÕES GERAIS

Peça: Vídeo para Projeto de Conclusão | “Kanji - Significados em movimento”

Formato: Horizontal (1920x1080px)

Duração: Não definida

Áudio: Trilha sonora de fundo + efeitos sonoros se necessário

Narração: Não

Cenas	Descrição	Efeitos Sonoros
Cena 01	Tela de parágrafo de apresentação do projeto, com texto centralizado na tela; Fade out no texto para tela com cor chapada.	Trilha sonora.
Cena 02	Transição de cor de fundo; Tela de apresentação do título e subtítulo do projeto; Fade out no título.	Trilha sonora;
Cena 03	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 門 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento dos elementos gráficos transformando o kanji e simulando um portão abrindo; Zoom in na tela, simulando a entrada no kanji.	Trilha sonora;
Cena 04	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 人 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento dos elementos gráficos transformando o kanji e simulando uma silhueta de uma pessoa, com cabeça e pés caminhando; Kanji sai caminhando até sair da tela.	Trilha sonora;
Cena 05	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 水 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento de uma gota d'água caindo de cima da tela	Trilha sonora;

	e perfurando uma superfície de água, provocando ondulações; Uma segunda gota cai de cima da tela, causando uma ondulação que apaga o kanji da tela.	
Cena 06	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 土 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento do solo, seguido das rochas e da semente germinando; Todos os elementos saem de cena com a câmera subindo.	Trilha sonora:
Cena 07	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 火 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento de chamas atrás do kanji que vão se formando em diferentes lugares; Fogueira e chamas se apagam.	Trilha sonora:
Cena 08	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 風 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento de ventania entrando na tela e empurrando o kanji; As correntes de ar levam o kanji para fora da tela.	Trilha sonora:
Cena 09	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 川 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento de correnteza levando em consideração a delimitação da forma do kanji, estabelecendo as margens e o rio; Desaparecimento das margens e do rio, conforme ele vai se movimentando para baixo.	Trilha sonora:

Cena 10	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 山 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento em escala da montanha simultaneamente com poucas nuvens no topo; Zoom in em parte da montanha até a transição.	Trilha sonora;
Cena 11	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 木 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento do caule e em seguida das folhas da árvore seguindo essa hierarquia; Pequenos pingos de chuva começam a cair conforme a árvore e o kanji saem de cena horizontalmente.	Trilha sonora;
Cena 12	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 雨 simulando sua escrita caligráfica; Os pingos de chuva começam a cair com mais força diagonalmente em cima do kanji e embaixo dele; Transição de posição horizontal.	Trilha sonora;
Cena 13	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 血 simulando sua escrita caligráfica; O sangue pinga na parte superior do kanji e vai enchendo a cavidade central e vazando para baixo, pingando novamente para fora; Transição de posição vertical.	Trilha sonora;
Cena 14	Transição de cor de fundo; Surgimento do kanji 口 simulando sua escrita caligráfica; Surgimento da cavidade da boca dentro do kanji, com	Trilha sonora;

	dentes e língua. A boca abre e fecha; Transição para dentro da boca.	
Cena 15	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 目 simulando sua escrita caligráfica: Surgimento dos olhos nas diferentes cavidades do kanji, um abrindo e fechando alternadamente:	Trilha sonora:
Cena 16	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 日 simulando sua escrita caligráfica: Surgimento do Sol e dos raios de sol da esquerda para a direita em forma de arco até desaparecer no outro lado da tela.	Trilha sonora:
Cena 17	Transição de cor de fundo: Surgimento do kanji 月 simulando sua escrita caligráfica: Surgimento da lua e da iluminação da esquerda para a direita assim que o sol sair de cena; Surgimento das estrelas	Trilha sonora:
Cena 18	Transição de cor de fundo Tela de apresentação do título e subtítulo do projeto: Fade out no título.	Trilha sonora:
Créditos	Tela com os créditos do projeto seguindo o estilo do vídeo.	Trilha sonora: