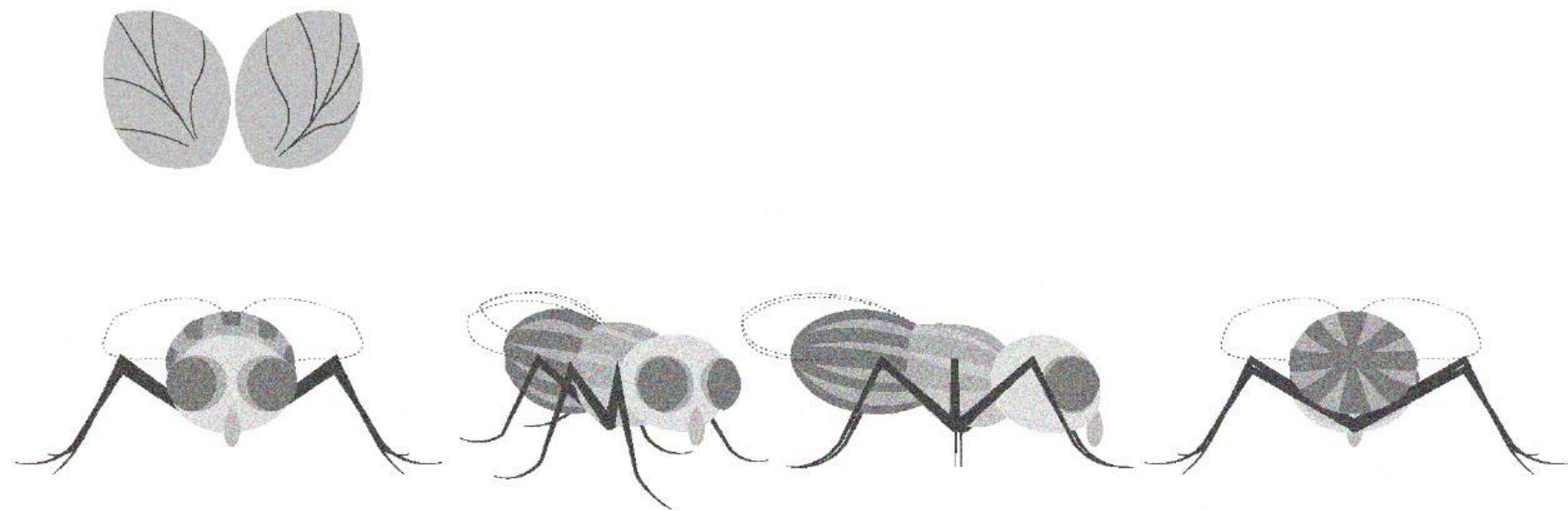
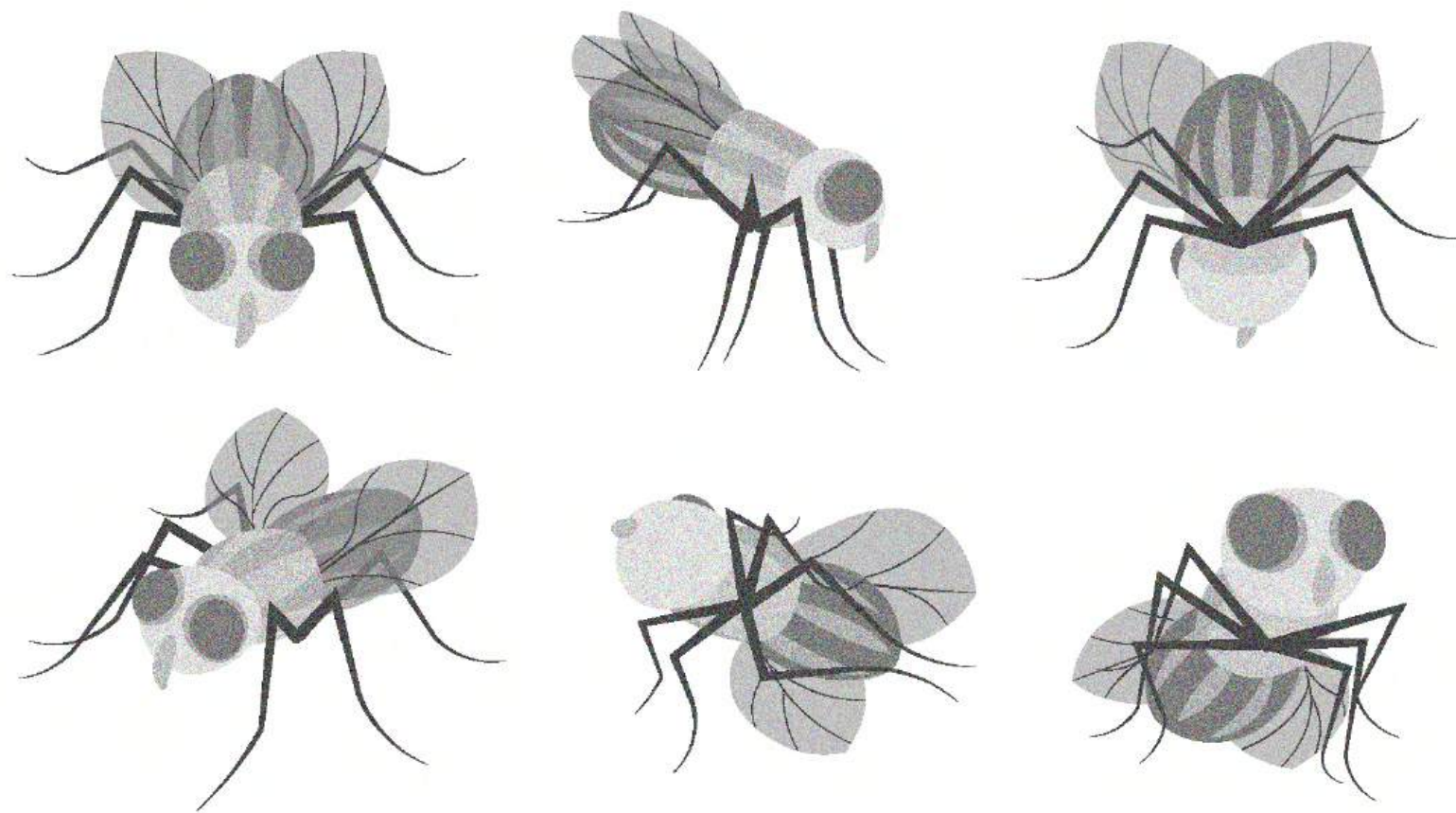


Figura 48 – Vistas do personagem Mosca.



Fonte: Produção do autor.

Figura 49 – Pose sheet - Mosca.



Fonte: Produção do autor.

Além disso, foram experimentadas poses do inseto como se estivesse voando em diferentes perspectivas e até mesmo paradas sobre alguma superfície, enriquecendo o repertório visual da Mosca (Figura 49).

4.5.3. Aranha

A Aranha é o terceiro personagem que irá aparecer na animação. Assim como a Mosca, a Aranha não é citada no poema, porém, sua presença como um “bicho” que se alimenta de insetos adiciona uma camada interessante para a criação desse personagem na animação.

A Aranha, conforme escrito no roteiro, interrompe o trajeto da Mosca em sua busca por alimentos, transformando-a em sua presa. Essa cena reforçará a temática da fome presente no cenário e no poema. Dessa forma, a aranha foi pensada inicialmente como um ser que possui pernas finas e ágeis. Suas teias serão representadas como estruturas grossas e elaboradas, representando visualmente o perigo e sua habilidade na captura de presas através dessas armadilhas

naturais.

Além disso, as aranhas são frequentemente associadas a símbolos de medo, mistério e ameaça. Sua presença na animação poderá evocar uma sensação de perigo e alenta. Com isso, foi realizada uma pesquisa por aranhas que apresentassem visualmente esses aspectos ameaçadores (Figura 50).

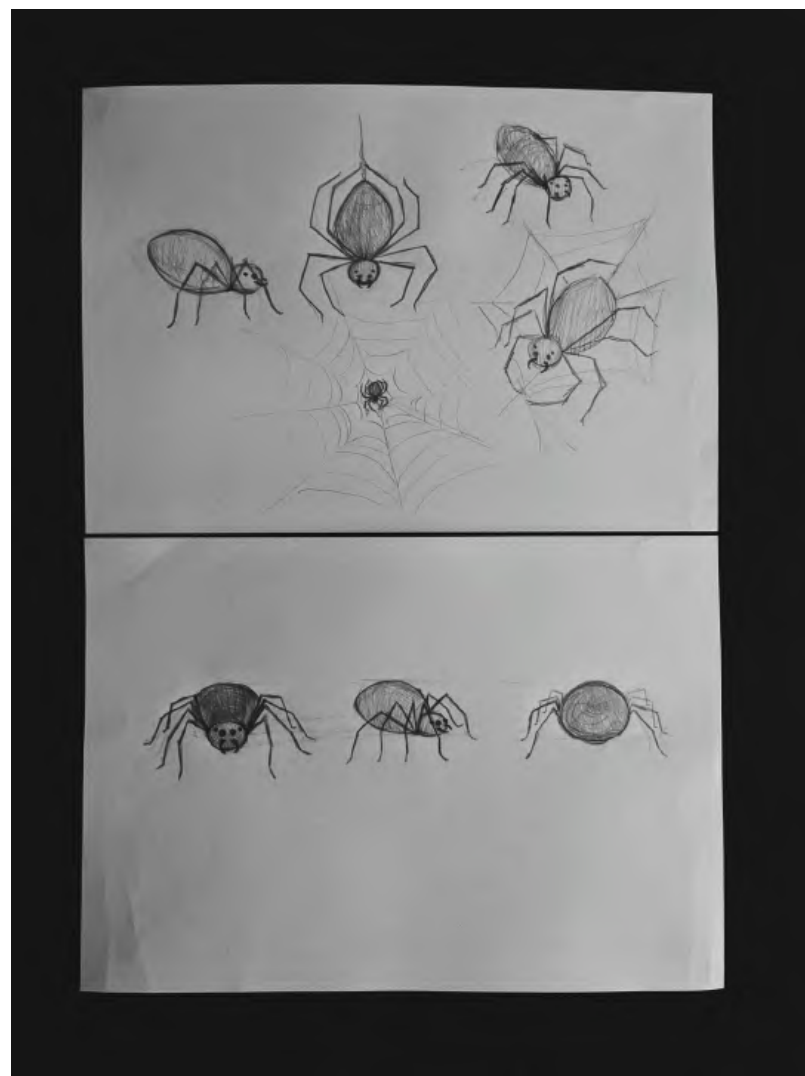
Figura 50 – Moodboard do personagem Aranha.



Fonte: Compilação do autor, imagens retiradas do Pinterest e do Google imagens.

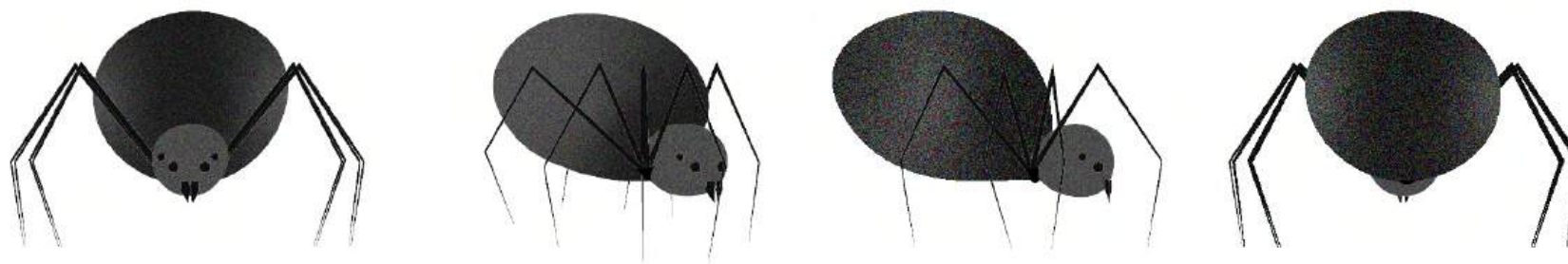
Nos esboços realizados da Aranha (Figura 51), foi procurado explorar sua relação com suas teias e sua aparência argilosa. Seu corpo foi rascunhado de maneira robusta, onde seu abdômen é maior que sua cabeça, e suas pernas longas e finas, conferindo-lhe uma aparência mais ameaçadora e misteriosa.

Figura 51 – Esboços do personagem Aranha.



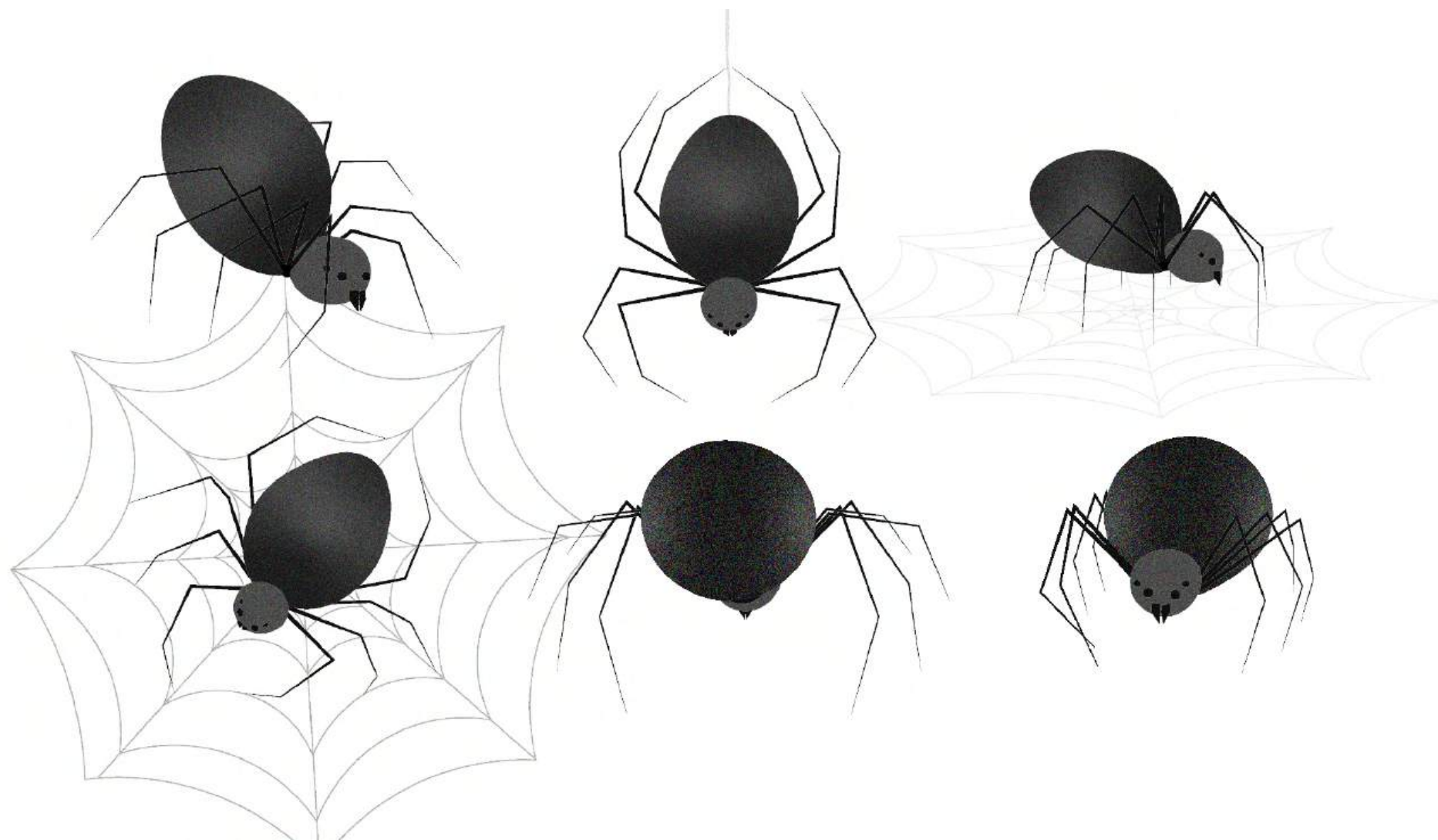
Fonte: Produção do autor.

Figura 52 – Vistas do personagem Aranha.



Fonte: Produção do autor.

Figura 53 – Pose sheet - Aranha.



Fonte: Produção do autor.

Na finalização (Figuras 52 e 53) deste personagem foi mantido seu corpo robusto, com suas oito pernas finas e habilidosas para a construção de suas teias, que se tornam uma armadilha para a mosca.

Apesar da Aranha possuir formas arredondadas, houve um cuidado para que esse visual não remetesse a algo fofo. Isso foi obtido através das suas patas pontiagudas e sua boca desenhada com formas triangulares, que remete à aranha uma aparência perigosa e afiada, enfatizando sua natureza predatória.

4.5.4. Cão

O Cão é o primeiro animal citado no poema, embora não seja o primeiro personagem a aparecer na animação. Por ele ser citado no poema não apenas justifica, mas se faz necessário sua inclusão na animação, garantindo fidelidade ao texto original. Assim, a criação desse personagem se tornou essencial para a condução da narrativa visual, proporcionando uma conexão entre o poema e a animação.

Dada a representação da fome no poema, o Cão foi imaginado inicialmente com seus ossos aparentes, refletindo visualmente a condição de privação descrita na obra. A partir dessa base, a ideia foi aprimorada para que suas características se assemelhassem às de um cachorro caramelo, uma raça mista com pelagem curta e predominantemente dourada ou marrom.

A representação do Cão com características de um cachorro caramelo não apenas reflete a condição de privação e fome descrita no poema, mas também é a representação da realidade encontrada nas ruas e em abrigos de animais no Brasil. Esses cães, frequentemente abandonados em locais públicos, como praças e ruas, são uma presença comum no cenário urbano brasileiro.

No processo de criação do moodboard para o Cão (Figura 54), foi essencial buscar por imagens que refletissem as características descritas anteriormente. Servindo como guia para buscar imagens de cães com ossos aparentes e que se assemelha ao conhecido cachorro caramelo.

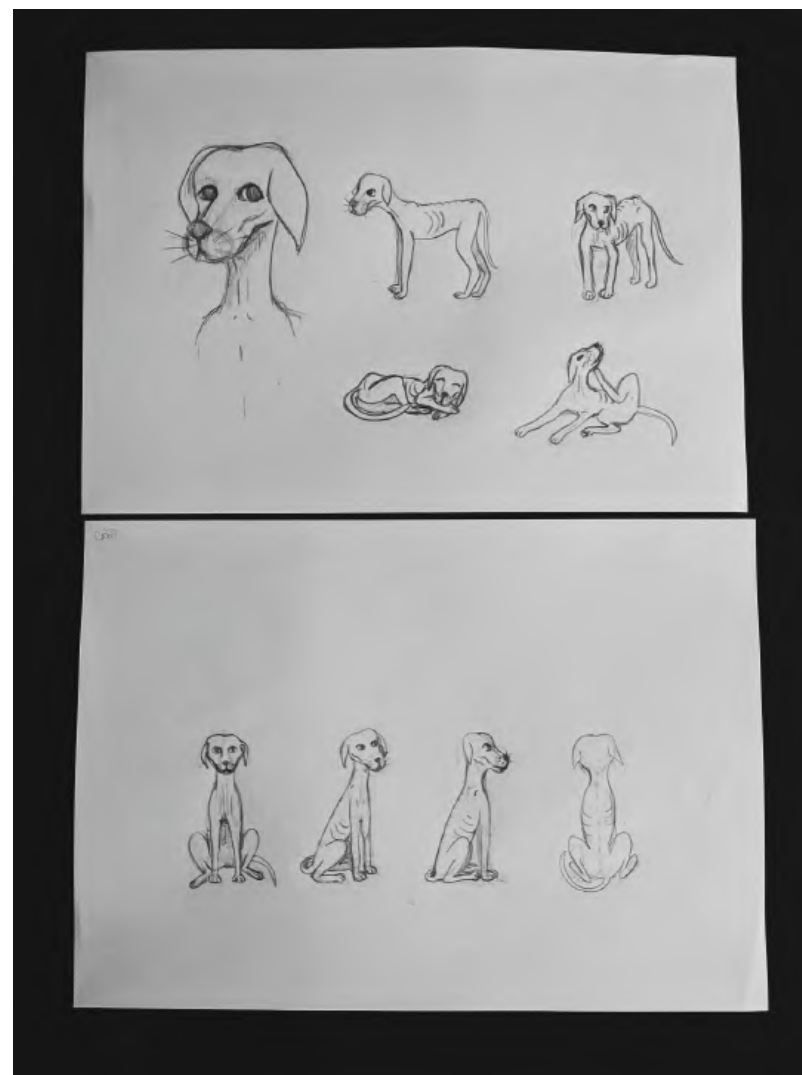
Figura 54 – Moodboard do personagem Cão.



Fonte: Compilação do autor, imagens retiradas do Google Imagens.

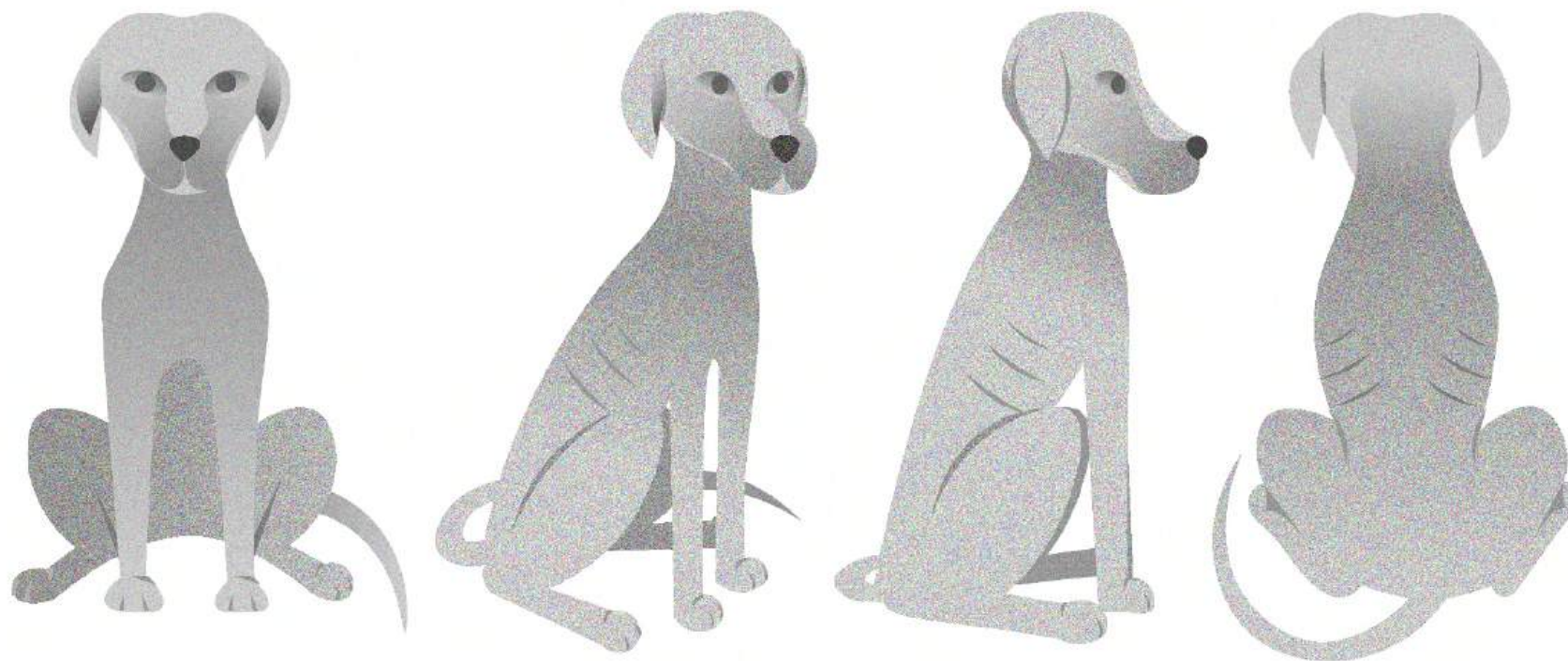
Nos esboços realizados para o personagem Cão (Figura 55), foram exploradas as características visuais do cachorro caramelo que está em situação de rua, incluindo a magreza. Além disso, foram experimentadas posições possíveis em que o cão poderia ser visto durante a animação.

Figura 55 – Esboços do personagem Cão.



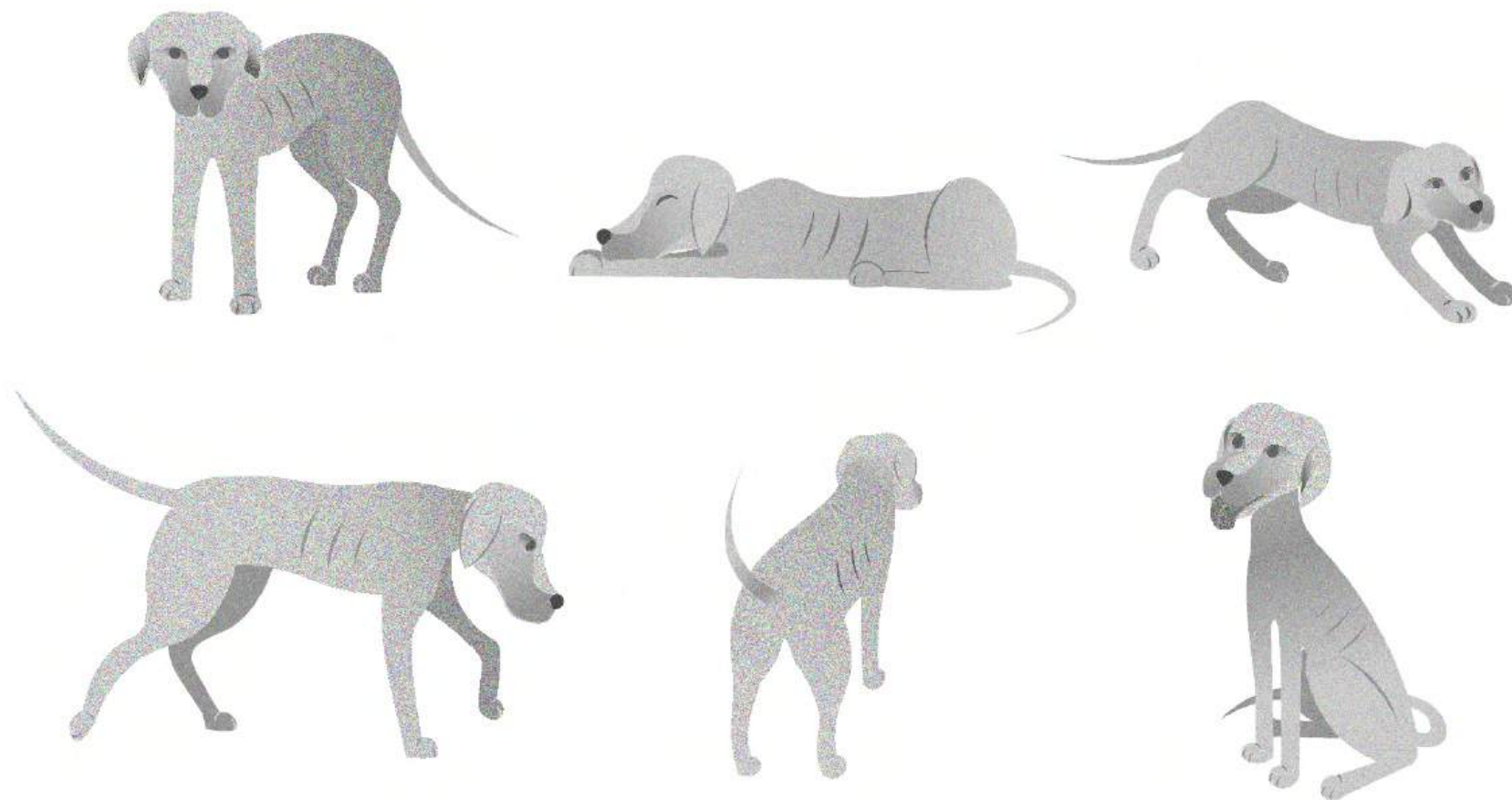
Fonte: Produção do autor.

Figura 56 – Vistas do personagem Cão.



Fonte: Produção do autor.

Figura 57 – Pose sheet - Cão.



Fonte: Produção do autor.

O Cão foi finalizado (Figuras 56 e 57) com sua aparência bastante magra e ossos aparentes, devido a falta de acesso a alimentos. Seu focinho foi realizado de maneira mais escura que o restante de sua face, suas orelhas caídas sobre a cabeça e seu rabo foi desenhado de maneira mais fina, assim como as características físicas de um cachorro caramelo.

Para conferir uma identidade visual consistente na animação, o olho do Cão foi finalizado de maneira muito similar ao do personagem Manuel Bandeira.

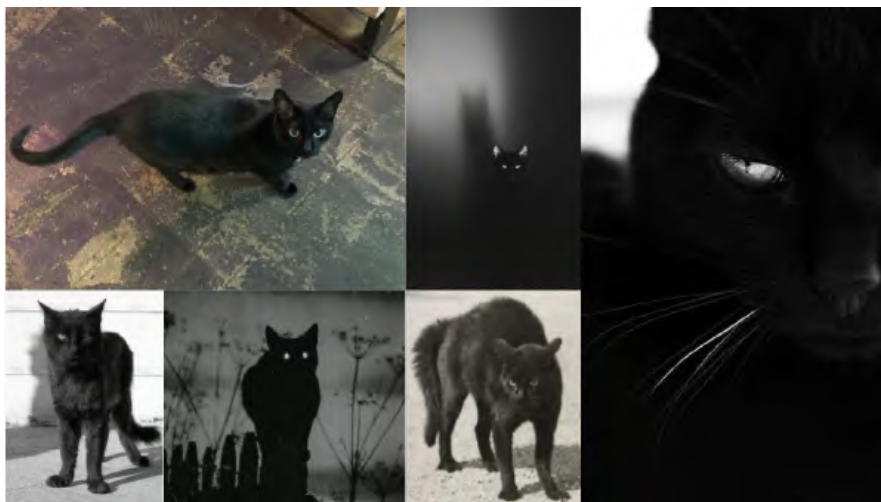
Nessa fase, também foi importante explorar o personagem em outras perspectivas, como ele em pé, deitado e em outras poses. Essa variedade de expressões e poses se tornou necessária para dar vida ao personagem e garantir sua versatilidade, permitindo uma compreensão mais completa das características físicas do Cão.

4.5.6. Gato

Assim como o Cão, o Gato é outro personagem mencionado no poema. Sua inclusão na animação adiciona fidelidade à obra original.

Pelo poema retratar um ambiente urbano, inicialmente foi pensado em um Gato como um animal que vive pelas ruas em busca de comida, sem possuir uma raça definida e aparentando ter sido abandonado, com uma pelagem curta e preta. A partir dessas características, foram buscadas imagens que se assimilassem a esse tipo de Gato, construindo dessa forma o moodboard do personagem (Figura 58).

Figura 58 – Moodboard do personagem Gato.



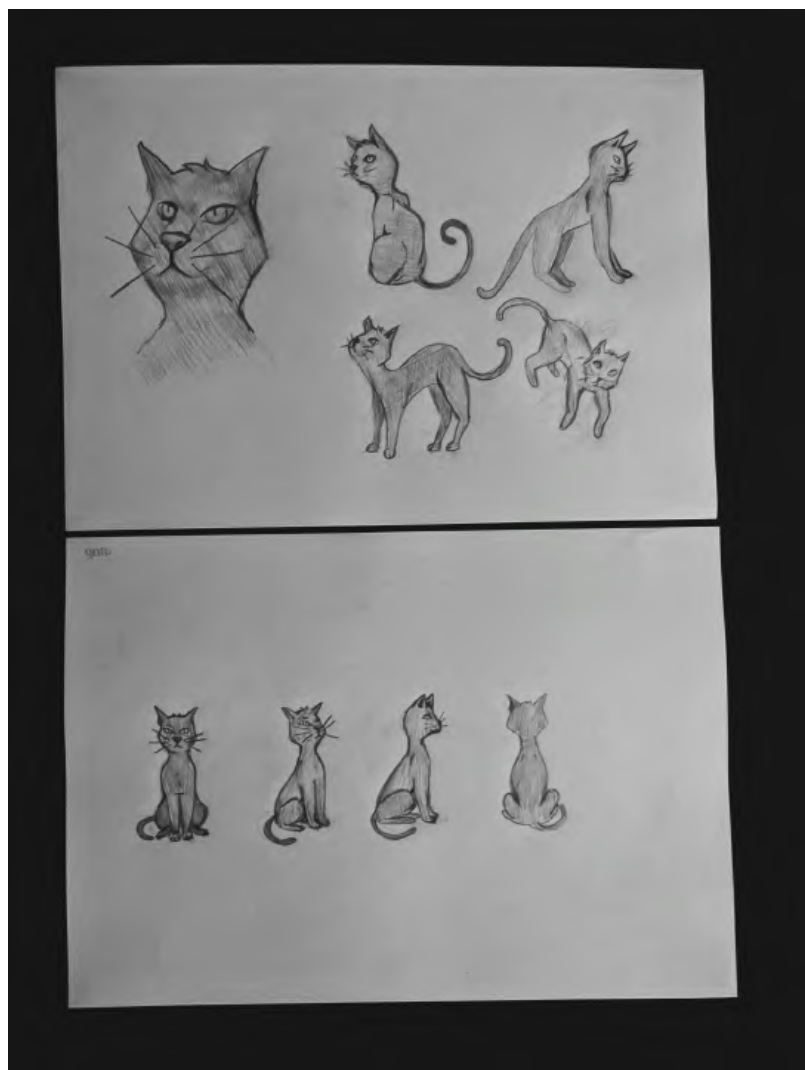
Fonte: Compilação do autor, imagens coletadas do Pinterest e do Google Imagens.

A escolha de representar o Gato com pelagem escura visa acrescentar ao público a realidade dos gatos pretos que vivem pelas ruas, que frequentemente são vítimas do preconceito devido à cor da sua pelagem, sendo alvo de superstições e rituais que muitas vezes resultam em maus-tratos e até mesmo a morte desses animais.

Ao terminar de rascunhar o personagem (Figura 59), surgiu o

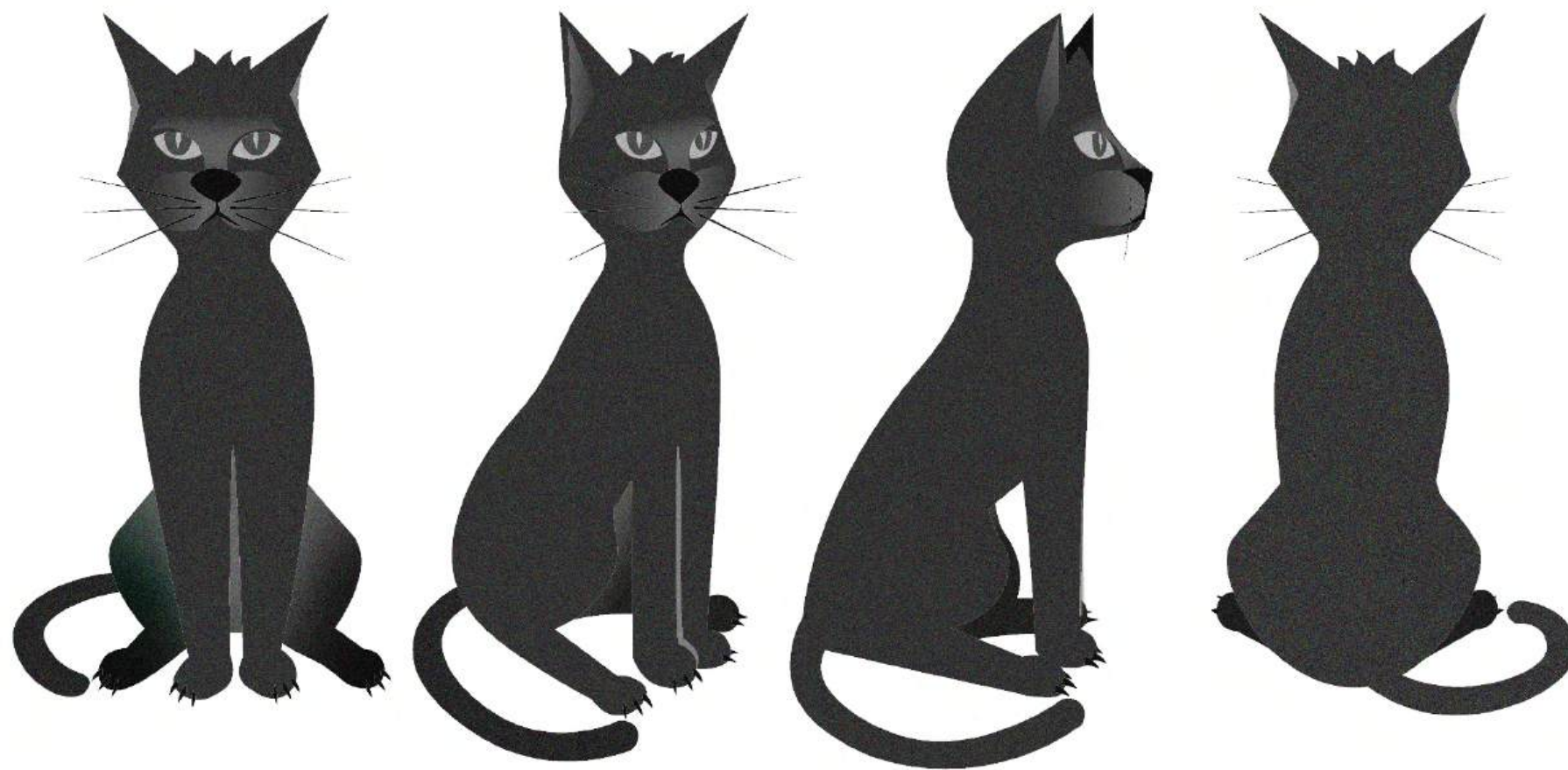
questionamento se sua aparência não estaria transmitindo a ideia de um gato mal e perigoso. No entanto, tornar sua aparência mais “fofinha” ou “bonita” não iria condizer com a temática do poema. Pensando no contexto em que o Gato se insere, optou-se por manter seu semblante sério e seu olhar observador e atento, refletindo a mesma sintonia da obra retratada por Bandeira no poema.

Figura 59 – Esboços do personagem Gato.



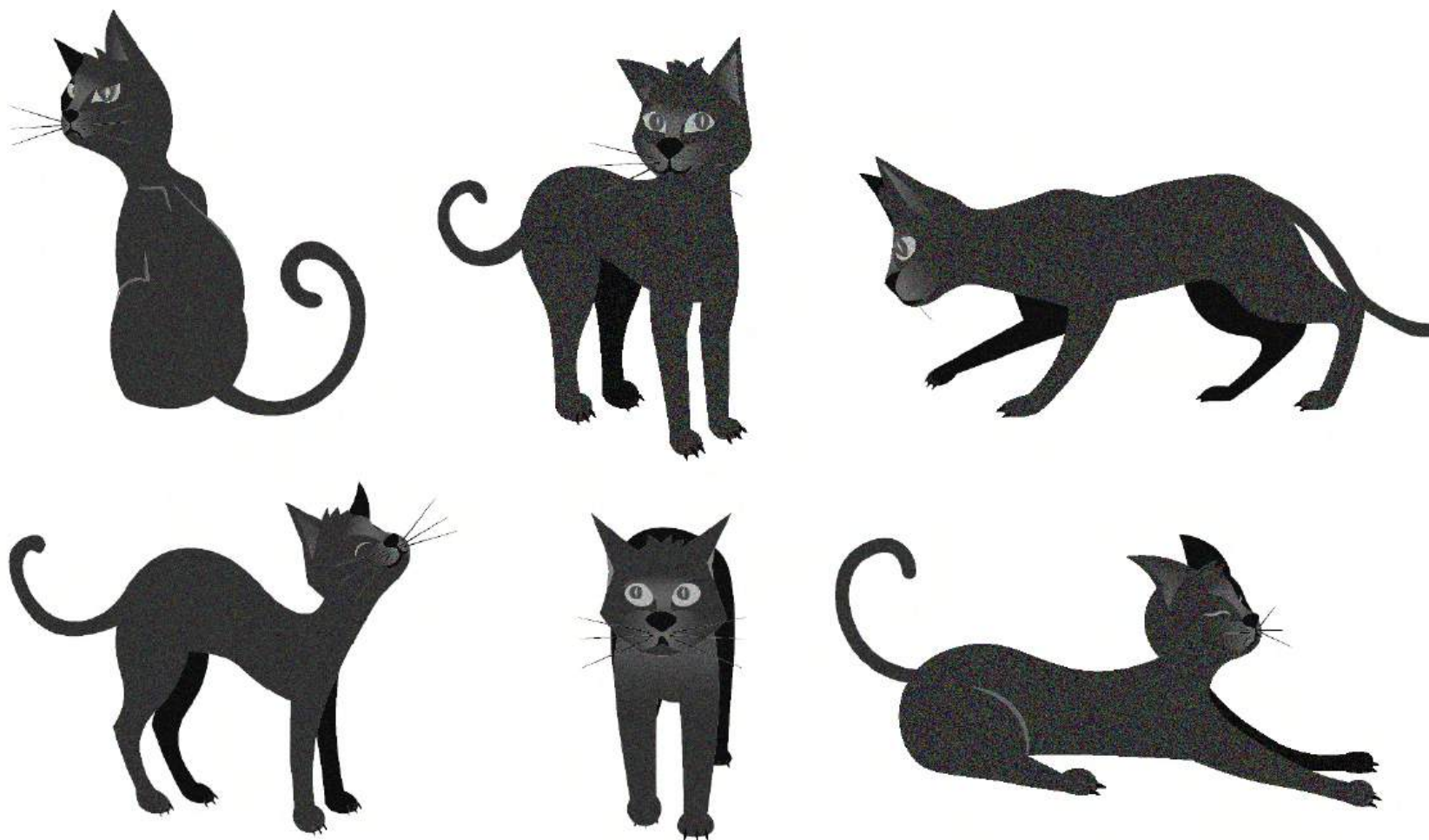
Fonte: Produção do autor.

Figura 60 – Vistas do personagem Gato.



Fonte: Produção do autor.

Figura 61 – Pose sheet - Gato.



Fonte: Produção do autor.

Na finalização (Figuras 60 e 61), o personagem do Gato foi concebido com os aspectos visuais característicos de um gato de rua, destacando-se sua pelagem escura. Sua cabeça, possuindo formas mais triangulares, foi realizada dessa maneira para evocar a sensação de alerta e perigo, refletindo a natureza de um animal que vive pelas ruas e está constantemente em busca de alimentos, como evidenciado no roteiro ao caçar o Rato. Para reforçar ainda mais essa ideia, suas garras foram desenhadas de forma mais aparente, também triangulares, sugerindo a prontidão para o ataque em meio à busca pela alimentação, reforçando também a temática da fome presente em toda a animação.

A escolha de uma cor mais escura para sua pelagem, refletindo a realidade dos gatos de rua, que muitas vezes sofrem devido ao tom de sua pelagem, foi também intencional para se criar um “jogo de esconde-esconde” entre luz e sombra durante o decorrer da animação, aumentando a atmosfera de mistério.

Apesar de nos rascunhos manter-se o semblante sério e

observador do personagem, na fase de finalização foi considerado explorar diferentes expressões. Assim como acontece na criação de personagens, onde se torna comum experimentar diferentes estados emocionais para aprofundar a complexidade e versatilidade. Dessa forma, durante o processo de finalização do gato, explorou-se também outras variedades de emoções e perspectivas a fim de enriquecer sua representação.

4.5.7. Rato

Na animação, o Rato será apresentado como o penúltimo personagem visto por Manuel Bandeira, assim como a ordem estabelecida no poema. Considerando o cenário realizado para o desenvolvimento da animação, as imagens pesquisadas relacionadas ao personagem foram de ratos que estão frequentemente associados a esgotos e bueiros de grandes centros urbanos, fazendo relação ao cenário da praça de uma cidade.

Ao conceber a aparência do Rato para a animação, optou-se

por uma representação aos ratos que habitam os sistemas de esgoto em espaços urbanos públicos. Dessa forma, o personagem foi caracterizado por uma pelagem curta, desalinhada e escura, afastando-se da imagem de ratos domésticos e fofos, como hamsters. Essa escolha reforçou a sua representação como um símbolo da sujeira que prevalece no cenário.

As referências imagéticas pesquisadas para a formação do moodboard do personagem (Figura 62) foram selecionadas para conter as características descritas anteriormente, de forma a condizer com o cenário escolhido: uma praça de uma grande cidade.

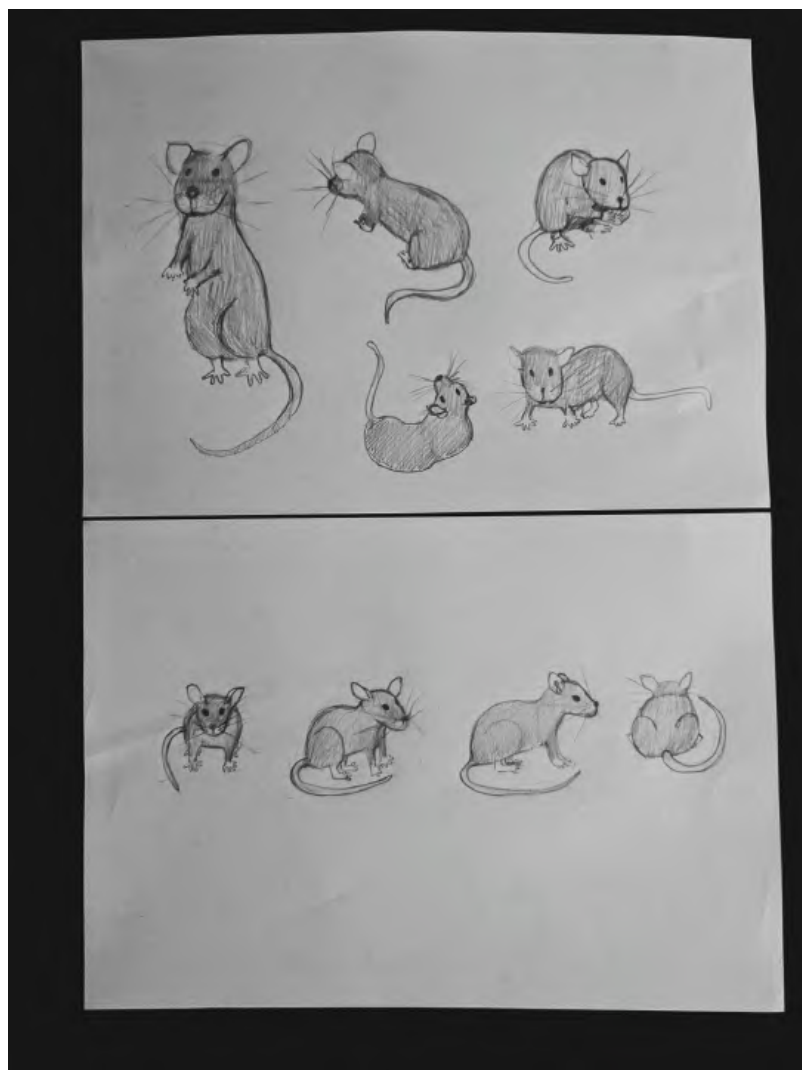
Figura 62 – Moodboard do personagem Rato.



Fonte: Compilação do autor, imagens coletadas do Pinterest e do Google Imagens.

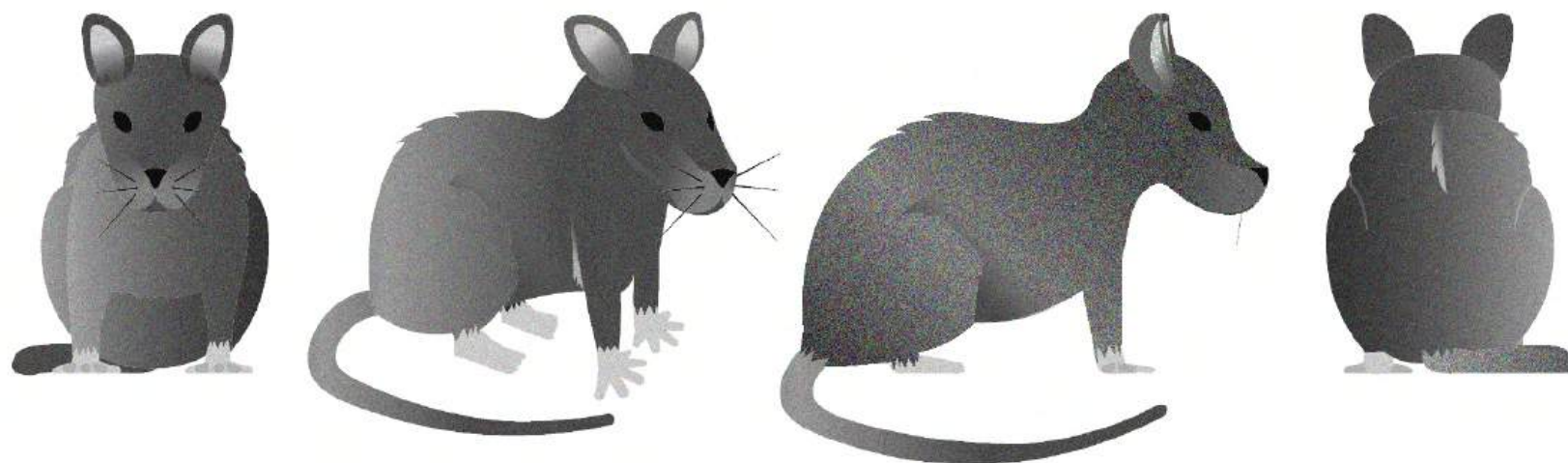
Os esboços do personagem (Figura 63) exploraram as características visuais observadas nas referências do moodboard. Durante o processo, foram exploradas a textura da pelagem, a postura corporal e detalhes faciais, com o objetivo de garantir a representação de um rato urbano que sobrevive em meio aos bueiros e sistemas de esgoto de grandes centros urbanos.

Figura 63 – Esboços do personagem Rato.



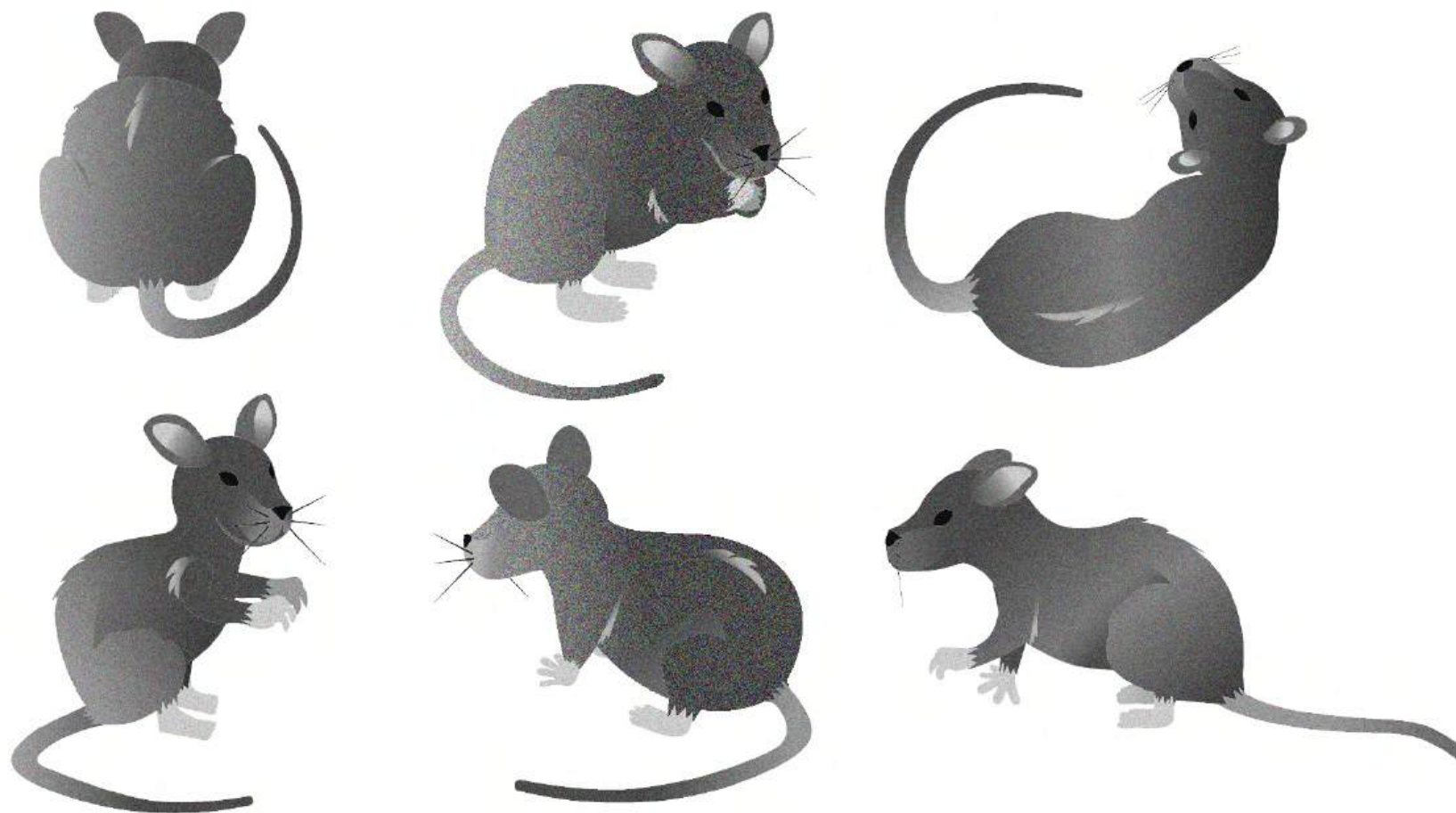
Fonte: Produção do autor.

Figura 64 – Vistas do personagem Rato.



Fonte: Produção do autor.

Figura 65 – Pose sheet - Rato.



Fonte: Produção do autor.

O Rato finalizado (Figura 64 e 65) é apresentado como um personagem que habita locais sujos e degradados da cidade, sendo um elemento importante para a construção da narrativa, transmitindo a ideia de podridão que permeia o cenário. Sua pelagem curta, bagunçada e escura foi desenhada para evitar similaridades com ratos domésticos, como hamsters, reforçando dessa forma sua representação como um símbolo de sujeira.

Além disso, durante essa fase, foram exploradas diferentes perspectivas, incluindo o Rato comendo algo, virado de costas e até levantando uma das patas, proporcionando uma variedade de poses que contribuem para a sua caracterização e expressão (Figura 65).

O Rato, portanto, aparece como um reflexo da realidade suja do cenário urbano descrito no poema, contribuindo para a mensagem e a temática explorada através da obra de Manuel Bandeira.

4.5.8. Homem

O bicho é o último personagem visto pelo autor na obra, seguindo da mesma forma no roteiro da animação. Ao imaginar a representação do bicho, optou-se por personificar o “bicho” como um homem, em vez de retratá-lo como um ser animalesco. Tal escolha não foi decidida aleatoriamente, mas sim o resultado de considerações e interpretações do poema.

A obra, em sua essência, é um poema que retrata e explora a fragilidade humana, revelando camadas desesperadas de um ser que necessita muito de alimento para existir. O autor se utiliza da metáfora de um “bicho” para simbolizar a miséria, a pobreza e a fome que faz parte da sociedade, mostrando de modo reflexivo as fraquezas da natureza humana.

Essa escolha também permite que a animação possua um impacto visual mais forte, pois permite explorar com mais profundidade questões que são levantadas ao ler o poema, como as interações sociais, relações de poder e injustiças.

Diante dessa escolha, o personagem é uma pessoa que se encontra em uma situação de vulnerabilidade devido à fome. Embora suas características visuais e físicas não sejam descritas no poema, optou-se por considerar os aspectos físicos de pessoas que estão diante dessa situação, refletindo o desgaste da vida nas ruas de uma grande cidade.

Sua pele envelhecida e suja, marcada pela exposição aos fatores climáticos e à falta de proteção, transmitindo a realidade enfrentada pelos que sofrem para sobreviver em meio à pobreza e à escassez. Suas vestimentas se apresentam sujas, desgastadas e velhas, destacando ainda mais sua condição precária.

Para se criar a representação desse personagem fez-se necessário pesquisar por imagens de indivíduos que enfrentam e vivenciam tais situações nas grandes cidades. Servindo como fonte de referência e inspiração para os próximos passos (Figura 66).

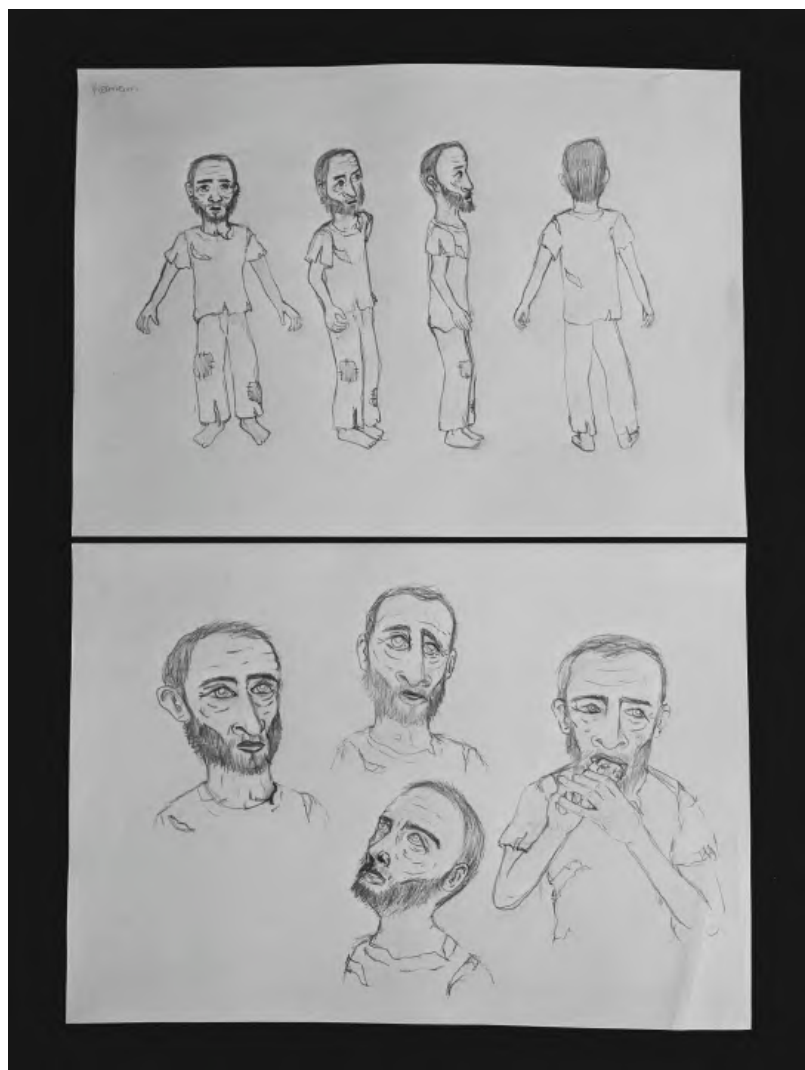
Figura 66 – Moodboard do personagem Homem.



Fonte: Compilação do autor, imagens retiradas do Pinterest e do Google Imagens.

Nos esboços do personagem Homem (Figura 67), foram exploradas suas vestes rasgadas e remendadas, devido ao desgaste decorrente do abandono e da falta de cuidado das ruas. Sua pele exibindo sinais marcantes de envelhecimento, sua barba bastante crescida e seus pés descalços, refletindo a vulnerabilidade e a falta de recursos que o personagem enfrenta.

Figura 67 – Esboços do personagem Homem.

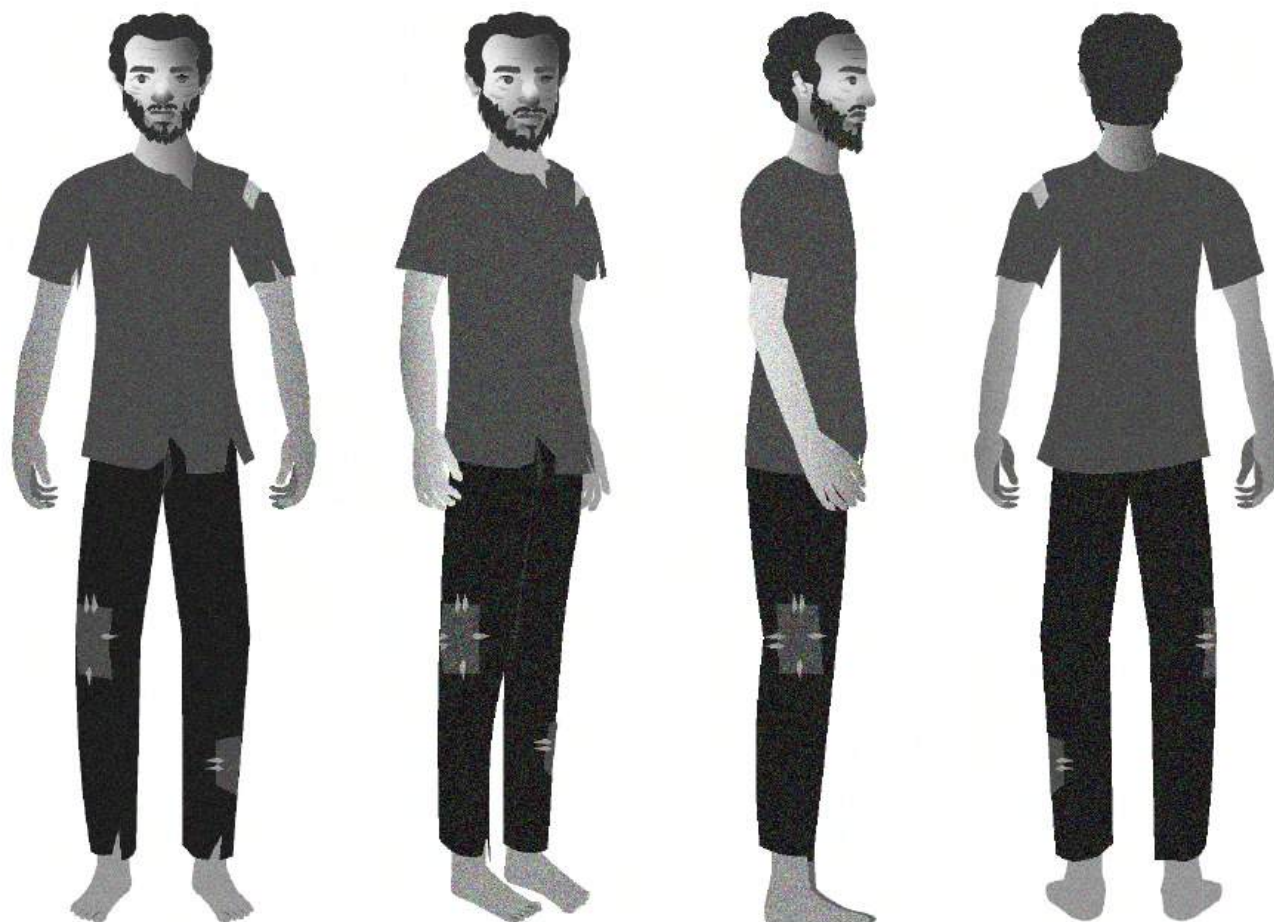


Fonte: Produção do autor.

Embora as características nos rascunhos pudessem evocar a imagem de um morador de rua, surgiram questionamentos sobre a identidade racial do personagem. Nessa fase, é possível perceber que os cabelos do personagem possuíam uma textura lisa e, como a finalização do personagem não exibía o tom da pele em cores, apenas se utilizando do preto e do branco, decidiu-se na etapa seguinte modificar alguns traços do personagem para refletir características negróides. Tal decisão também levou em consideração as imagens que foram coletadas para a construção do moodboard, onde é possível perceber que os indivíduos que aparecem nas imagens possuem características físicas negras, como a cor da pele escura e cabelos crespos.

Além disso, essa mudança abre espaço para uma reflexão mais profunda sobre as questões raciais e as disparidades sociais que permeiam nossa sociedade, estimulando uma discussão implícita sobre a interseção entre pobreza, fome e raça.

Figura 68 – Vistas do personagem Homem.



Fonte: Produção do autor.

Figura 69 – Expression sheet - Homem.



Fonte: Produção do autor.

Dessa forma, na finalização desse personagem (Figura 68 e 69), o Homem é apresentado com seus cabelos crespos e crescidos, evidenciando a falta de recursos para se ter cuidados pessoais com sua aparência, assim como sua barba bastante crescida, desalinhada e bagunçada. Seus lábios mais grossos que nos rascunhos e seu nariz menos afilado, aplicando dessa maneira as características negras no personagem.

Essas alterações servem para ajudar também a transmitir a realidade das pessoas que enfrentam situações semelhantes nas ruas das grandes cidades. Ao incorporar essas características negróides ao homem faminto, busca-se promover uma reflexão sobre a falta de apoio e o preconceito histórico que impediram que grande parte da população negra ascendesse socialmente.

Sua pele manteve-se marcada por profundas linhas de envelhecimento, resultado da exposição aos elementos climáticos e a ausência de proteção e abrigo. Seus pés descalços evidenciam a vulnerabilidade diante do ambiente

em que está inserido. Suas roupas rasgadas e remendadas, apresentam não apenas a falta de cuidado, mas também o abandono e a falta de recursos.

Assim como na finalização do primeiro personagem, Manuel Bandeira, também foram experimentadas várias expressões faciais e exploradas diferentes nuances emocionais, garantindo que o personagem possa transmitir outros sentimentos além dos que serão visualizados na narrativa (Figura 69).

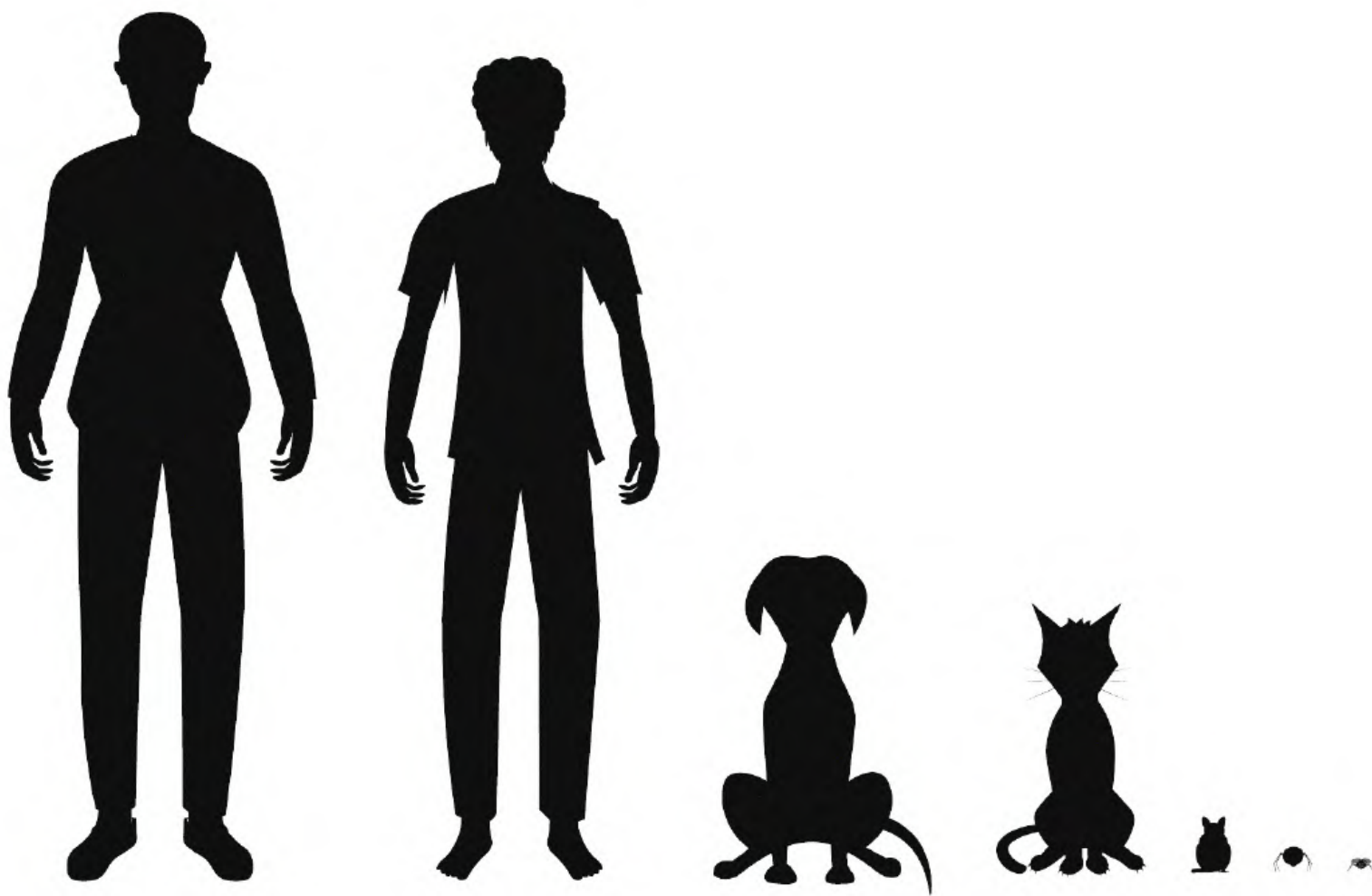
Ao finalizar todos os personagens, foi realizado a disposição dos personagens (Figura 70), assim como a disposição das silhuetas (Figura 71).

Figura 70 – Disposição em escala dos personagens.



Fonte: Produção do autor.

Figura 71 – Disposição das silhuetas dos personagens.



Fonte: Produção do autor.

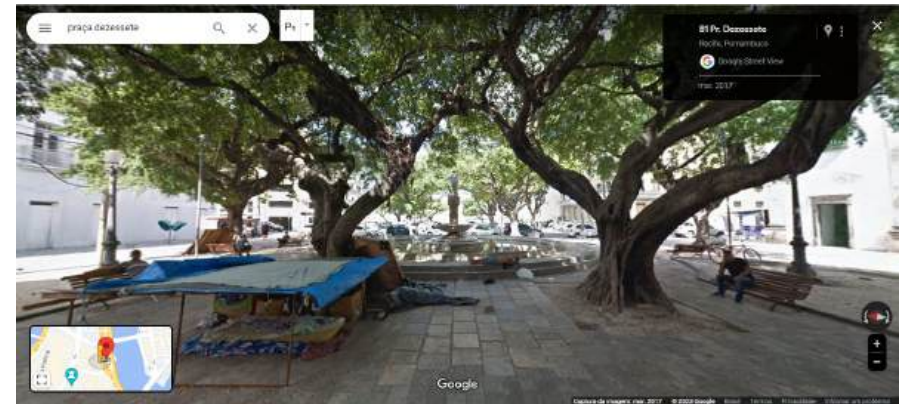
Neste momento, com os personagens estabelecidos, deu-se início à próxima fase do processo de produção, na qual se concentrou no desenvolvimento visual do cenário.

4.5.9. Cenário

A Praça Dezessete, selecionada na fase de “Pesquisa visual”, apesar de ser dividida em duas partes, separadas por uma pista de trânsito, optou-se por utilizar a parte onde se localiza a fonte como inspiração para a criação do cenário da animação. Essa escolha se deu devido a essa parte transmitir imagneticamente a atmosfera desejada para a narrativa, além de facilitar a trajetória do personagem Manuel Bandeira, conforme desenvolvido no roteiro e no storyboard.

Além da visita presencial ao local, também recorreu-se ao Street Views do Google Maps, uma ferramenta que permite visualizar imagens em 360°, para obter uma visão mais detalhada dos elementos presentes na praça (Figura 72).

Figura 72 – Street Views da Praça Dezessete.



Fonte: Imagem retirada do Street Views do Google Maps.

Também foi elaborado um moodboard (Figura 73) a partir de imagens pesquisadas em conjunto com as imagens retiradas do Street Views, o qual serviu como referência e inspiração para a criação dos esboços e a finalização do desenho do cenário.

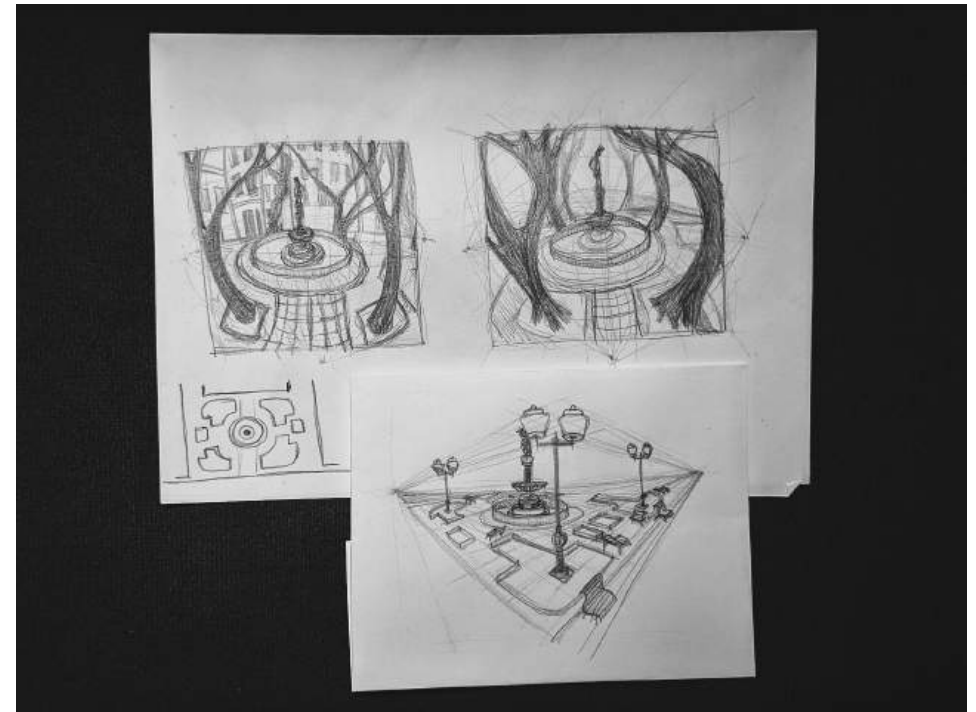
Figura 73 – Moodboard da Praça Dezessete.



Fonte: Compilação do autor, imagem retirada do Google imagens e do Street Views do Google Maps.

Nos esboços manuais (Figura 74), foram exploradas diferentes perspectivas para a visualização do cenário, permitindo explorar e analisar os elementos que compõem o ambiente da Praça Dezessete.

Figura 74 – Esboços do cenário.

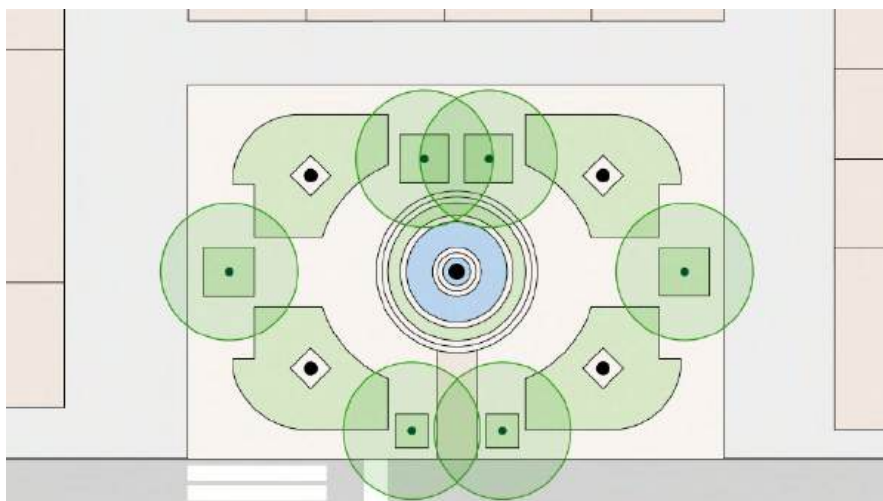


Fonte: Produção do autor.

Para facilitar ainda mais a compreensão visual da praça como um todo, foi criada uma representação de vista aérea, semelhante a uma planta baixa da praça (Figura 75). Embora a praça na realidade não seja geometricamente precisa,

foram aplicados recursos geométricos na representação, como o espelhamento simétrico da praça ao meio, tornando ambos os lados semelhantes em termos de disposição e elementos, de modo a facilitar a construção dessa representação e das demais ilustrações realizadas.

Figura 75 – Representação de uma planta baixa da Praça Dezessete.

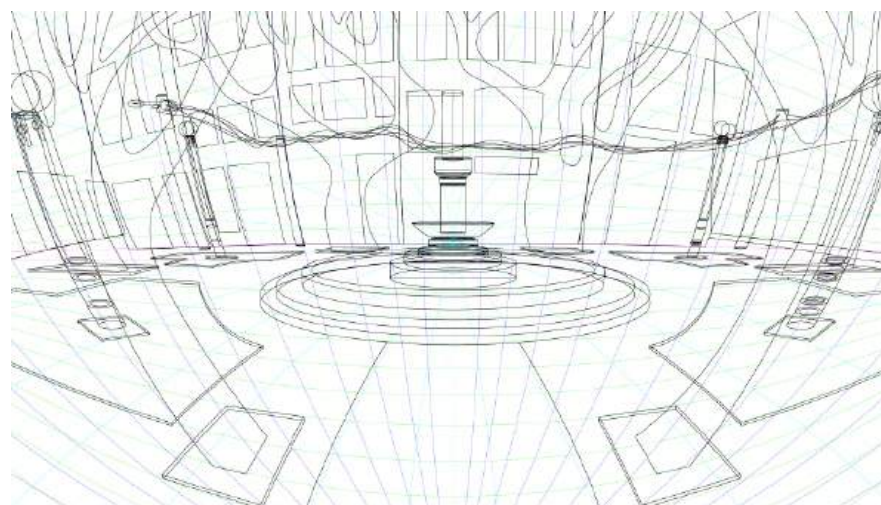


Fonte: Produção do autor.

Na fase de finalização do cenário, iniciou-se com um rascunho digital da praça, proporcionando uma base para sua posterior finalização com as cores e texturas

selecionadas anteriormente. Nesta etapa, a perspectiva foi cuidadosamente considerada para criar o efeito de que o espectador pode ter acesso ao olhar do personagem Manuel Bandeira. Neste rascunho (Figura 76) apenas linhas foram criadas, servindo como guia para as fases seguintes.

Figura 76 – Rascunho digital com linhas guias.



Fonte: Produção do autor.

Após a conclusão do rascunho digital do cenário, procedeu-se ao preenchimento das linhas com detalhes, aplicando luz e sombra conforme planejado. Além disso,

foram adicionados elementos visuais que não estavam presentes no rascunho digital, com o objetivo de incorporar todos os aspectos visuais definidos para a criação do cenário da animação (Figura 77).

Figura 77 – Linhas guias e finalização.



Fonte: Produção do autor.

O processo de finalização do cenário (Figura 78) tinha como objetivo torná-lo imersivo e mágico, como se o espectador tivesse o poder de ser transportado para o universo evocado pelo poema de Manuel Bandeira, permitindo-lhe mergulhar

conceitualmente no olhar do autor e na narrativa. Além disso, buscou-se transmitir o mistério e o suspense que envolve a animação, capturando a essência da obra original.

Figura 78 – Processo de finalização do cenário.



Fonte: Produção do autor.

Por fim, foram adicionados elementos visuais que remetem à sujeira, à podridão, aos lixos espalhados, à falta de cuidado, à degradação e à falta de manutenção. Com isso, foram incluídos matos irregulares crescendo, além de garrafas e copos espalhados, reforçando a podridão do cenário.

Figura 79 – Finalização do cenário.



Fonte: Produção do autor.

Portanto, o cenário alcançou seu resultado finalizado (Figura 79).

4.6. Quadros de estilo

A seguir, será apresentada a concepção do título da animação, que servirá como ponto de partida para o início da narrativa. Além disso, serão explorados outros quadros de estilo com o objetivo de enriquecer a experiência estética do projeto, fornecendo uma visão de como a animação poderá se desenrolar.

4.6.1. Título da animação

O filme “O poeta do castelo”, dirigido por Joaquim Pedro Andrade (1959), retrata o escritor Manuel Bandeira como se estivesse em um dia comum de sua rotina. Em uma determinada cena, suas mãos seguram um papel em branco, que é inserido em uma máquina de escrever, onde ele digita para compor um determinado texto (Figura 80).

Figura 80 – Manuel Bandeira utilizando uma máquina de escrever.



Fonte: Imagem retirada do filme “O poeta do castelo”, de Joaquim Pedro de Andrade (1959).

Para a concepção do título de abertura, considerou-se a cena do filme em que Manuel Bandeira utiliza sua máquina de escrever (Figura 81), servindo essa cena como inspiração para a busca de um título de abertura. A partir disso, decidiu-se incorporar elementos gráficos que remetem aos traços característicos de um manuscrito produzido em uma

máquina de escrever, incluindo não apenas a forma dos caracteres, mas também a textura da tipografia no papel. Foi buscado, então, uma fonte tipográfica digital que se assemelhasse visualmente aos desenhos dos caracteres de uma máquina de escrever, como um resgate a essa prática de Manuel Bandeira.

Figura 81 – Manuel Bandeira digitando.



Fonte: Imagem retirada do filme “O poeta do castelo”, de Joaquim Pedro de Andrade (1959).

Ao considerar essa forma de escrita, um dos requisitos seria buscar uma fonte que reproduzisse as características dos caracteres marcados no papel por uma máquina de escrever, incluindo suas texturas falhadas. Essas falhas, muitas vezes decorrentes da falta de pigmentação da fita de tinta, se alinham conceitualmente com o significado do poema, que aborda o desgaste e a fragilidade humana.

Na busca, a fonte que mais se adequou à proposta visual foi a “Why do we blink so frequently?” (Figura 82), servindo de elemento tipográfico para o desenvolvimento da primeira cena da animação, a abertura.

Figura 82 – Fonte tipográfica “Why do we blink so frequently?”.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:,: ' " (!?) + - _ * / = @ \$ & #

Fonte: Composição tipográfica realizada pelo autor.

Após encontrar a fonte foi produzido o quadro de estilo da cena inicial da animação (Figura 83), assim como previsto no roteiro e no storyboard.

Após a conclusão do quadro de abertura da animação, o projeto prosseguiu com a realização de outros quadros de estilo, como será apresentado adiante.

Figura 83 – Abertura da animação.

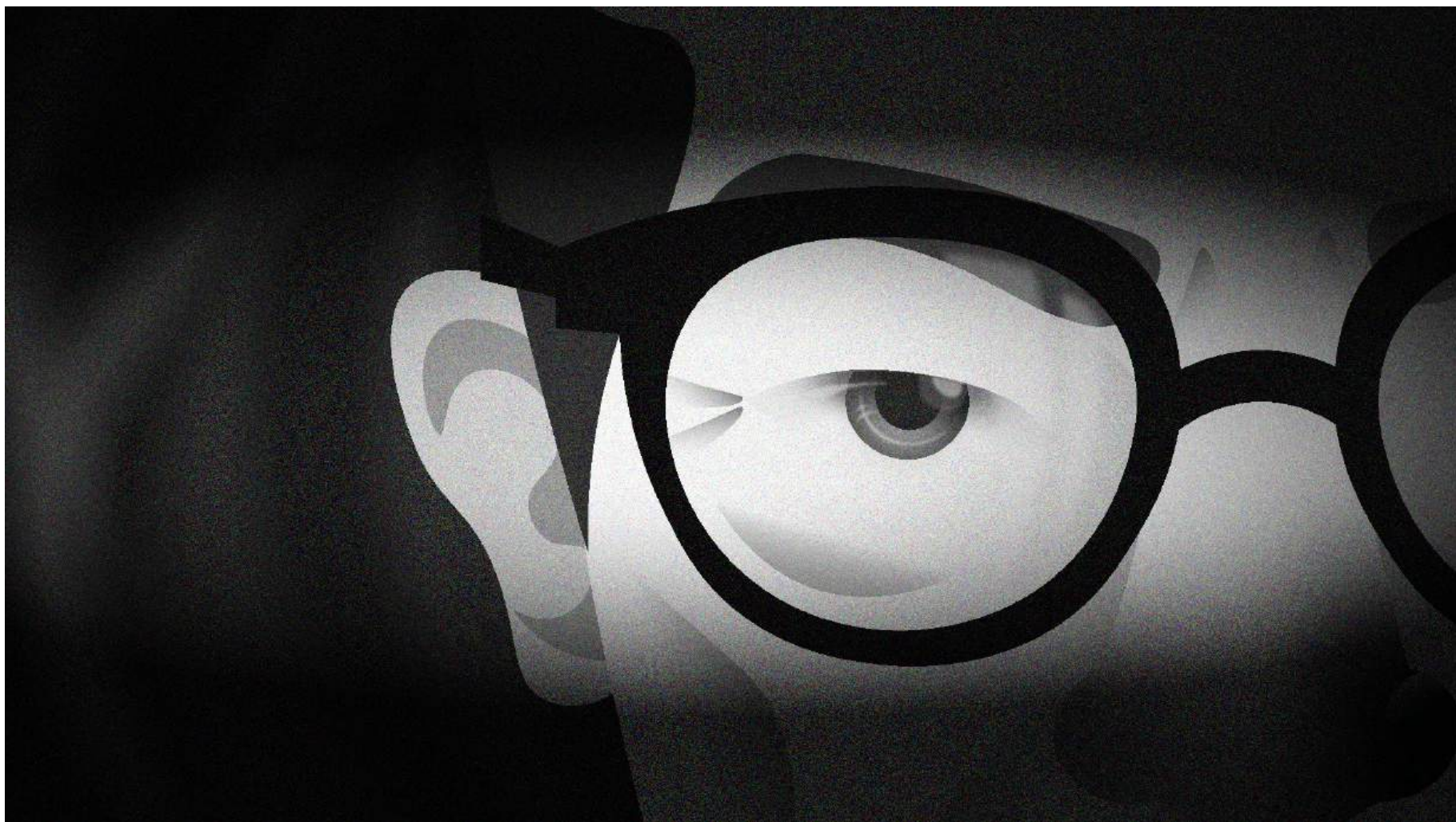


Fonte: Produção do autor.

4.6.2. Outros quadros de estilo

Nesta fase, foram explorados outros quadros de estilos, permitindo a visualização do estilo visual das possíveis cenas da animação, com o objetivo de garantir uma consistência estética e comunicando a atmosfera visual desejada para a animação.

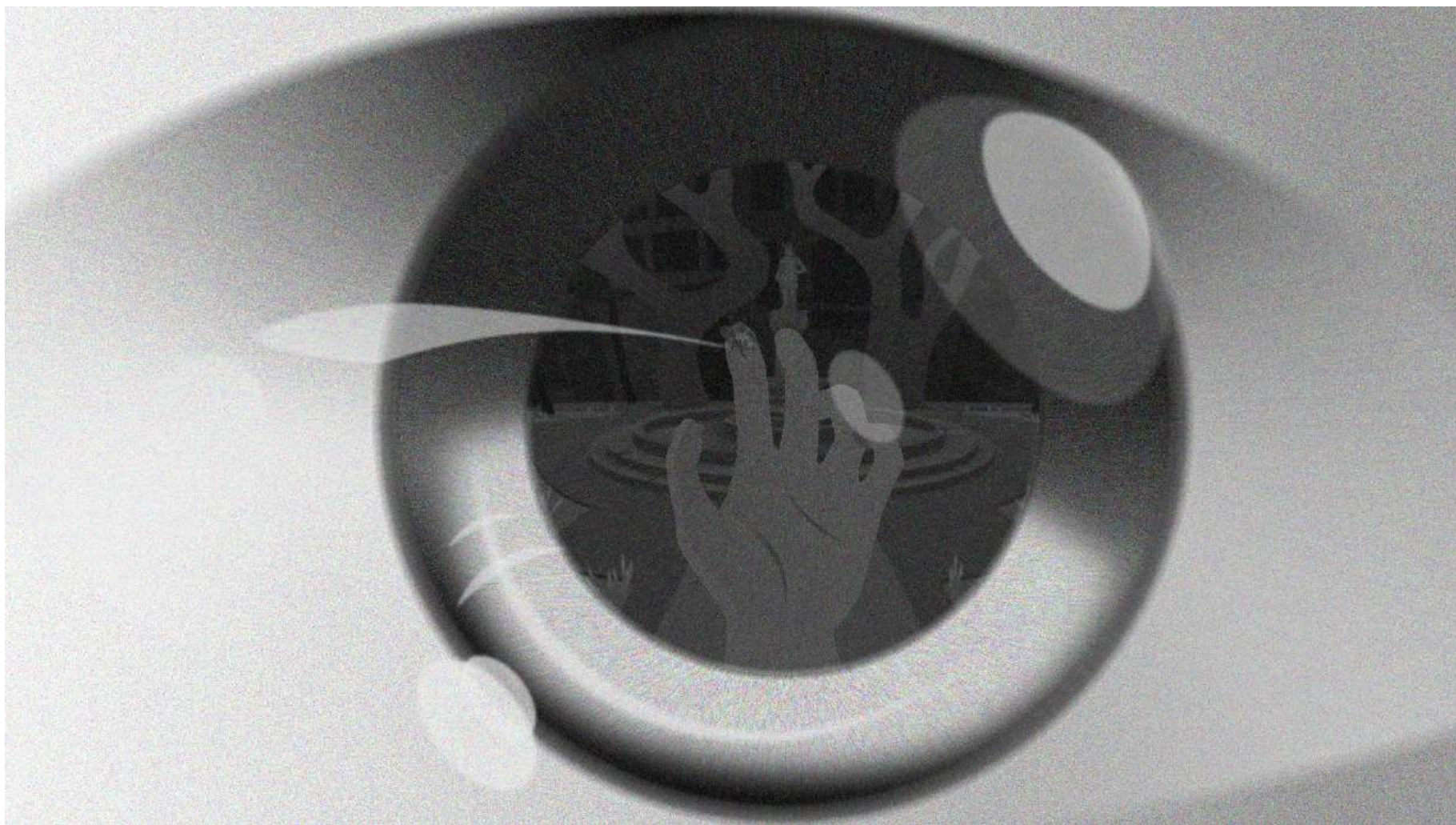
Figura 84 e 85 – Quadros de estilo com o personagem Manuel Bandeira.





