

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Rafael Rodrigues Gusmão Senhorinho

MIYAZAKI E SAMICO:

Uma hibridização de estéticas

Caruaru

2017

RAFAEL RODRIGUES GUSMÃO SENHORINHO

MIYAZAKI E SAMICO:

Uma hibridização de estéticas

Trabalho de graduação apresentado ao curso de graduação em Design, na Universidade Federal de Pernambuco, para o cumprimento dos requisitos de conclusão de curso.

Orientador: Marcos Buccini

Caruaru

2017

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Marcela Porfírio CRB/4 - 1878

S476m Senhorinho, Rafael Rodrigues Gusmão.
Miyazaki e Samico : uma hibridização de estéticas. / Rafael Rodrigues Gusmão
Senhorinho. – 2017.
79f. ; il. : 30 cm.

Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Animação (Cinematografia). 2. Desenho (Projetos). 3. Fusão cultural. I. Ribeiro,
Marcos Buccini Pio (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-276)

RAFAEL RODRIGUES GUSMÃO SENHORINHO

“MIYAZAKI E SAMICO: uma hibridização de estéticas”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco para a obtenção do grau/título de bacharel/licenciado em Design.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira (Examinador)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Examinador)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus falecidos bisavós, por, apesar de não estarem mais aqui, terem estado comigo por tanto tempo, e por continuarem comigo. Agradeço muito por tudo.

AGRADECIMENTOS

Assim como dedico, primeiramente, também, agradeço aos meus bisavós, por tudo que me fizeram e ensinaram, e as promessas que os fiz, realizarei cada uma delas. Agradeço às minhas avós e minha mãe por me darem todo apoio em tudo que falei, fiz ou precisei, e sempre estarem do meu lado em todo momento. Ao meu pai por ter me apoiado em alguns pontos, e tentado me desencorajar em outros, no que teve um resultado muito contrário.

Ter certos amigos e confiar tudo neles é um pouco difícil hoje em dia, então, agradeço a Luiz Melo por ser um dos meus melhores amigos e por sempre ter me encorajado nas minhas criações artísticas, mesmo que eu achasse que não prestava. Agradeço ao meu irmão e, também, melhor amigo, Marcel Pereira, por me escutar nos momentos mais difíceis, me mandar me lascar e me xingar nos que mais precisei ouvir isso, por me apoiar nas mais loucas decisões, mesmo que no começo elas não tenham sentido algum, nem mesmo para mim.

Algumas amizades começam estranhas, ficam loucas, socam sua cara, e são tão ótimas quanto podem algum dia ser, agradeço a minha melhor amiga, Elienay Freitas, por ter me ouvido chorar mais que qualquer pessoa, escutado todo tipo de crise ou drama que tive, por me evitar quando foi necessário e por sempre ter voltado.

Há tempos em que você fica meio perdido e começa a tentar de tudo sem saber o que fazer direito. Quero agradecer especialmente a Bruna Aureliano, por ter me feito lembrar do que realmente quero fazer, do que preciso fazer e do que quero continuar fazendo na minha vida.

Gostaria de agradecer a muitos outros por terem estado comigo, peço desculpa aos que não citei nomes, mas espero que sempre continuem, por mais perto ou longe que eu esteja.

Por tudo que aconteceu e por tudo que vá acontecer, do fundo do meu coração, obrigado. Mesmo mesmo.

RESUMO

O presente trabalho tem como intenção o desenvolvimento de um estilo híbrida a partir do estilo de dois artistas distintos, Hayao Miyazaki e Gilvan Samico. Como fundamento desta pesquisa, foi realizado uma análise sobre animação e o tipo que iria ser trabalhado, além de um estudo sobre hibridismo cultural. Sendo esta base necessária para o encaminhamento no desenvolvimento e no tipo do resultado pretendido. Após estas etapas, e de um ponto de vista metodológico, foi realizado um relatório no qual mostra todo o processo de criação do estilo híbrida, através de análises, seleção de elementos e comparações. Por fim, esta pesquisa trará um estilo híbrido criado pelo autor aplicado em artes conceituais, o material necessário para o desenvolvimento de uma animação e um estudo sobre um dos tipos de hibridismo cultural, a aculturação.

Palavras-chave: Animação. Estilo. Hibridismo.

ABSTRACT

The present research intends to develop a hybrid art style from the style of two different artists, Hayao Miyazaki and Gilvan Samico. As a basis for this research, it was made an analyses of animation and the type that would be worked, as well as a study of cultural hybridity. Being this a necessary base for the routing of development and the type of result that would be achieved. After theses steps, and of a methodological point of view, a report was prepared showing the whole process of the creation of the hybrid art style, through analysis, selecting elements and comparing them. Finally, this research will bring a hybrid style, created by the author, applied in some concept arts, the necessary material for the development of an animation and a study on one of the types of cultural hybridity, the acculturation.

Keywords: Animation. Style. Hybridity.

LISTA DE FIGURAS

Figure 1: Cena de Howl's Moving Castle.....	17
Figura 2: Exemplo de Concept.....	20
Figura 3: Exemplo de Storyboard.....	21
Figura 4: Exemplo de Squash and Stretch.....	23
Figura 5: Exemplo de antecipação.....	24
Figura 6: Exemplo de Staging.....	24
Figura 7: Exemplo de Follow Through and Overlapping.....	25
Figura 8: Exemplo de Arcs.....	26
Figura 9: Exemplo de Secondary Action.....	27
Figura 10: Exemplo de Exaggeration.....	28
Figura 11: Exemplo de Solid Drawing.....	28
Figura 12: Exemplo de Appeal.....	29
Figura 13: Cena do filme A Viagem de Chihiro.....	37
Figura 14: Quadro do storyboard da animação Porco Rosso.....	37
Figura 15: Cenário da animação Castelo Animado.....	38
Figura 16: Cenário da animação A Viagem de Chihiro.....	39
Figura 17: Personagens da animação Castelo Animado.....	41
Figura 18: A Criação das Sereias (2002).....	42
Figura 19: O Rapto do Sol (1960).....	42
Figura 20: Rapto do Sol (1984).....	43
Figura 21: A Ilha.....	44
Figura 22: Ascensão.....	45
Figura 23: O Sol, A Lua, As Estrelas.....	46
Figura 24: Exemplo de estilo 1.....	49
Figura 25: Exemplo de estilo 2.....	50
Figura 26: Estudo 1.....	51
Figura 27: Estudo 2.....	52
Figura 28: Concepts da morte 1.....	54
Figura 29: Concepts da morte 2.....	55
Figura 30: No Face.....	56
Figura 31: Concepts da morte 3.....	56
Figura 32: Concepts da morte 4.....	57
Figura 33: Concepts finais da morte 1.....	58
Figura 34: Concepts finais da morte 2.....	58

Figura 35: Concepts do protagonista 1.....	59
Figura 36: Concepts do protagonista 2.....	60
Figura 37: Concepts do protagonista 3.....	61
Figura 38: Referência de vestimento.....	61
Figura 39: Concepts do protagonista 4.....	62
Figura 40: Concept final do protagonista.....	63
Figura 41: Referência de cenário 1.....	64
Figura 42: Referência de cenário 2.....	65
Figura 43: Primeiras ideias de cenário.....	65
Figura 44: Concept de cenário 1.....	66
Figura 45: Concept de cenário 2.....	66
Figura 46: Cena 1.....	67
Figura 47: Cena 2.....	68
Figura 48: Cena 3.....	68
Figura 49: Quadro Storyboard 1.....	69
Figura 50: Quadro Storyboard 2.....	70
Figura 51: Edição After Effects.....	71

LISTA DE TABELAS

1. Tabela 1: Análise de características da estética 1..... 40
2. Tabela 2: Análise de características da estética 2..... 47

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	13
2.	CINEMA DA ANIMAÇÃO.....	15
2.1	A Animação 2D.....	16
2.2	Processos de desenvolvimento de uma animação.....	17
2.2.1	Pré-Produção.....	18
2.2.1.1	Roteiro.....	18
2.2.1.2	Concept.....	19
2.2.1.3	Storyboard.....	20
2.2.1.4	Animatic.....	22
2.2.2	Produção.....	22
2.2.2.1	Animação.....	22
2.2.3	Pós-Produção.....	29
3.	HIBRIDISMO CULTURAL.....	31
3.1	Formas de Hibridação.....	33
3.1.1	Transculturização.....	33
3.1.2	Aculturação.....	34
4.	OS ARTISTAS E OS ESTILOS.....	36
4.1	Hayao Miyazaki.....	37
4.1.1	O Estilo de Miyazaki.....	38
4.2	Gilvan Samico.....	41
4.2.1	O Estilo de Samico.....	44
5.	RESULTADOS.....	48
5.1	Estilos Híbridos.....	48
5.1.1	Dificuldades e Características do Estilo.....	48
5.2	A Híbrida e Concepts.....	52
5.2.1	O Enredo.....	53
5.2.2	A Morte.....	54
5.2.3	O Protagonista.....	59
5.2.4	O Cenário.....	64

5.2.5 Cenas Finais.....	68
5.2.6 Animatic.....	70
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
REFERÊNCIAS.....	75
ANEXOS.....	77

1. INTRODUÇÃO

A animação, desde seu início, passou por diversas modificações com o desenvolvimento da tecnologia. Os métodos em que as animações baseavam-se os seus desenvolvimentos, inicialmente rudimentares, passaram por um processo de inovação e divisão, no qual setores de criação de cada etapa do desenvolvimento de uma animação receberam atenções específicas.

Dentro desse processo de desenvolvimento, cada setor é responsável por determinada parte da criação da animação, cada parte é trabalhada por determinada pessoa ou grupo de pessoas.

Esta pesquisa se desenvolverá em um grupo de trabalhos necessários para a realização de uma animação, mais especificamente, ele terá como foco uma determinada parte, a criação da arte conceitual, ou *concept art*, a partir de um estilo híbrido, sendo um material produzido no início do desenvolvimento de uma animação.

Este trabalho se caracterizará como um projeto exploratório e comparativo. Segundo Munari (1981), o método projetual não é nada absoluto, sequer definitivo; é algo que pode se modificar ao decorrer do processo, caso este beneficie o seu desenvolvimento. O trabalho então se desenvolve baseando-se na metodologia utilizada por Munari (1981), a partir do problema de pesquisa identificado, a criação de um estilo híbrida utilizando elementos de dos dois artistas selecionados, até a sua conclusão, a estética desenvolvida.

O presente trabalho tem como objetivo geral o desenvolvimento de concepts de animação por meio de uma análise de aspectos dos trabalhos de Hayao Miyazaki, animador e diretor japonês, e Gilvan Samico, desenhista e xilogravurista brasileiro, criando um paralelo entre eles. O resultado desta análise resultará na criação de um estilo híbrido para o desenvolvimento desses concepts e futuramente uma animação, e, conseqüentemente, em um estudo sobre hibridismo cultural a partir destes dois artistas.

Objetivos Específicos:

- Identificar e analisar o tipo de estética utilizado por Miyazaki e por Samico.

- Realizar comparação das estéticas utilizadas pelos artistas e desenvolver uma estética híbrida a partir da comparação.
- Desenvolver todo material necessário utilizado na pré-produção de uma animação de curta metragem, utilizando a estética híbrida criada.
- Produzir um relatório descrevendo os procedimentos utilizados, desde as análises dos artistas até a criação do material para a animação.

Ambicionando a criação de um estilo para o desenvolvimento de uma animação, será mostrado neste trabalho o impacto atribuído pelo hibridismo entre dois estilos; visto que, estes dois elementos de estudos, possuem pontos culturais distintos. Este hibridismo é uma tendência atual decorrido de dois ou mais elementos e, por conta de uma globalização, estes encontros ou choques culturais vem ocorrendo de maneira gradual. Este trabalho promoverá o encontro entre dois artistas distintos e se justificará de maneira consciente ao analisar, trabalhar e criar esta fusão.

Esta pesquisa iniciará com um capítulo discutindo sobre a animação e o tipo de animação a ser utilizado, além dos princípios fundamentais, que são essenciais devido ao auxílio na base do direcionamento do trabalho a ser criado. Após isso, será estudado o processo em que esta mistura de estéticas passará, o hibridismo cultural. Dentro deste estágio, será decorrido os tipos de hibridismo , além de suas exemplificações.

O desenvolvimento do estilo híbrido em si começará no terceiro capítulo e terá início com a análise em cima dos autores selecionados, as quais características destes serão selecionadas para a utilização do hibridismo. Este estudo, também, separará elementos específicos que serão utilizados e explorados na produção da estética.

Por fim, no último capítulo será decorrido todo o relatório de desenvolvimento do estilo após a análise dos artistas, desde a aplicação das características dos autores, comparações, testes e a criação do material, com o estilo híbrido elaborada, para o desenvolvimento da animação.

2. CINEMA DA ANIMAÇÃO

Neste capítulo será apresentado, primeiramente, um pequeno discurso sobre o cinema da animação, para que se possa adentrar, e posteriormente, abordar sobre a técnica que será utilizada na criação deste trabalho e os processos criados e desenvolvidos para a criação de uma animação.

A princípio, juntamente com a melhoria da câmera de filme e o desenvolvimento do filme em rolo capaz de resistir aos severos mecanismos para a projeção de imagem, uma nova forma de arte foi criada: a animação.

Através de uma sequência de desenhos contínuos de uma ação e a projeção de suas fotografias em uma tela, em velocidade constante, o artista pôde criar todo tipo de movimento que ele era capaz. Mas, a animação não enquadrava apenas o movimento; a representação de emoções, sentimento e, até mesmo, os medos mais profundos, foram possíveis de serem inseridos. Ele poderia criar personagens para a tela, que não apenas demonstrasse que estava vivo, mas que, também, pensava e fazia decisões por si só.

Foi mencionado que as possibilidades para a animação são infinitas. É tudo isso, mas ainda muito simples - mas tente e faça. Não se tem algo que você não possa fazer dentro disso, de modo que a composição seja considerada... (TYTLA *apud* THOMAS;JOHNSTON, 1995, p. 15)

Devemos entender que a animação não é um tipo de arte uniforme, dentro dela há uma grande pluralidade quanto aos seus estilos e gêneros. De acordo com Furniss (2008), historicamente falando, a animação nunca foi amplamente classificada em termos de gênero. Uma das razões para isso é a dominância da Disney. Quando as pessoas ouviam o termo “animação”, geralmente, associavam aos longa-metragens produzida pela empresa. Devido a isso, o “estilo do estúdio” se tornou um sinônimo de animação. Um exemplo dessa situação, com o passar dos anos, é o estilo da Warner Bros., também como um estúdio de animação, que possui uma maior dependência ao humor do que o da Disney, fazendo as pessoas a associarem a isso. No entanto, existem exceções de animações que se classificam como gênero, é o caso dos ‘Sitcoms’, como “The Simpsons” e “The Flintstones”.

Alguns gêneros específicos também são enquadrados às animações, como nas animações japonesas, com o gênero Mecha, que se caracteriza por histórias que envolvem robôs gigantes, geralmente controlados por pessoas.

Em meu modo de pensar, criar uma animação significa criar um mundo fictício. Esse mundo acalma os espíritos daqueles que estão desencorajados e cansados de lidar com as pontas afiadas da realidade, ou sofrendo pela miopia distorcida de suas emoções. Quando a audiência está assistindo uma animação, eles optam por se sentir ou leves e animados ou purificados e revigorados. (MIYAZAKI, 2009, p. 25)

Segundo Miyazaki (2009), originalmente não se tem nenhum limite nas técnicas que podem ser utilizadas para fazer uma animação. Você pode criar uma animação sem desenhar qualquer coisa. Apenas colocando uma câmera em um ponto fixo, e tirar diversas fotos do ambiente, durante um determinado tempo, você terá uma animação.

2.1 A Animação 2D

O termo “2D” caracteriza quando o desenho ou artwork possui apenas altura e largura. Apesar de poder demonstrar possuir profundidade, esta não é uma característica do 2D. A sensação de profundidade é transmitida através de técnicas de perspectiva aplicadas ao desenho.

Por muitos anos a indústria da animação empregava muitas pessoas para trabalhar com cel animation, uma técnica 2D que envolve a aplicação do desenho e das cores em folhas de acetato, de onde vem o termo “cel”. Em 1915 essa técnica foi patenteada nos Estados unidos, por Earl Hurd. Ela se tornou uma norma na criação de animação de curta e longa metragem, por grande parte por causa da Walt Disney, que a utilizava, mas, também, por causa da indústria americana na época. (FURNISS, 2008)

Figura 1: Cena de Howl's Moving Castle



Fonte: The Art of Howl's Moving Castle

O Studio Ghibli é um dos poucos estúdios que ainda fazem uso do cel animation. Suas animações, apesar de possuírem elementos utilizados com outras técnicas de animação, utilizam do cel animation em sua predominância. (Figura 1)

Com o desenvolvimento tecnológico, é relativamente comum presenciar animações 2D que foram realizadas unicamente no computador, ou que iniciaram no papel mas logo passaram para o digital, continuando todo o conteúdo posterior do processo de animação.

2.2 Processos de desenvolvimento de uma animação

Todo animador, ao iniciar um novo projeto, geralmente se encontra com diversos desafios, seja para desenvolver uma boa ideia ou para polir essa ideia e transformá-la, de fato, em algo que possa ser trabalhado e dar-lhe vida.

Para a produção de uma animação, há certos processos seguidos para a sua criação. Os tópicos seguintes irão descrever etapas geralmente utilizadas no desenvolvimento de uma animação. Cada tópico irá abordar um estágio executado na concepção de muitos longas e curta metragens.

2.2.1 Pré-Produção

A pré-produção é a primeiro passo para a criação de uma animação, o planejamento inicial é de vital importância. Durante esta etapa é definido o que será necessário para a elaboração da animação, seja a criação do material requerido quanto, também, a escolha das pessoas necessárias para o desenvolvimento e os custos envolvidos em toda a animação.

Os tópicos seguintes descrevem algumas das fases desenvolvidas durante a pré-produção de uma animação, se iniciando pelo Roteiro até o Animatic.

2.2.1.1 Roteiro

O roteiro é considerado o guia central do filme ou animação, mesmo que haja a possibilidade de que o roteiro nunca seja feito ou que este não utilizado. Este estágio é utilizado para guiar diversas características das etapas a serem realizadas. Apesar de muitas pessoas trabalharem sozinhos do início ao fim do roteiro, esta etapa em muitos casos é desenvolvida por diversas pessoas.

Como Furniss (2008) descreve, para realizar diversas correções, ou reescrever ideias ou situações que não poderão ser utilizadas no decorrer do trabalho, o roteiro pode passar por diversas pessoas que irão refinar até a sua finalização. Este estágio decorre de um processo repetitivo e doloroso, o roteirista pode passar por uma análise de outros trabalhos similares, para entender a sua estrutura, e desenvolver o seu trabalho. Ao final, pode se tornar algo totalmente diferente da ideia inicial.

Trabalhado como um guia, o roteirista irá descrever as cenas, cenários, personagens ou indicações de sons durante a animação. Além disso, ele também poderá se mostrar como um guia relacionado ao tempo do trabalho final. Para isso, é importante que o roteirista se coloque no lugar de diversas pessoas que poderão procurar orientação durante seus trabalhos, sejam eles: diretores, concept artists, animadores, designers, e produtores de áudio.

Enquanto um bom animador é aquele que assiste a peças, filmes, seja ele animado ou live-action, observando cada detalhe, e passa por diversas experiências de vida, para poder transmitir uma sensação de realidade na execução da animação e da melhor forma possível. O Roteirista, por outro lado, precisa entender e saber como utilizar cada um desses pontos e detalhá-los ainda mais, o qual ele irá utilizá-los detalhando cada cenário ou personagem, seja falando da estrutura da cena, das cores, dos áudios, da introdução do personagem, ou da apresentação desse personagem. (FURNISS, 2008)

2.2.1.2 Concept

Por trás de toda animação existe um conceito, um *concept*, o qual foi trabalhado e estudado para se tornar o projeto finalizado.

Concepts, quando trabalhados para animações, são conceitos que podem ser criados para o desenvolvimento de tudo dentro da animação, desde cenários ou personagens até a idealização de sons. Segundo Furniss (2008), a ideia para a criação de concepts pode vir a ser desenvolvida através de diversas formas, como pesquisas em livros e jornais, estudos de assuntos diversificados, através de grupos de estudos, ou até fazendo desenhos rápidos e variados.

Quando trabalhado dentro de um estúdio, um bom concept passa por vários processos de avaliação, e requer a discussão e avaliação de pessoas envolvidas para serem aprovadas e trabalhadas em cima. É um processo que pode ser trabalhoso, a etapa de discussão e avaliação dos concepts irão desenvolver a ideia e trabalhá-la, retirando elementos que não serão essenciais para o projeto e adicionando outros. (Figura 2)

Figura 2: Exemplo de Concept

Fonte: The Art of Spirited Away

Conforme Furniss (2008), a animação, como um meio de comunicação, é um tipo de mídia que, também, pode persuadir ou informar a pessoa. Com isso, o concept criado pode ser trabalhado em função da audiência que a animação será transmitida. O conteúdo inserido, a partir do concept, que tenha um valor local, pode não ter o mesmo valor em outro local. Exemplo desse tipo de conteúdo pode ser representado por estereótipos, que nem sempre são bem vistos. Há pessoas que depois da criação de concepts procuram discuti-los em grupos para poder mediar o conteúdo criado e, dessa forma, poder trabalhar em cima dele posteriormente.

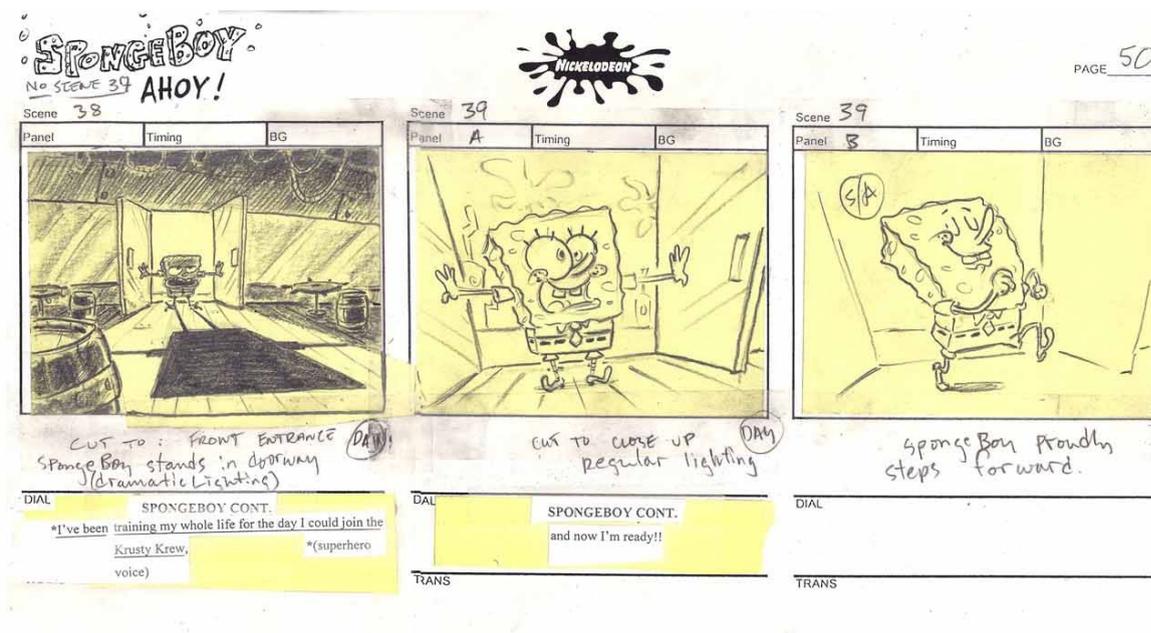
2.2.1.3 Storyboard

De acordo com Furniss (2008), o storyboard é, geralmente, a combinação de elementos do roteiro com os sketches criados para a animação. Entretanto, há a possibilidade de que o storyboard seja criado antes do roteiro, para que o roteirista visualize a cena e assim possa descrevê-la.

O storyboard contém detalhes visuais de cenários, personagens, movimentação de câmera, algum elemento adicional que será incluído na arte final,

e os diálogos dos personagens. Esta é a etapa onde as cenas serão inicialmente criadas, sendo importante que o storyboard seja bem trabalhado. (Figura 3)

Figura 3: Exemplo de Storyboard



Fonte: <http://cartoonician.com/the-oral-history-of-spongebob-squarepants/> (2017)

Inicialmente, cada quadro do storyboard é feito na forma de *thumbnails*, pequenos quadros com desenhos simples, que irão mostrar, de maneira robusta, cada cena. A partir dos *thumbnails*, os quadros podem ser renderizados, adicionando elementos essenciais de cenário e personagem para a animação, e poderão inserir sinais para movimentação de personagem e de câmera. Existem alguns métodos de construção do storyboard para transmitir um balanço visual na sua composição, como adicionar personagens com alturas diferentes, em uma cena, para sugerir quem deve possuir uma maior atenção, ou, ao posicionar a câmera em um ângulo baixo pode adicionar drama na composição.

O trabalho do animador consiste, em desenhar o storyboard e detalhar um plano geral para a criação do filme. Todas as ideias possíveis são selecionadas para a criação da história, e é a partir do storyboard que elas são transmitidas. A partir desse ponto é que o projeto é dividido em uma série de trabalhos, que possivelmente irá resultar em um filme pronto. (MIYAZAKI, 2009, p. 31)

Alguns estúdios requerem a criação de um storyboard para apresentação, esses storyboards conterão um maior detalhamento e limpeza em cada quadro. Mas, em muitos casos, o storyboard é utilizado na sua forma primária, e um modelo para apresentação será criado posteriormente, se esse for necessário.

2.2.1.4 Animatic

O Animatic é a conjugação do storyboard com o áudio utilizado na animação. A duração dos quadros é transmitida através dos diálogos e outros elementos de cena gravados. O objetivo do animatic é mostrar como ficará o tempo da animação com o áudio. Caso tenha alguma complicação com o tempo de cada cena, elas poderão ser alteradas. Também será possível fazer alterações caso alguma ação, diálogo ou outra informação não esteja sendo transmitida em seu devido tempo.

Furniss (2008) relata que com o decorrer da produção da animação, o animatic pode ser alterado, modificando os quadros estáticos do storyboard por partes animadas, mas não necessariamente finalizadas. Caso seja necessário, este processo pode ocorrer até que todos os quadros utilizados no animatic sejam modificados por animações.

2.2.2 Produção

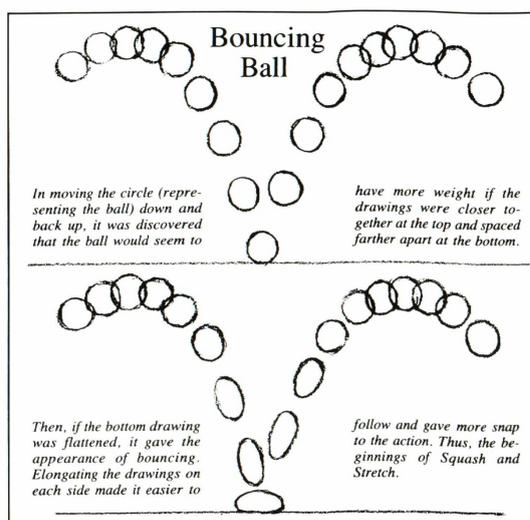
Com a finalização da pré-produção, é iniciada a produção. Ela consistirá na utilização de material adquirido na fase anterior para o desenvolvimento da animação propriamente dita. A produção de uma animação pode ser realizada a partir de diferentes técnicas, seja ela Tradicional, Digital 2D, 3D, ou Stop Motion, as quais cada um possui suas próprias características e peculiaridades.

2.2.2.1 A Animação

Esta etapa será onde os desenhos ganharão vida. O animador executará princípios e técnicas para desenvolver a movimentação dos personagens, cenários ou algum outro elemento visual necessário.

Um dos mais importantes dos fundamentos é o *Squash and Stretch*, ou Comprimir e Esticar. A ideia do Squash and Stretch se dá pelo fato do objeto ou personagem ao mudarem de forma mantém sua massa geral. Um bom exemplo desse princípio pode ser representado por uma bexiga cheia de água. Ao jogar a bexiga para o alto, ela irá se esticar, e quando a bexiga tocar o solo, ela se comprimirá, mas, durante todo o tempo, a massa continua a mesma. (Figura 4)

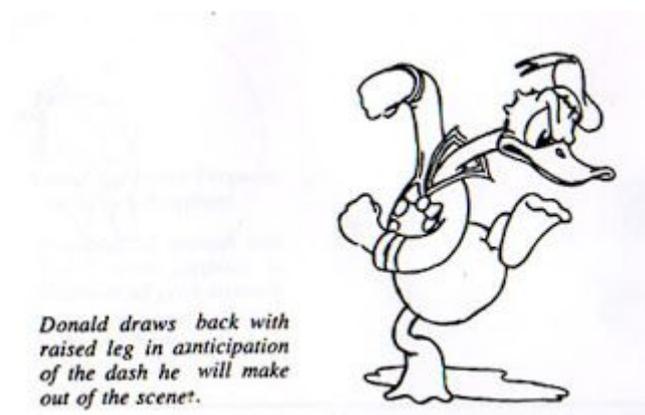
Figura 4: Exemplo de Squash and Stretch



Fonte: The illusion of life, p. 51

O *Anticipation*, ou antecipação, caracteriza-se como um pré-movimento para a ação principal. Ao realizar uma ação o personagem não pode simplesmente realizá-la (Figura 5). Se um personagem vai correr, ele não correrá automaticamente da posição que ele se encontra, existe uma preparação para a ação desejada, chamada de Antecipação. Conforme Richard Williams (2009), é a preparação para a ação, se encontra em quase toda ação, e, certamente, em toda grande ação.

Figura 5: Exemplo de antecipação



Fonte: The illusion of Life, p. 52

A principal consideração quando falamos do *Staging*, ou encenação, é o ponto da história. Segundo Thomas e Johnston (1995), este é o princípio que possui grande influência por abranger muitas e diversas áreas, e por ir através da ideia do teatro. Quando um ponto da história está pronto para ser criado, deve-se determinar como será transmitida para a audiência, como as câmeras serão posicionadas durante a cena, como os personagens deverão se movimentar e, ou, demonstrar determinada atuação. O *Staging* é o princípio que mostra a necessidade de transmitir emoções, ações e as situações como uma maior clareza para a sua audiência. (Figura 6)

Figura 6: Exemplo de Staging

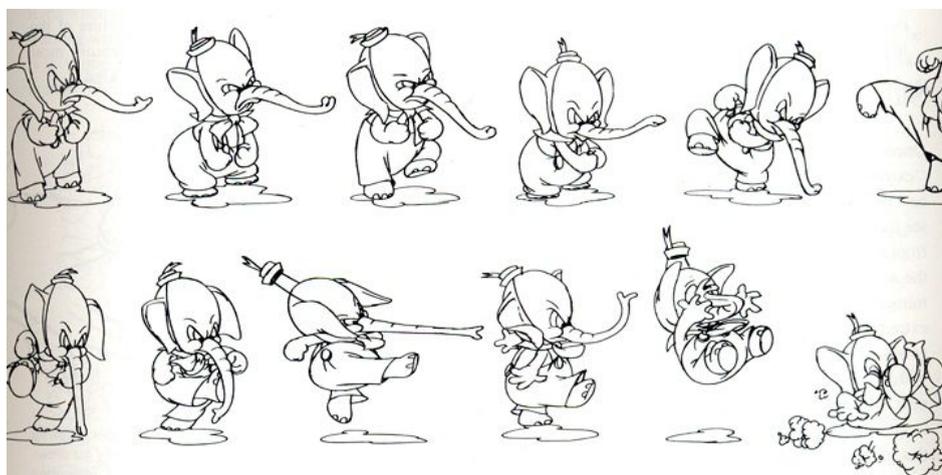


Fonte: The Illusion of Life, p. 54

Dentre os princípios fundamentais, um deles demonstra duas formas principais no qual o animador utiliza na criação de uma cena, o *Straight Ahead and Pose to Pose*, animação Direta ou Pose-a-Pose. A animação Straight Ahead é a forma em que o animador começa a desenhar um elemento e segue de forma contínua desenhando cada movimentação dele, sem a preparação de movimentos posteriores. Um exemplo de um elemento que normalmente se utiliza da forma Straight Ahead é o fogo, como a sua movimentação é imprevisível, não necessitando de se preocupar com o posicionamento de desenhos posteriores. A forma Pose to Pose, utilizada geralmente para ciclo de caminhada dos personagens, descreve uma maior preocupação na construção da movimentação do personagem, ou elemento. Ao animar, o animador desenha as principais poses que o personagem realizará, e em seguida fará os desenhos necessários para a conclusão de cada posicionamento.

Conforme Thomas e Johnston (1995) descrevem, o *Follow Through and Overlapping*, ou Continuidade e Sobreposição da ação, mostra a ideia de que nenhum objeto ao parar uma ação, para de forma completa. Personagens que possuem elementos, como caudas, orelhas grandes, capas, e cabelo, ao pararem, esses elementos podem continuar em movimento, dependendo das suas características. (Figura 7)

Figura 7: Exemplo de Follow Through and Overlapping

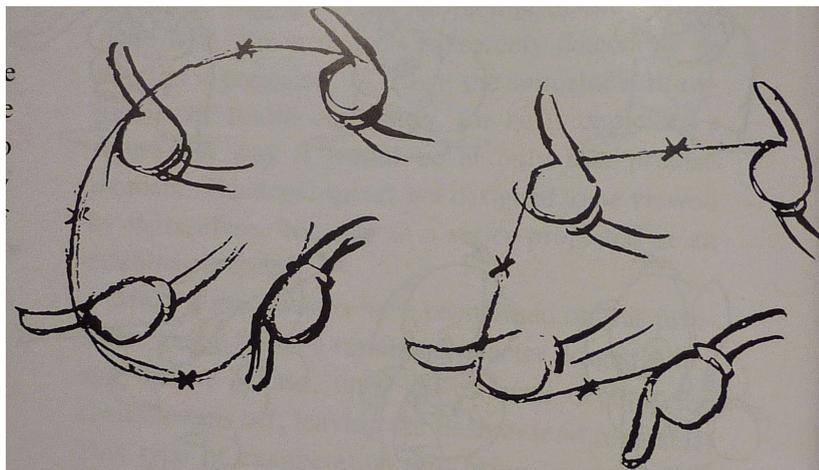


Fonte: *The Illusion of Life*, p.61

Após o animador ter terminado com os desenhos das principais poses, ele, naturalmente, gostaria que a audiência assistisse a movimentação do seu personagem. Em uma linha de tempo, onde cada extremidade seja uma das poses principais do personagem, ao adicionar os desenhos de movimentação mais próximos das extremidades e apenas um na parte central, a animação desse movimento começará de forma lenta, realizará o movimento rapidamente, e finaliza lentamente. Este princípio é chamado *Slow in and Slow Out*, ou Aceleração e Desaceleração, e tem como objetivo definir a velocidade de cada movimento.

Grande parte dos seres vivos realizam movimentos em forma de arco. Thomas e Johnston (1995) relatam, acerca do princípio *Arcs*, ou Arcos, que o movimento fica mais natural e realista quando a trajetória do movimento é feita no formato de arco. (Figura 8)

Figura 8: Exemplo de Arcs



Fonte: The Illusion of Life, p. 62

O *Secondary Action*, ou Ação Secundária, acontece quando, em uma cena, o personagem realiza alguma, ou diversas, ação que será subordinada a ação principal. (Figura 9)

Figura 9: Exemplo de Secondary Action



Fonte: The illusion of life, p. 63

O *Timing*, ou Temporização, é definido pelo quantidade de desenhos entre uma pose e outra. Quanto maior o número de desenho dentro de um movimento, mais lento ele será. Quanto menor o número de desenhos, mais rápido será o movimento.

Através do *Exaggeration*, ou Exagero, a audiência terá uma maior compreensão no que o personagem quer transmitir. O Exaggeration é uma forma, junto a encenação, de mostrar sentimentos e emoções do personagem seja através de ações ou de expressões faciais. (Figura 10)

Figura 10: Exemplo de Exaggeration



Fonte: The Illusion of Life, p.66

Mesmo dentro da animação 2D, os animadores tentam transmitir sensação de volume e profundidade. O *Solid Drawing*, ou Desenho Sólido, é o princípio onde mostra que através de técnicas de desenho, como a perspectiva, é possível transmitir um certo volume para a animação 2D. (Figura 11)

Figura 11: Exemplo de Solid Drawing



Fonte: *The Illusion of Life*, p.67

Como o último dos princípios fundamentais, o *Appeal*, ou Apelo, é o princípio que descreve que o design dos personagens, seja ele um vilão ou herói, deve ser atraente para a audiência. Segundo Thomas e Johnston (1995), os espectadores querem assistir coisas que os prendam. Um personagem com design agradável, simples, comunicativo e que atrai o espectador, é um bom exemplo de uso do Appeal. (Figura 12)

Figura 12: Exemplo de Appeal



Fonte: The Illusion of Life, p.68

Fazendo o uso destes doze princípios, o animador transmitirá um maior realismo para a animação, e o tornará agradável aos olhos da audiência.

2.2.3 Pós-produção

Segundo Furniss (2008), a etapa de pós-produção inclui todo o necessário para deixar a animação pronta para a exibição. Ela inclui a edição de imagem, inserção de som e legendas, a preparação para distribuição nos formatos necessários, e o arquivamento de todos os elementos utilizados na criação da animação.

Por animações de longa metragem demandarem muito tempo de trabalho, a edição de imagens, normalmente, começa durante a etapa de produção. Após a finalização de determinada cena, ela é inserida e posicionada em um animatic digital, para realização de análises. Dessa forma, haverá um ganho de tempo nas correções necessárias. Durante a edição, também é realizada a criação dos créditos da animação. Nos créditos serão inseridos o título da animação, as pessoas que trabalharam e seus determinados trabalhos, empresas que patrocinaram, e agradecimento de instituições e pessoas que ajudaram na realização do projeto.

Os sons inseridos constituem-se por diálogos pré-gravados, sons de efeitos utilizados, e sons de ambiente, utilizados para reforçar efeito de realidade e melhorar a experiência auditiva de um filme. À adição de legendas será realizada observando os locais em que a animação será exibida.(FURNISS, 2008)

Para a possível exibição em vários ambientes, a animação deve ser renderizada em diferentes formatos. A utilização de DVD's geralmente mais são utilizados, devido a sua popularização, por serem relativamente baratos para a produção, e por terem um tipo de reprodução mundialmente disponível. Há, também, casos em que seja necessária a utilização de formatos digitais para o envio de eventos e festivais de filmes.

3. HIBRIDISMO CULTURAL

Para a criação da estética híbrida proposta neste trabalho, há a necessidade de um estudo sobre hibridação, o qual fundamentará o desenvolvimento da estética. Tendo isso como objetivo, este capítulo abordará um pouco sobre o hibridismo cultural. Mas, antes de partir para o seu foco, é necessário conhecer um pouco sobre algumas questões a respeito de cultura. De partida, a definição de cultura não é algo simples a ser descrita. Por estar presente em diversos campos de estudo, como sociologia, pedagogia, história ou comunicação, o termo 'cultura' pode estar atribuído a diversos e distintos pontos de estudo.

Canedo (2008) descreve a possibilidade de compreender a cultura através de três tipos de concepções. A primeira se caracteriza como conjunto de valores e significados através do qual cada indivíduo é produtor de cultura. A segunda traz as atividades artísticas e intelectuais como meio de produção, distribuição e consumo de bens, além dos serviços que adequa a indústria cultural. E, por fim, um terceiro e último que relaciona como um instrumento para o desenvolvimento político e social.

Quando abordada em um meio regional, Canclini (2008) cita a cultura popular. Para ele, o popular é o excluído, são os indivíduos que não possuem patrimônio, ou não conseguem que ele seja reconhecido ou conservado. Ele comenta que esse tipo de cultura é construída a partir de algo preexistente, e salienta a importância da desconstrução para depois reconstruir o conceito. A cultura popular hoje não é a mesma destacada há 40 ou 50 anos atrás. Além disso, a reconstrução não deve ser aplicada apenas dentro das disciplinas da Ciência Social, mas pelo trabalho somado entre todas elas.

Por fim, podemos citar a cultura em um meio globalizado. Se observarmos o crescimento urbano além dos próprios centros urbanos, através de migrações e imigrações, poderemos analisar a cultura em uma esfera globalizada. Segundo Cardoso (2008), a globalização contribui ao ampliar as misturas, promovendo a descentralização dos elementos culturais, ocasionando em oportunidades para povos distintos se adaptarem e apropriarem-se.

Abordada por Canclini (2008), a constante expansão urbana, sendo ela local ou globalizada, se caracteriza como uma das grande causadoras da hibridação cultural. A hibridação, por sua vez, é um processo sociocultural, no qual, estruturas e práticas, que existiam de forma separada, se juntam para formar uma nova estrutura ou prática.

Canclini (2008) descreve que a hibridação surge, frequentemente, através da criatividade do indivíduo ou do coletivo. Mas isso não ocorre apenas nas artes, mas a vida cotidiana e o desenvolvimento tecnológico também se inserem nesta circunstância. Hibridação atribuído as comidas são comumente observados, pratos originalmente de um país, ou parte de um país, adaptado para uma outra sociedade. Práticas geralmente utilizadas no desenvolvimento da criação de um objeto, atribuídas ao desenvolvimento de outro objeto, para um aumento na qualidade ou de velocidade de produção.

Levando em conta o contato cultural entre as diferentes sociedades, é possível notar duas formas de hibridação, o enfrentamento e o deslumbramento. De acordo com Cardoso (2008), o enfrentamento ocorre quando a cultura influenciada possui um grau de elaboração avançada, que é resolvido pela convivência dos grupos, de forma tumultuada mas pacífica. Ao passo que se inicia uma fusão periférica, onde apenas um ou outro elemento é adotado, concebendo um contínuo processo de hibridação. Mas o enfrentamento não é um processo permanente quando lidamos com inter-culturas. Existe ainda a possibilidade do grupo cultural se encontrar fadado dos seus métodos de manifestação e passar a procurar formas de modernizar-se, adotando aspectos de outra que possua um maior desenvolvimento tecnológico, característica decorrida do deslumbramento. Um maneira de exemplificar o enfrentamento é o contato feito entre duas nações distintas que possuem níveis de desenvolvimento similares, enquanto no deslumbramento há uma desigualdade significativa, proporcionando a nação deficiente a possibilidade de adquirir aspectos da outra.

O contato entre culturas originárias de áreas distantes tendem a possuir uma maior nitidez na sua hibridização. Culturas as quais possuem nível desenvolvimento

para o enfrentamento, tendem a manter traços originários, mas as culturas que se deslumbram acabam adotando os traços do grupo contatado. (CARDOSO, 2008)

3.1 Formas Híbridação

A partir dessas formas de hibridação, podemos identificar dois subconjuntos da hibridação cultural, a transculturação e a aculturação.

3.1.1 Transculturação

Segundo Cardoso (2008), a transculturação se encontra pela formação de uma cultura a partir de culturas tradicionais. A transculturação é uma espécie de convergência entre culturas distintas, as quais, pela sua união, seus conjuntos semelhantes irão se fundindo ao ponto de se tornarem um só, com pouca ou nenhuma semelhança aos seus estados originais.

Durante a transculturação, as duas sociedades são tanto doadoras como receptoras. Pequenos elementos, de cada sociedade inserida, é absorvida pela outra, se aperfeiçoando, modificando e evoluindo, de forma contínua. Sendo exatamente este meio o necessário para a formação da nova sociedade.

Cardoso (2008) cita um exemplo da transculturação ao descrever que certas culturas tendem a ser superadas a partir da adoção de uma cultura dominante. Ao ser adotada, ela passa por um primeiro momento dominante, mas, gradualmente, acaba sofrendo uma mudança, pelo contato de aspectos da cultura originária. Essa mudança termina modificando a cultura adotada e, conseqüentemente, gerando uma nova cultura, configurando uma processo de transculturação.

Um exemplo simples e prático ao tratarmos de transculturação é quando um indivíduo de determinado país passa a morar em meio totalmente diferente do que ele vivia. Durante o processo de adaptação, este indivíduo irá absorver e adotar os modos e costumes desse novo ambiente, podendo haver a perda total ou não dos

seus de origem. Ao final, ele terá uma mescla entre a sua cultura originária e a do meio em que passou a conviver.

3.1.2 Aculturação

Cardoso (2008) fala que diferentemente da transculturação, onde duas culturas se unem para a formação de uma terceira, a aculturação é realizada quando uma cultura absorve elementos de uma segunda. De acordo com Assis e Nepomuceno (2008), a aculturação pode ser realizada através de três modos: Livre, Forçada e Planejada.

A aculturação livre é realizada de forma espontânea, quando nenhum tipo de dificuldade, conflito ou choque é encontrado pelos grupos culturais. Um exemplo dessa forma é a criação de crenças religiosas através de elementos de outras. A aculturação é considerada como forçada, quando há um meio impondo determinados elementos dentro da sociedade. Esta forma pode ser exemplificada através das guerras, onde uma sociedade quer impor crenças ou ideais dentro de outra sociedade. E, por fim, a aculturação planejada se caracteriza no prévio planejamento e meticulosamente estudado para se atingir determinados objetivos. Uma representação para este modo é salientado através das leis e medidas públicas, utilizadas para uma transformação e melhoria de vida dos cidadãos. (ASSIS, NEPOMUCENO, 2008)

Santos e Barreto (2006) relatam que a ideia de aculturação se associa ao *efeito de demonstração*. Processo em que o indivíduo absorve determinados elementos para se tornarem modelos para um outro indivíduo ou uma coletividade. Burns (2002 apud Santo e Barreto, 2006) define o efeito de demonstração como um processo onde sociedade tradicionais, especialmente as suscetíveis a uma maior influência, tentam voluntariamente a adotar comportamentos, acreditando que os levarão a uma conquista de uma estilo de vida descontraído e hedonista.

Um exemplo da aculturação pode ser visto na culinária. O cozinheiro, ao preparar determinada receita, pode acabar inserindo características dele ou de outro

lugar, intencionalmente ou não, as quais não se relacionam com o prato original. E, ao final, a comida acaba se tornando algo diferente do que originariamente era.

4. OS ARTISTAS E OS ESTILOS

Com a fundamentação sobre hibridação realizada, partiremos para a análise dos objetos de estudo. Este capítulo apresentará os artistas, cujo os estilos foram escolhidas, descrevendo brevemente sobre eles e suas obras. Após essa descrição, será feita uma análise nos seus respectivos estilos, examinando formas, cores, métodos e características singulares utilizadas pelos autores. Está análise entrará, juntamente com o estudo sobre hibridismo, como suporte para a criação do estilo híbrido.

4.1 Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nasceu em em 1941. Graduado em Ciências Políticas e Economia, Miyazaki decidiu seguir caminho como animador após assistir a animação *Tale of The White Serpent (1958)*, animação criada pela Toei Animation em 1958. De acordo com Miyazaki (2009), após assistir várias vezes, ele passou a sentir vergonha da animação. Havia muito foco nos personagens principais enquanto os outros personagens não recebiam qualquer margem de atenção. E com isso, passou a imaginar como ele mesmo faria a animação, o que ele mudaria e como retrataria a história no seu ponto de vista.

Miyazaki começou a trabalhar como animador na Toei Animation. Durante quase 8 anos ele trabalhou em animações como *Space Gulliver (1965)*, *The Little Norse Prince (1968)* e *Puss 'n Boots (1969)*. Após a sua saída da Toei Animation, em 1973, Miyazaki passou por várias outras produtoras até que por fim se estabeleceu como um dos co-fundadores do studio Ghibli, dentre estas produtoras, se encontram a *A Pro*, a qual dirigiu e co-dirigiu 23 episódios da série de tv *Lupin the Third Part I*, e a *Zuiyo Images*, onde dirigiu as animações *Future Boy Conan (1979)* e *Lupin III: The Castle of Cagliostro (1979)*.

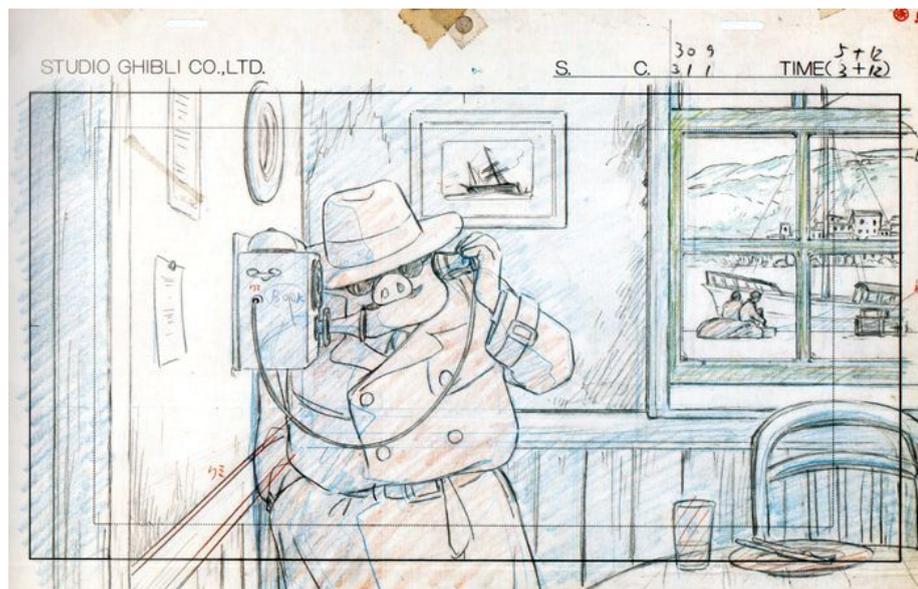
Figura 13: Cena do filme A Viagem de Chihiro



Fonte: Printscreen de cena da animação

Miyazaki é conhecido mundialmente por animações premiadas, como *A Viagem de Chihiro* (Figura 13), *Meu Vizinho Totoro*, *Castelo Animado* e *Porco Rosso*. (Figura 14)

Figura 14: Quadro do storyboard da animação Porco Rosso



Fonte: <http://charagoo.wslab.net/dp/B06XQ3963D/> (2017)

Apesar de desenvolver o storyboard, Miyazaki não faz um roteiro para as animações. A produção da animação é iniciada cerca de um ano antes da

finalização do storyboard. De acordo com ele, há a possibilidade de que nem ele mesmo saiba o final da história, mas existe uma lógica seguida por ele no decorrer da criação do storyboard, para que a animação não perca sentido.

4.1.1 O Estilo de Miyazaki

É importante salientar, primeiramente, que esta análise tem foco no estilo dos trabalhos realizados por Miyazaki dentro dos filmes 'A Viagem de Chihiro' e 'Castelo Animado'. Durante estes dois filmes ele trabalhou desenvolvendo o storyboard e enredo, participou na criação dos conceitos, e, apesar de não ter realizado a arte final dos personagens, teve bastante influência nos seus desenvolvimentos.

Uma das primeiras características observadas nos trabalhos de Miyazaki é a organicidade dos desenhos. Apesar das formas geométricas estarem implícitas dentro dos desenhos, dificilmente, durante a fase de storyboard e conceitos, é observado formas puramente retas.

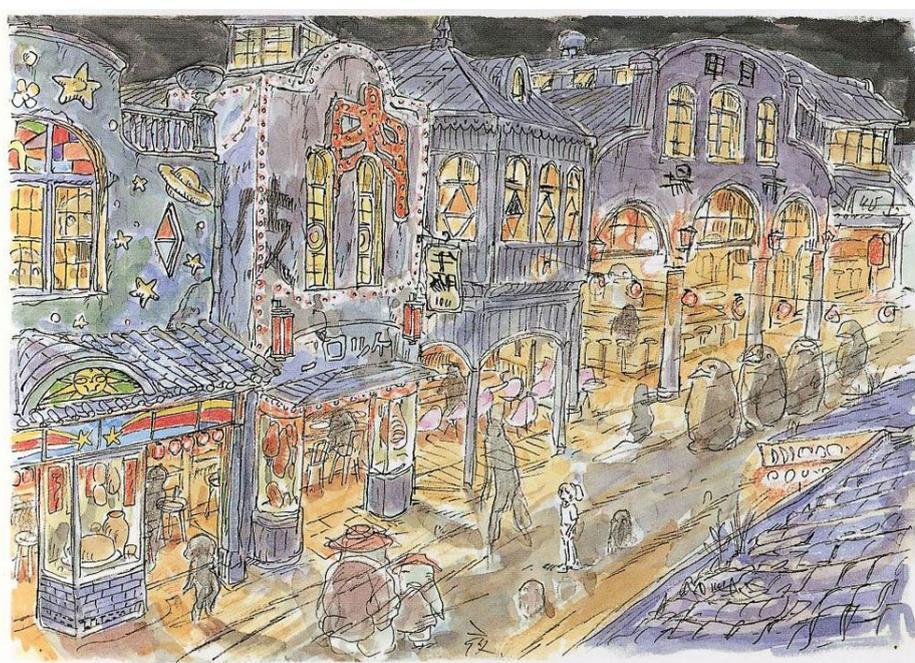
Figura 15: Cenário da animação Castelo Animado



Fonte: The Art Of Howl's Moving Castle

Essa característica não é apenas visível nos personagens, mas também em outros elementos, como construções e automóveis (Figura 15). Apesar dos dois filme possuírem estilos e períodos de tempo diferentes, o japão moderno e a europa fictícia do século 19, o estilo não é alterado, ela é representada fielmente observando seus contextos (Figura 16). Onde para a concepção de ‘Castelo Animado’ foi necessário uma viagem à Europa para realizar estudos e buscar referências, enquanto para ‘A Viagem de Chihiro’ foi utilizado referências de locais da cidade onde o estúdio Ghibli se encontra.

Figura 16: Cenário da animação A Viagem de Chihiro



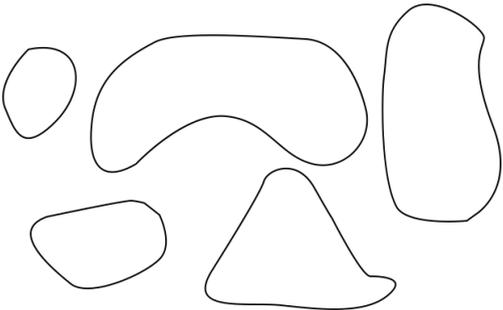
Fonte: The Art Of Spirited Away

A colorização dos desenhos feita por Miyazaki é geralmente realizada com lápis de cor ou aquarela. Os desenhos possuem vários tons em suas cores, mas não há utilização de um preto puro ou cores muito saturadas. De acordo com Miyazaki (2009), a utilização dos lápis macios e das diferentes tonalidades de cores cativam mais as crianças, as quais as animações criadas por ele são geralmente voltadas. Tirando como exemplo, temos ‘A Viagem de Chihiro’, a qual Miyazaki criou para quaisquer criança em que tivesse por volta dos 10 anos, a qual é a idade da

personagem principal, e que pudesse compreender sem muito esforço e aproveitar a animação.

O quadro 1 apresenta objetivamente essas características e suas exemplificações.

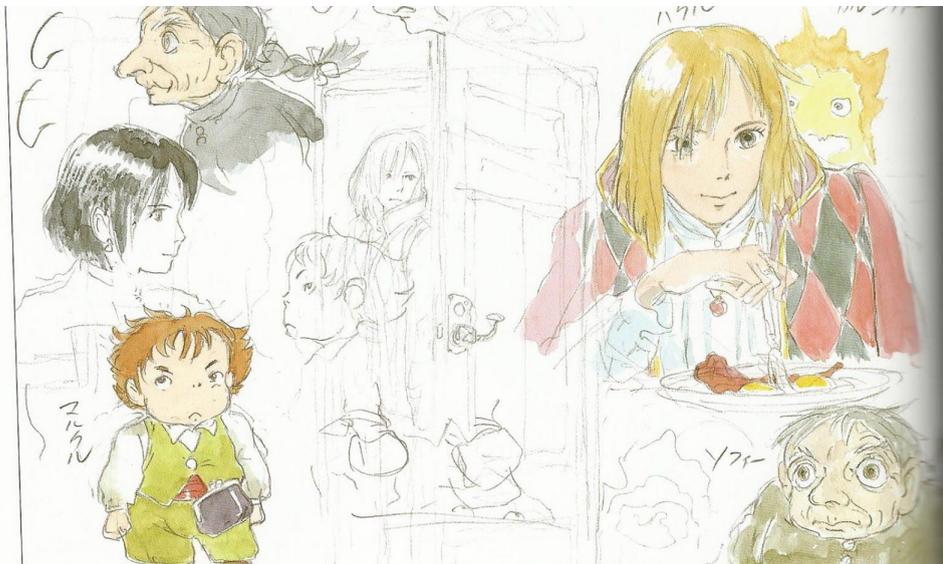
Quadro 1: Análise de características da estilo 1

MIYAZAKI		
Características	Contexto	Exemplificações
Formas Orgânicas	De acordo com Dondis (2003), formas instáveis, irregulares e com certa complexidade aumentam a tensão visual e atraem o espectador mais que as formas simples.	
Cores dessaturadas	As cores dessaturadas, ou menos saturadas, são cores sutis e repousantes, levando a uma neutralidade cromática.(Dondis, 2003)	

Fonte: Imagens Produzidas pelo autor

Quando nos referimos a criação de personagens, Miyazaki (2014) comenta que ele os cria com suas características e seus objetivos definidos logo de início. Dependendo do personagem, ele pode conter várias e diferentes características, quando criados em seus respectivos storyboards, mas em determinado momento ele precisa ser enxuto para que possa ser inserido de fato na animação e passar sua atuação para o público de maneira espontânea e agradável. (Figura 17)

Figura 17: Personagens da animação Castelo Animado



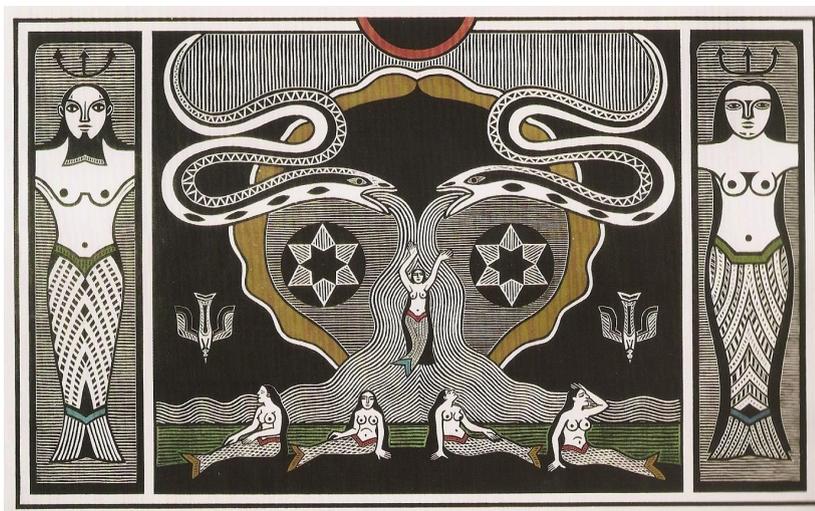
Fonte: The Art Of Howl's Moving Castle

4.2 Gilvan Samico

Notabilizado como gravurista na década de 60, Gilvan Samico, além de ser um exímio desenhista, também trabalhou por muitos anos como pintor. Durante o processo de criação de uma peça, ele produzia desenhos e estudos em lápis grafite e criava únicas matrizes para testar e experimentar.

Por uma indicação do escritor Ariano Suassuna, o cordel se tornou uma característica importante nos trabalhos de Samico. As peças eram criadas a partir da sua interpretação dentro da história do cordel, mas sem a observação dos desenhos, e, também, dentro do próprio imaginário do Samico. Onde, através desse processo, eram criadas questões que o remetiam a outras fontes de cultura, dando início a criação de uma obra. (Figura 18)

Figura 18: A Criação das Sereias (2002)



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br> (2017)

O trabalho de Samico como gravurista se inicia em um período onde o concretismo e a arte conceitual estavam em alta, e que era um momento difícil de se sobressair como artista. Apesar disso, foi-se utilizando de uma arte narrativa com características da cultura humana e do cotidiano, onde é possível notar um profundo empenho e alma nas obras, que ele ganhou destaque. (CERVENY apud SAMPAIO, 2015)

Figura 19: O Rapto do Sol (1960)



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br> (2017)

O tempo utilizado para a criação das obras eram anuais. No entanto, o processo de gravura utilizado ficava em torno de 30 dias. Samico se dava o tempo anual para a realização de suas obras porque esse era o tempo que para ele era necessário. Durante a criação de esboços, estudos e das obras, seja em lápis, nanquim, pincel, pena ou xilogravuras, é possível observar a evolução, a releitura e interpretação de Samico dentro de determinado trabalho, para o período em que ele se encontrava. Ou seja, essa interpretação feita por ele poderia ser alterada ao longo dos anos, o que é o caso da obra *O Rapto do Sol* (Figura 19), criada em 1960, e a obra *O Rapto do Sol* (Figura 20), gravura de mesmo nome criada em 1984.

Figura 20: Rapto do Sol (1984)



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br> (2017)

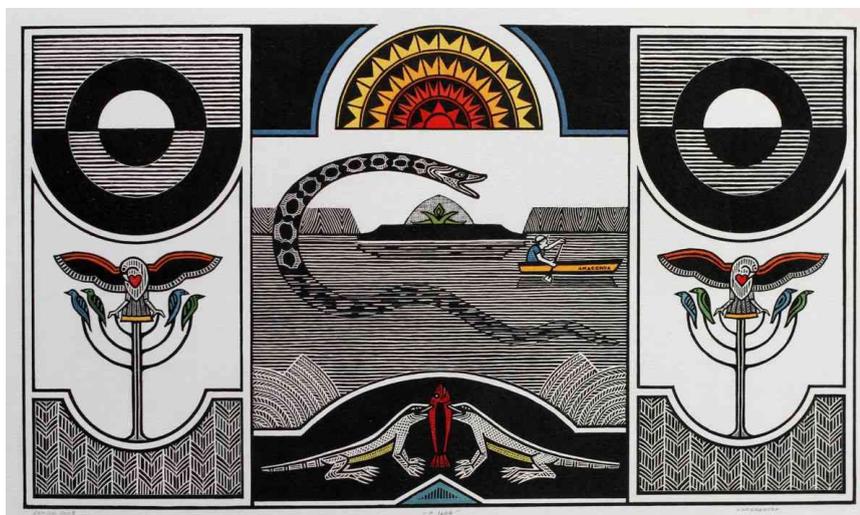
Um dos processos da xilogravura, e diferenciado, utilizado por Samico era o registro. O registro na xilo é a impressão do desenho no papel. Se houver a utilização de cores na obra, esse registro é realizado para cada cor utilizada. É comum observar nas xilogravuras um traço tremido ou algo borrado nos desenhos devido o qual durante o registro pode haver algum movimento do papel, e esses erros não são vistos nos trabalhos de Samico. Suas obras, apesar de utilizarem várias cores, possuem como característica uma surpreendente precisão.

4.2.1 O Estilo de Samico

É necessário saber, previamente, que a análise atribuída às obras de Gilvan Samico, conferida neste trabalho, é realizada com foco apenas nas suas xilogravuras.

É importante destacar inicialmente que a xilogravura é uma técnica, de origem chinesa, no qual o desenho é gravado na madeira, deixando um relevo na parte que será reproduzida. Após a elaboração do desenho na madeira, é utilizada uma tinta na parte em relevo da gravura, para a transmissão do desenho. E, por fim, a madeira e o papel, ou algum outro tipo de mídia utilizado para reprodução da obra, são postos em uma prensa para exercer pressão e revelar o trabalho realizado pelo xilogravurista.

Figura 21: A Ilha

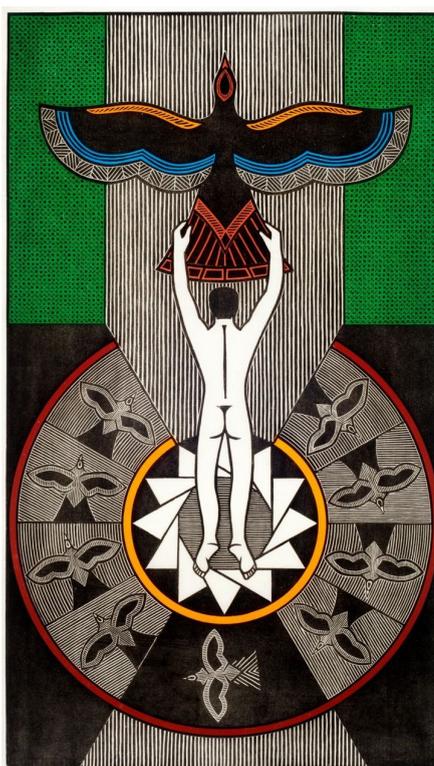


Fonte: <http://www.spotart.com.br/>

Observando as obras de Samico, é possível identificar características recorrentes em seus trabalhos. A primeira delas é a divisão estrutural de cada obra. Em grande parte das xilogravuras, Samico divide a composição das xilos em 2 ou mais seções. Através da obra 'A Ilha' (Figura 21), xilogravura de 2008, é possível

verificar claramente a divisão estrutural desenvolvida com 4 (quatro) diferentes seções. As duas seções laterais, exibindo os pássaros, a central, mostrando o sol, a ilha, a cobra e o homem no barco, e, logo abaixo, uma última seção com os lagartos devorando o peixe. Em contrapartida temos a obra 'Ascensão' (Figura 22), onde possui uma divisão de apenas 2 seções. O plano inferior, temos os pássaros percorrendo em círculos, e o plano superior, com o homem sendo transportado pelo pássaro.

Figura 22: Ascensão



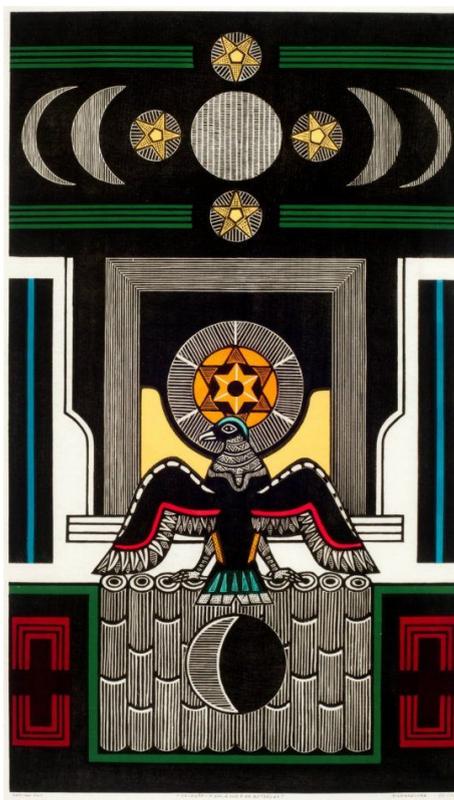
Fonte: <http://www.spotart.com.br/>

A segunda característica atribuída às obras de Samico, é a grande utilização de formas geométricas e as composições parcialmente simétricas. As obras 'A Ilha' e 'Criação - O Sol, A Lua, As Estrelas' são exemplos desta característica. A 'A Ilha' apresenta tanto a simetria quanto às formas geométricas na divisão estrutural da própria peça, com pássaros simetricamente posicionados nas seções laterais, as quais restringem-se por formas geométricas. Além disso, é possível visualizar dois

pássaros, nestas seções laterais, os quais se tornam simétricos quando observados pela obra como um todo.

Diferentemente da 'A Ilha', em 'Criação - O Sol, A Lua, As Estrelas' (Figura 23) as formas geométricas são focadas nos elementos da composição. A obra mostra as fases da lua em conjunto com as estrelas em simetria e com destaque, na parte superior da xilo, e, no centro da obra, o sol. Com a exceção apenas do pássaro, todos os elementos apresentados nesta xilogravura pode ser interpretada por formas geométricas.

Figura 23: Criação - O Sol, A Lua, As Estrelas



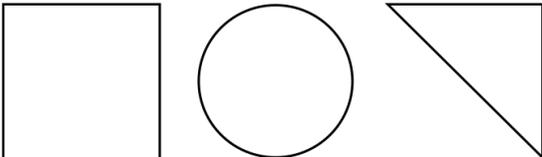
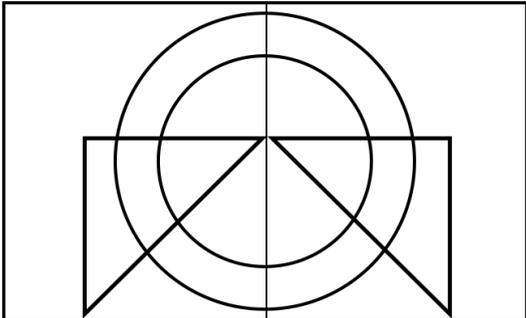
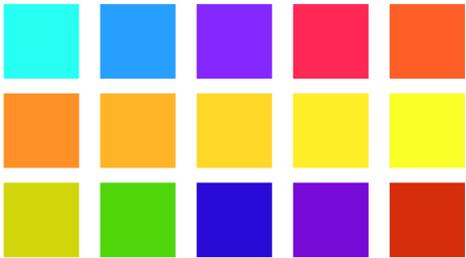
Fonte: <http://www.spotart.com.br/>

Por fim, temos uma última característica remetida às obras de Samico, as cores. As cores dentro do universo da xilogravura é um trabalho difícil de ser aplicado. A reprodução da xilogravura é realizada com uma cor por impressão, ou seja, a quantidade de cores utilizadas será o mínimo de impressões que foram necessárias para a finalização da obra. Segundo Cervený apud Sampaio (2015), a

dificuldade na utilização de cores é grande, pois ao aplicar a prensa, o papel pode tremer ou sair do lugar, resultando em uma aplicação errada ou borra. Samico utilizava cores chapadas, com poucas variações em suas tonalidades, além do preto e branco, o amarelo, azul, verde e vermelho, são cores recorrentes em suas obras.

No quadro 2 podemos verificar as características mencionadas e exemplificações práticas abordadas a cada uma delas.

Quadro 2: Análise de características de estilo 2

SAMICO		
Características	Contexto	Exemplificações
Formas Geométricas	A geometricidade se dá pela utilização das formas básicas (Quadrado, círculo e o triângulo). Dondis (2003) fala que cada uma delas são formas fundamentais, que podem ser facilmente construídas ou descritas. E, que a partir de combinações e variações, elas podem criar qualquer forma física vista na natureza e criada pela imaginação humana.	
Simetria	A simetria é um equilíbrio que ocorre dentro da composição. No qual cada elemento representado de um lado da linha central de uma imagem, é precisamente replicada do outro lado.	
Cores Saturadas	A saturação é o grau de pureza da cor. De acordo com Dondis (2003), quando maior é o grau de saturação da cor, mais simples ela fica, se encontrando perto do seu estado primitivo.	

Fonte: Imagens produzidas pelo autor

5. RESULTADOS

A partir deste ponto será introduzido e desenvolvido a matéria projetual deste trabalho. Durante este capítulo decorrerá o relatório da criação e desenvolvimento do estilo híbrido e da produção do material necessário para a criação da animação, utilizando a estética criada.

5.1 Estilo Híbrido

É relevante destacar que este processo se caracteriza como um tipo de aculturação planejada. Caracteriza-se desta forma pelos estilos serem particularmente escolhidas para esse trabalho, e características destas para o desenvolvimento do híbrido, havendo um planejamento inicial e meticuloso para a sua execução.

5.1.1 Dificuldades e Características do Estilo

Para dar início ao desenvolvimento é preciso ter certo conhecimento do meu estilo, utilizada previamente a este trabalho, e certas dificuldades encontradas para iniciar a criação do híbrido.

É importante ressaltar que o estilo utilizada antecedente a este trabalho possui algumas características diversas das escolhidas para o processo de hibridação. E para poder realizar a criação do estilo híbrido, foi necessário executar um estudo, de modo que pudesse suprir os elementos problemáticos. Outro detalhe de importância ao realizar este estudo é que os resultados poderiam ser totalmente diferentes dos que aqui serão mostrados. Dependendo do que o autor tenha em mente, mesmo utilizando o mesmo processo, o estilo pode ter um resultado distinto deste.

O traço utilizado era considerado como 'sujo' devido a alta utilização e quantidade de linhas e formas geométricas aplicadas aos desenhos, que não eram

realmente necessárias para a sua execução. Não havia limpeza a serem feitas no desenho, e sua finalização permanecia com quase todos os traços iniciais. (Figura 24)

Figura 24: Exemplo de estilo 1



Fonte: Produzido pelo Autor

Os desenhos eram executados de forma rápida, e dessa forma não havia um planejamento adequado para suas construções. Linhas e formas geométricas poderiam ser postas sem qualquer sentido apenas para uma tentativa de visualizar algo que agradasse ou gerasse algum sentido ao desenho. Além dos desenhos em si, a pintura deles também não possuíam um planejamento adequado, o que acabava danificando a composição do trabalho. (Figura 25)

Figura 25: Exemplo de estilo 2

Fonte: Produzido pelo Autor

Apesar das cores estarem agradáveis a composição, não há a preocupação devida quanto a luz e sombra. De acordo com Beloeil apud Beloeil e Riabovitchev (2014), um dos conceitos chaves para se considerar durante a criação de um trabalho é o impacto em que as cores e luzes irão influenciar.

Para poder corrigir essas características e iniciar a criação do estilo híbrido, foi necessário a realização de um estudo em cima destes elementos para assim poder supri-los. Tendo isso em vista, decidi desenhar uma quantidade de personagens e cenários, dos quais estes foram concepts retirados dos livros *The Art Of Spirited Away* (2002) e *The Art Of Howl's Moving Castle* (2005).

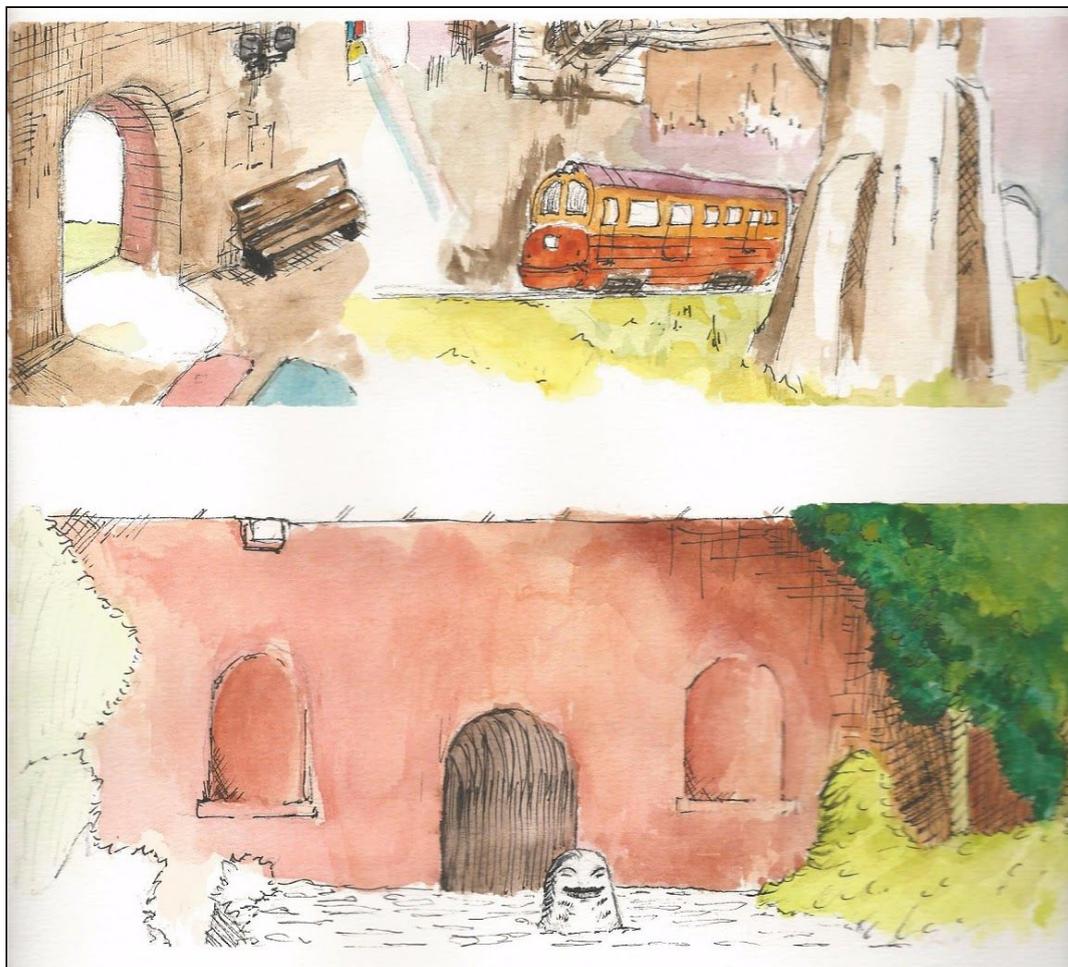
Primeiramente, iniciei corrigindo a alta velocidade na realização dos desenhos. Para a criação de um desenho, às vezes, é importante a criação de formas básicas, isso dá ao desenhista uma ideia espacial e volumétrica dentro da composição. Mas para corrigir a primeira característica, decidi elaborar desenhos apenas visualizando essas formas básicas na minha cabeça. Copiei diversos personagens, em diversas poses e tamanhos, para que pudesse observar o desenho com mais atenção e diminuir a quantidade de linhas e formas geométricas desnecessárias. (Figura 26)

Figura 26: Estudo 1

Fonte: Produzido pelo Autor

Esse método de estudo possibilitou uma melhoria na clareza dos desenhos, e um começo na utilização de um planejamento prévio, ao realizar os desenhos. Para estimular a utilização de uma planejamento inicial na criação dos desenhos, utilizei da tinta aquarela na pintura dos cenários copiados. Devido a este estilo de pintura necessitar de pensamento prévio antes da aplicação, este estudo trabalhou as minhas decisões quanto às cores que deveriam utilizadas, desde suas tonalidades às quantidades de camadas de tintas sobrepostas. (Figura 27)

Figura 27: Estudo 2



Fonte: Produzido pelo Autor

5.2 O Híbrido e Concepts

Após as correções essenciais no meu estilo, entramos no desenvolvimento do estilo híbrido em si. Como uma forma de hibridação utilizando um formato de aculturação planejada, a primeira coisa necessária para iniciar a criação do estilo se caracteriza como a escolha de atributos, dentro das estéticas dos artistas, para definir o que será utilizado na hibridização.

Para as características observadas nas obras de Samico, as formas geométricas, a simetria na composição, e a utilização de uma divisão estrutural nas obras serão os elementos singulares extraídos do seu estilo para a composição do híbrido.

Enquanto isso, há, também, as características nos trabalhos de Miyazaki. Em contraste com os trabalhos de Samico, Miyazaki utiliza de formas mais orgânicas em seus trabalhos. Outra atributo a ser utilizado é a adição de cores sem grande saturação.

Por fim, temos um atributo que é utilizado pelos dois artistas mas de forma diferente, a simplicidade. Nos trabalhos de Miyazaki a simplicidade é claramente perceptível nos personagens, não há muito detalhamento nas suas construções e, apesar disso, suas emoções são demonstradas claramente. Já nas obras de Samico, este atributo se enquadra na formação da xilogravura. Juntamente com sua incrível precisão, sua simplicidade na criação dos elementos de cada obra acaba por transmitir mais do que está ali representado.

5.2.1 O Enredo

Um dado importante a ser informado é a história da animação. Os concepts criados serão baseados em um antigo e simples enredo que tentei escrever há alguns anos. O cenário da animação ocorre unicamente em uma sala, dentro de um universo fantástico, e que possui características dos anos de 1830 a 1860.

O enredo mostra um personagem que está prestes a morrer e que durante os seus minutos finais, minutos retratados na animação, começa a delirar. Ao decorrer do seu delírio, o personagem dá indícios do que ocorreu na sala e que o levaram a sua situação atual.

Por fim, ele começa a interagir com um outro ser, o qual o personagem principal identifica como a morte, e que está ali para leva-lo embora. A 'morte' interage apenas visualmente com ele, e, após a sua interação, realiza o que o personagem já estava esperando, levando-o.

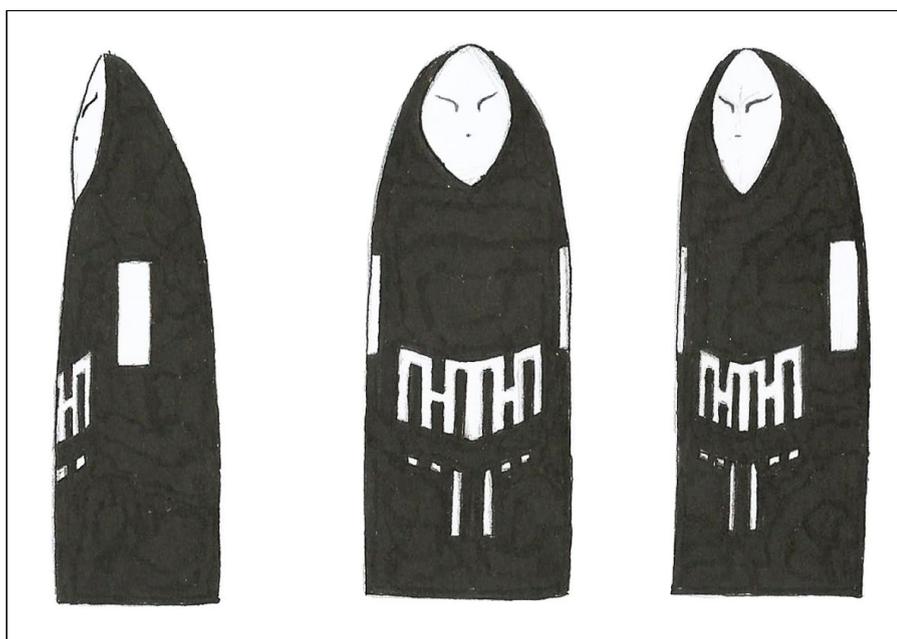
Durante a animação, o personagem principal permanece sentado, movimentando apenas seus membros superiores. Grande parte da movimentação, dentro do cenário, se dá pela 'morte', entrando no ambiente, interagindo e saindo do local.

5.2.2 A Morte

O primeiro personagem escolhido para iniciar o desenvolvimento gráfico da pré-produção da animação, desenvolvendo e utilizando do estilo híbrido, foi a Morte. Ela não possui nenhuma fala dentro da história e é inserida no decorrer da animação através do personagem principal. Com o transcorrer da trama, haverá apenas comunicação visual, e através de gestos, entre a Morte e o protagonista.

Decidi inicialmente desenvolver esse personagem de modo tradicional, com lápis e nanquim. O uso a cor preta foi a ideia inicial para essa criação, pelo personagem em si utilizar-se em quase toda sua totalidade apenas do preto e do branco. Mas, após essa etapa de concepção e idealização, o personagem será redesenhado, renderizado e finalizado digitalmente.

Figura 28: Concept da Morte 1



Fonte: Produzido pelo Autor

Além disto, para esta personalidade, decidi cria-lo de forma simples tanto em seu desenho quanto em sua utilização de cores. Apesar de ter a simplicidade como objetivo neste personagem, decidi fazer com que se tornasse o mais simétrico possível e tentar transmitir através dele uma sensação de maturidade.

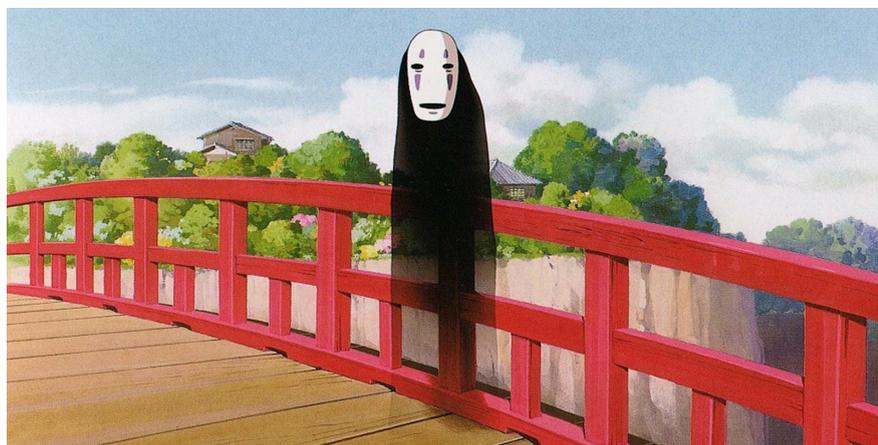
Outra característica que este personagem irá possuir é tanto uma forma mais geométrica como, uma forma mais orgânica. Em seu estado usual, pretendo utilizar da geometricidade em sua forma(Figura 28), mas ao mostrar interação com outros indivíduos, este personagem adiciona organicidade em seus movimentos e maneira de agir.(Figura 29)

Figura 29: Concept da Morte 2



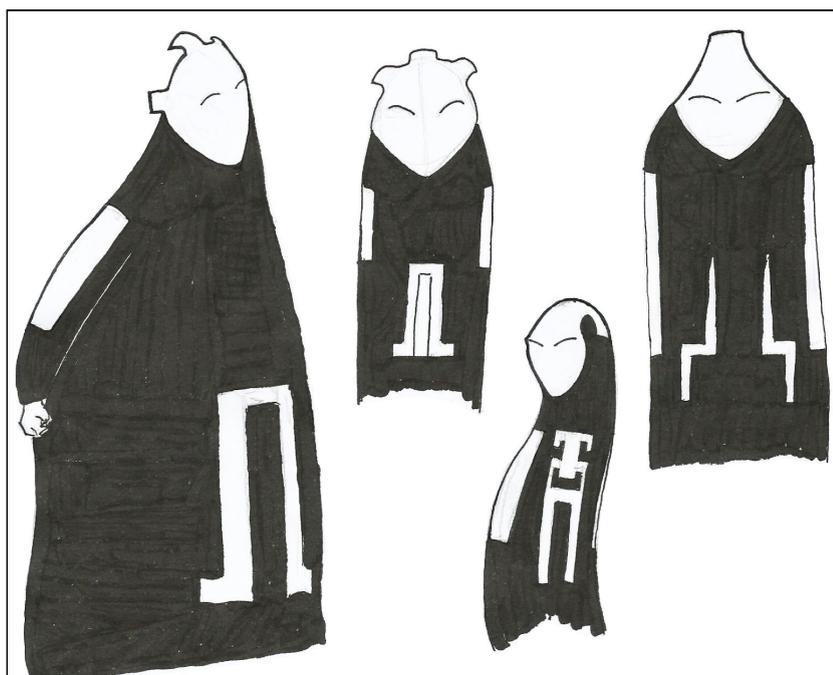
Fonte: Produzido pelo Autor

Por fim, fiquei um pouco preocupado com este personagem por ele assimilar-se muito com o No Face (Figura 30), personagem de Miyazaki em A Viagem de Chihiro, então decidi realizar algumas alterações. Refiz várias versões do personagem, alterando pequenos detalhes, criando possíveis alternativas para o modelo final.

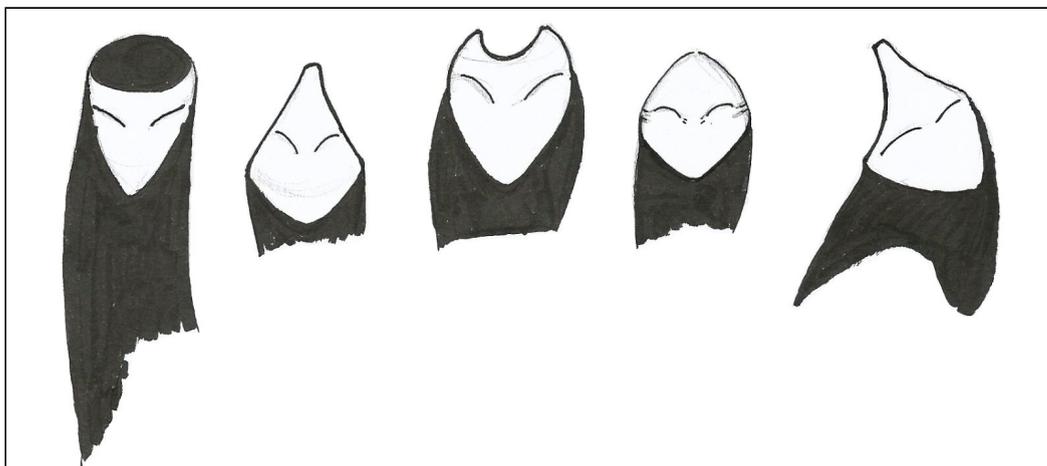
Figura 30: No Face

Fonte: The Art Of Spirited Away

Dentro destas versões, continuei com a ideia de simetria, geometria e organicidade, dentro da ideia base do personagem. Criei os desenhos geométricos que estão inseridos no personagem, para figurar uma ideia de portal, ou porta (Figura 31). Idealizando, dentro da animação, uma alusão a uma concepção de passagem utilizada pela morte ao levar almas para o outro mundo. (Figura 32)

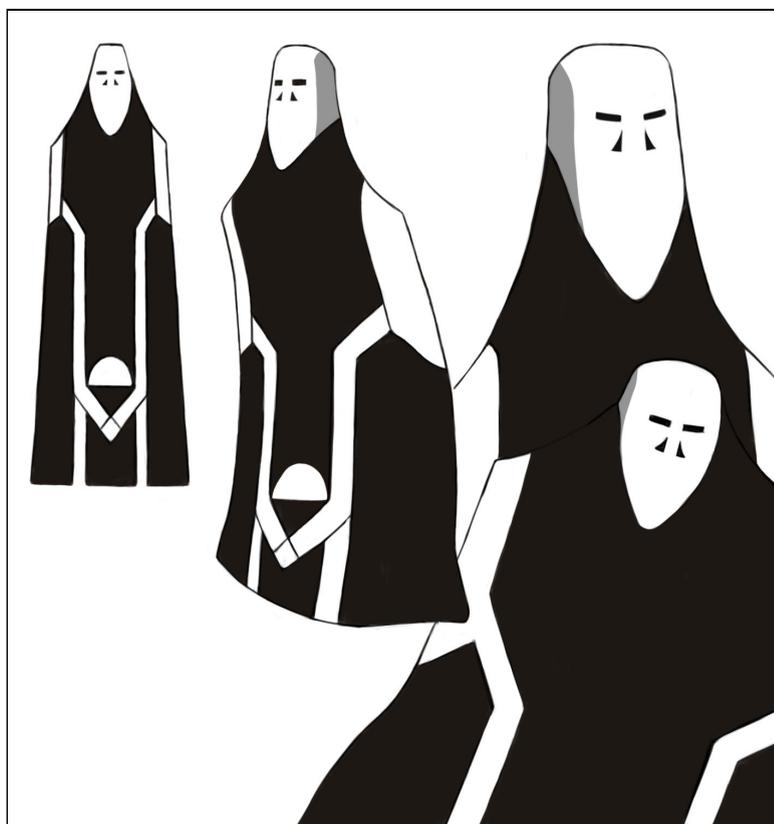
Figura 31: Concepts da Morte 3

Fonte: Produzido pelo Autor

Figura 32: Concepts da Morte 4

Fonte: Produzido pelo Autor

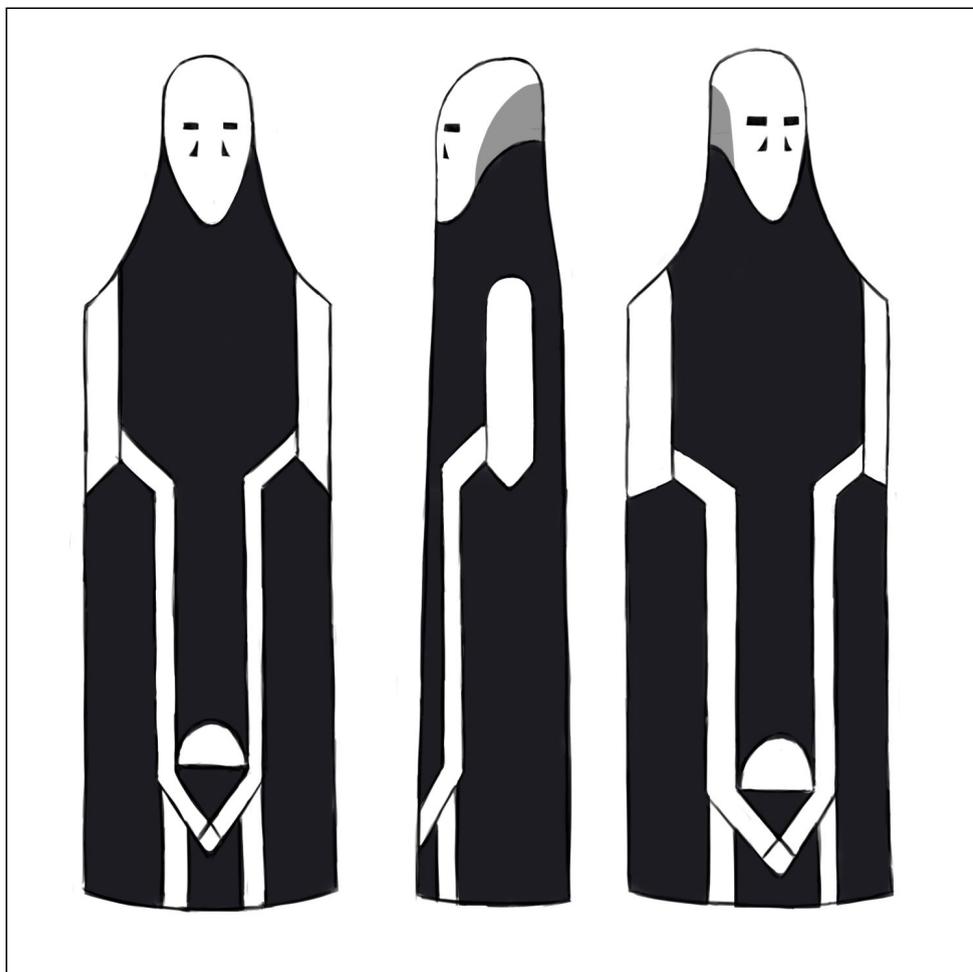
Por fim, escaneie estes *concepts* e comecei a realizar as alterações digitalmente. (Figura 33)

Figura 33: Concepts finais da morte 1

Fonte: Produzido pelo autor

Finalizei a criação deste personagem utilizando o Photoshop uma mesa de desenho. Realizei alterações na cabeça do personagem e, também, modifiquei e ampliei os desenhos de seu vestimento. (Figura 34)

Figura 34: Concepts finais da Morte 2



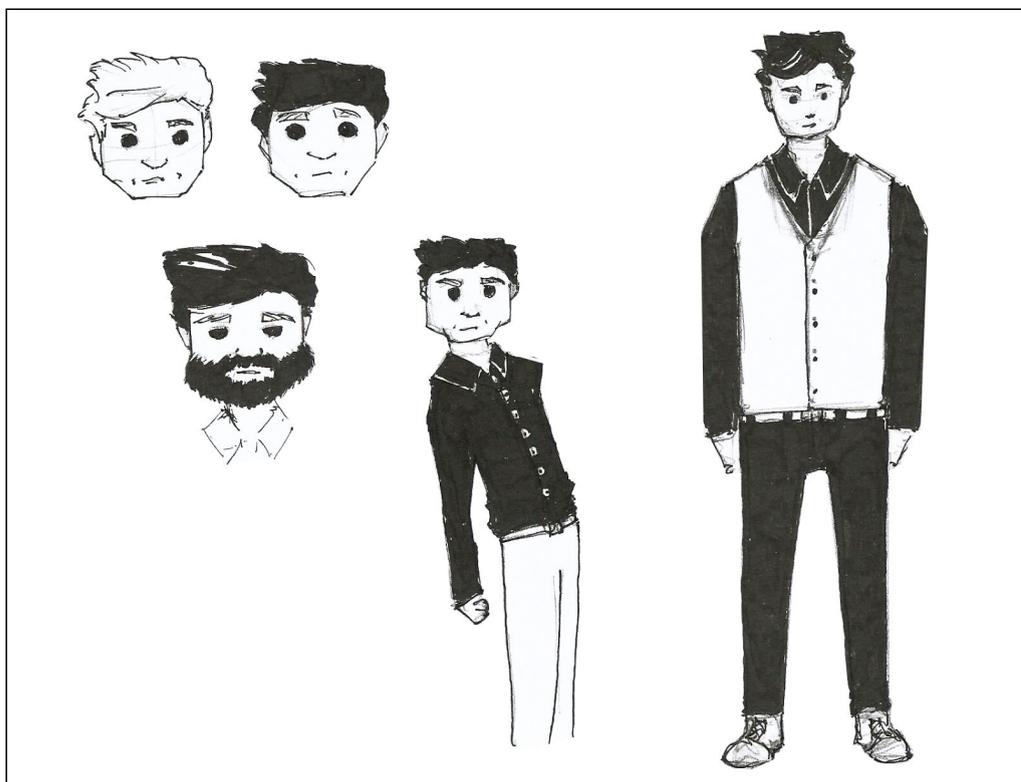
Fonte: Produzido pelo Autor

5.2.3 O Protagonista

Ao contrário do personagem anterior, a Morte, o protagonista, o qual o nomeie como “Leo”, me trouxe um pouco mais de dificuldade durante a sua criação. As características atribuídas a ele são as formas geométricas, a qual definirá a forma do personagem, tanto em seu desenvolvimento quando em sua finalização, e a