Fonte: Produções do autor.

Figura 86 – Quadro de estilo em que a câmera atravessará a pupila do personagem Manuel Bandeira.



Fonte: Produção do autor.

Figura 87 – Quadro de estilo com a mão do personagem Manuel Bandeira em contato com a personagem Mosca.



Fonte: Produção do autor.

Figura 88 – Quadro de estilo no qual a personagem Mosca voa sobre o cenário.



Fonte: Produção do autor.

Figura 89 – Quadro de estilo com a personagem Aranha.



Fonte: Produção do autor.

Figura 90 – Quadro de estilo com o personagem Gato.



Fonte: Produção do autor.

5. Considerações Finais

O processo de se construir o desenvolvimento visual e narrativo de uma animação baseada no poema “O Bicho”, de Manuel Bandeira, revelou-se bastante desafiador, exigindo uma imersão profunda na obra do autor. Isso não apenas me levou a compreender os detalhes essenciais do poema, mas também a explorar aspectos da vida e da obra de Bandeira.

Inicialmente, considerou-se a possibilidade de realizar a animação propriamente dita do poema, não se limitando apenas ao desenvolvimento visual e narrativo. Entretanto, durante o desdobramento do projeto, tornou-se claro que a execução da animação seria inviável. Isso se deve ao fato de que determinadas etapas exigiram um tempo e dedicação significativos para serem executadas da melhor maneira possível. Além disso, seria necessária uma equipe especializada na área proposta para realizar o projeto da animação, tornando essa fase impraticável. Diante disso, foi

necessário adequar o escopo do projeto para torná-lo realizável.

Além disso, foi de grande importância poder adaptar a metodologia utilizada para a construção desse trabalho de conclusão de curso ao meu contexto. A metodologia original, descrita por Antônio Fialho, é um processo que geralmente é conduzido por diversos profissionais em grandes estúdios de animação. Sem a adaptação realizada e a execução de todas as etapas por minha própria conta, a entrega deste projeto seria inviável, dado que trabalhei de forma independente.

O projeto também me proporcionou conhecimentos e experiências que vão além da animação e do motion design, abrangendo a criação de personagens, técnicas de desenho, ilustração e uma compreensão mais profunda sobre a natureza humana diante da fome e da pobreza.

Ademais, compreender verdadeiramente o significado de “O Bicho” foi uma experiência empática e sensível, tanto

durante a interpretação do poema quanto durante a pesquisa visual realizada na cidade do Recife. Isso ampliou minha compreensão sobre a complexidade do mundo e evidenciou que há muitas questões além do meu conhecimento. Infelizmente, a fome e outras questões sociais, representadas na obra, persistem até os dias atuais.

Em suma, concluo este trabalho com a aquisição de diversas habilidades, experiências e conhecimentos ao longo de seu processo. No entanto, reconheço que há ainda uma infinidade de outros saberes e aptidões a serem explorados e vivenciados, como escrito no poema “Evocação do recife”, de Manuel Bandeira, “[...] A vida com uma porção de coisas que eu não entendia bem. Terras que não sabia onde ficavam...”, em que o autor expressa sua limitação de conhecimento diante do mundo e faz alusão à vida repleta de experiências ainda não exploradas.

Referências

Aidar, Laura. “**Modernismo**”. Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-modernismo/>. Acesso em: 25 de Abril de 2023.

Autor(a) não encontrado. “**Le Roman de Renard, un film de Ladislav Starewitch**”. Disponível em: <https://eserebitacora.wordpress.com/2014/07/23/maitre-rena-rd-un-film-de-ladislav-starewitch/>. Acesso em: 02 de Maio de 2023.

Autor não encontrado. “**Praça de dezessete é terra de ninguém**”. Disponível em: <https://jc.ne10.uol.com.br/canal/cidades/geral/noticia/2015/12/16/praca-dezessete-e-terra-de-ninguem-212634.php>. Publicado em: 16 de Dezembro de 2015.

Bacher, Hans. “**Dream Worlds - Production Design for Animation**”. 2008.

Bandeira, Manuel. “**Estrela da Manhã: poesias reunidas**”. 17ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

Castro, Josué. “**Geografia da Fome**”. Rio de Janeiro: O Cruzeiro, 1946.

Eiko, Julia. “**O que é Concept Art?**”. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>. Acesso em: 18 de Agosto de 2023.

Frazão, Dilva. “**Biografia de Manuel Bandeira**”; eBiografia. Disponível em: https://www.ebiografia.com/manuel_bandeira/. Acesso em: 10 de Abril de 2023.

Fuks, Rebeca. “**O que é um poema visual e principais exemplos**”; Cultura Genial. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/o-que-e-um-poema-visual-exemplos/>. Acesso em: 17 de Abril de 2023.

Gerbase, Carlos. “**Primeiro Filme: Descobrimos - Fazendo - Pensando**”. Publicado em 1 de Janeiro de 2012. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>. Acesso em: 11 de Março de 2024.

Guimarães, Leandro. “**Modernismo: contexto, características, autores, fases**”. Disponível em: <https://www.preparaenem.com/portugues/modernismo.htm>. Acesso em: 01 de Maio de 2023.

Lins, Letícia. “Praça dezessete está abandonada”. Disponível em: <https://oxerecife.com.br/praca-dezessete-esta-abandonada/>. Publicado em: 17 de Dezembro de 2018.

Madeiro, Carlos. “**Número de brasileiros com fome dispara e atinge 33,1 milhões, diz pesquisa**”. UOL Notícias, 08 jun. 2022.

Marcello, Carolina e Fuks, Rebeca. “**Poema O bicho, de Manuel Bandeira (com análise e significado)**”. Disponível

em:

<https://www.culturagenial.com/poema-o-bicho-manuel-bandeira/>. Acesso em: 01 de Abril de 2023.

Priscila. **“Poema de Augusto de Campos declamado por Caetano Veloso”**; Meu Lado Poético, 4 de junho de 2020.

Disponível em:

<https://meuladopoetico.com/noticias/poema-de-augusto-de-campos-declamado-por-caetano-veloso>. Acesso em: 17 de Abril de 2023.

Shanasa, Dhyan. **“Manual de Sobrevivência para Motion Designers”**. 2020.

Souza, Leonardo. **“O literário através da TV nos anos 90: um olhar sobre o programa Castelo Rá-Tim-Bum”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Pato Branco, 2016.

Souza, Warley. **“Manuel Bandeira”**; Brasil escola. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/manuel-bandeira.htm>. Acesso em: 01 de abril de 2023.

Shaw, Austin. **“Design for motion: Fundamentals and Techniques of motion design”**. 2015.

Thomas, Frank e Johnston, Ollie. **“The Illusion Of Life Disney Animation”**. 1981.

Velho, João. **“Motion graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise”**. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

Xavier, H. P. **“A evolução da poesia visual: da Grécia Antiga aos infopoemas.”** Significação: Revista de Cultura Audiovisual, 2002. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65551/68164>. Acesso em: 05 de abril de 2023.

Apêndices

Apêndice A - Roteiro inicial

Roteiro

1. ABERTURA

Título: O bicho

A tela está escura. As letras do título

"O bicho" surgem no centro da tela.

Depois de completar o título, cada letra desaparece gradativamente, tornando a tela escura novamente.

2. EXT. PÁTIO - NOITE

O foco está em um dos olhos do homem. O olhar se move em diferentes direções, revelando através da sua íris o pátio imundo e degradado.

OBSERVADOR (V.O)

Vi ontem um bicho

Na imundície do pátio

3. EXT. PÁTIO - NOITE

uma mosca voa pelas imundícies do pátio, a procura de algum alimento. A cena é guiada pelo voo da mosca, mas ela acaba se emaranhado em uma teia de aranha.

OBSERVADOR (V.O)

Catando comida entre os detritos

Quando achava alguma coisa,

4. EXT. PÁTIO - NOITE

A aranha sente a vibração de sua teia, devido a mosca ter se enroscado na teia, e vai atrás do alimento, a mosca.

OBSERVADOR (V.O)

Não examinava nem cheirava:

Engolia com voracidade.

A aranha devora a mosca.

Não era um rato.

5. EXT. PÁTIO - NOITE

Após a camera passar por algumas teias,
um cão é revelado no pátio através de
uma luz.

OBSERVADOR (V.O)

O bicho não era um cão,

6. EXT. PÁTIO - NOITE

A luz do poste do pátio pisca, revelando
outro bicho, um gato.

OBSERVADOR (V.O)

Não era um gato,

7. EXT. PÁTIO - NOITE

A luz pisca novamente, revelando
novamente outro bicho, um rato.

OBSERVADOR (V.O)

8. EXT. PÁTIO - NOITE

Cena de maior tensão, onde o verdadeiro
bicho, que estava sendo chamado diversas
vezes no poema será revelado.

Nessa cena a câmera irá retornar a cena
2, no sentido contrário, onde revelará
um olho de um homem.

Um homem em situação de rua aparecerá.

OBSERVADOR (V.O)

O bicho, meu Deus, era um homem.

Após revelar o mistério, todo corpo do
homem é visto e a tela é tomada por uma
escuridão.

Apêndice B - Roteiro final

1. ABERTURA

[Título: O bicho]

A tela está com o fundo escuro e o título escrito "O bicho" em cor branca. O título se dissolve lentamente no fundo escuro, de maneira não uniforme, como se estivesse se misturando ou se escondendo na escuridão, refletindo a ocultação do "bicho" ao longo do poema. Por fim, o título desaparece completamente da tela.

2. EXT. PÁTIO - NOITE

A tela escura se abre como se fosse um olho, permitindo a entrada da luz, revelando a cena. Manuel Bandeira surge, abrindo os olhos.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Vi ontem um bicho

A câmera se aproxima do olhar de Manuel Bandeira e atravessa sua pupila, revelando o que ele observa.

3. EXT. PÁTIO - NOITE

Manuel Bandeira observa uma mosca pousada em seu dedo, seu olhar se aproxima para observá-la mais de perto. A mosca se assusta e voa pelo pátio em direção a um poste, procurando alimento.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Na imundície do pátio

Catando comida entre os detritos.

Manuel Bandeira segue o voo da mosca enquanto ela se aproxima do poste. No entanto, a mosca não percebe a teia de

aranha que estava a poucos metros de distância e acaba se enroscando nela, tornando-se uma vítima da aranha que realizou a armadilha.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Quando achava alguma coisa,

4. EXT. PÁTIO - NOITE

A aranha sente a vibração de sua teia devido à mosca ter se enroscado nela, e vai atrás do alimento.

A aranha, devido à falta de alimentos no cenário, corre em direção a mosca, atacando-a rapidamente.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Não examinava nem cheirava:

Engolia com voracidade.

A aranha devora a mosca.

Após se alimentar, a aranha se movimenta

em direção à borda da sua teia, descendo da teia em busca de mais alimentos.

5. EXT. PÁTIO - NOITE

Manuel Bandeira escuta um barulho ao fundo da aranha, que chama sua atenção, desfocando a aranha e focando na cena que está acontecendo atrás da aranha. O cão é revelado no pátio, farejando e revirando o lixo. Ele encontra algum resto de alimento e come rapidamente. Ao terminar, observa Manuel Bandeira, que o observa de volta.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

O bicho não era um cão,

Manuel Bandeira continua a caminhar pelo pátio, explorando o local, indo em direção a um espaço mais escuro.

6. EXT. PÁTIO - NOITE

Ao fundo, os olhos de um animal são vistos, e aos poucos Manuel Bandeira vai conseguindo visualizar do que se trata, percebendo que é um gato.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Não era um gato,

O gato observa uma presa e, após levantar uma das patas, ataca. Manuel Bandeira observa o ataque e percebe que o gato está segurando o rabo de um rato com uma de suas patas.

7. EXT. PÁTIO - NOITE

O rato, após ser atacado pelo gato, tenta escapar, já que o ataque não tirou sua vida.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

Não era um rato.

O rato, com esforço, escapa do gato e

corre em direção ao seu esconderijo, uma toca escondida no chão da praça. Manuel Bandeira observa a trajetória do rato em direção à sua toca. Após o rato conseguir se esconder, Manuel Bandeira observa um pé humano muito próximo da toca.

8. EXT. PÁTIO - NOITE

O olhar de Manuel Bandeira é conduzido para identificar de quem é o pé. Ele ouve um som de mastigação e observa que o pé se trata de um homem comendo restos de alimentos.

MANUEL BANDEIRA (V.O)

O bicho, meu Deus, era um homem.

O homem segura o alimento com as mão e olha para cima, avistando Manuel Bandeira. Manuel Bandeira vê o corpo do homem por completo.

O homem direciona o olhar para Manuel Bandeira e a câmera revela o reflexo do homem nos olhos de Manuel Bandeira. A câmera sai da pupila de Manuel Bandeira, diante da triste situação presenciada.

Manuel Bandeira, comovido com a situação, sente seu coração pulsar e fecha seus olhos. A câmera, em conjunto como o olhar de Manuel Bandeira, encerra a animação, tornando-a toda escura, seguindo para os créditos finais.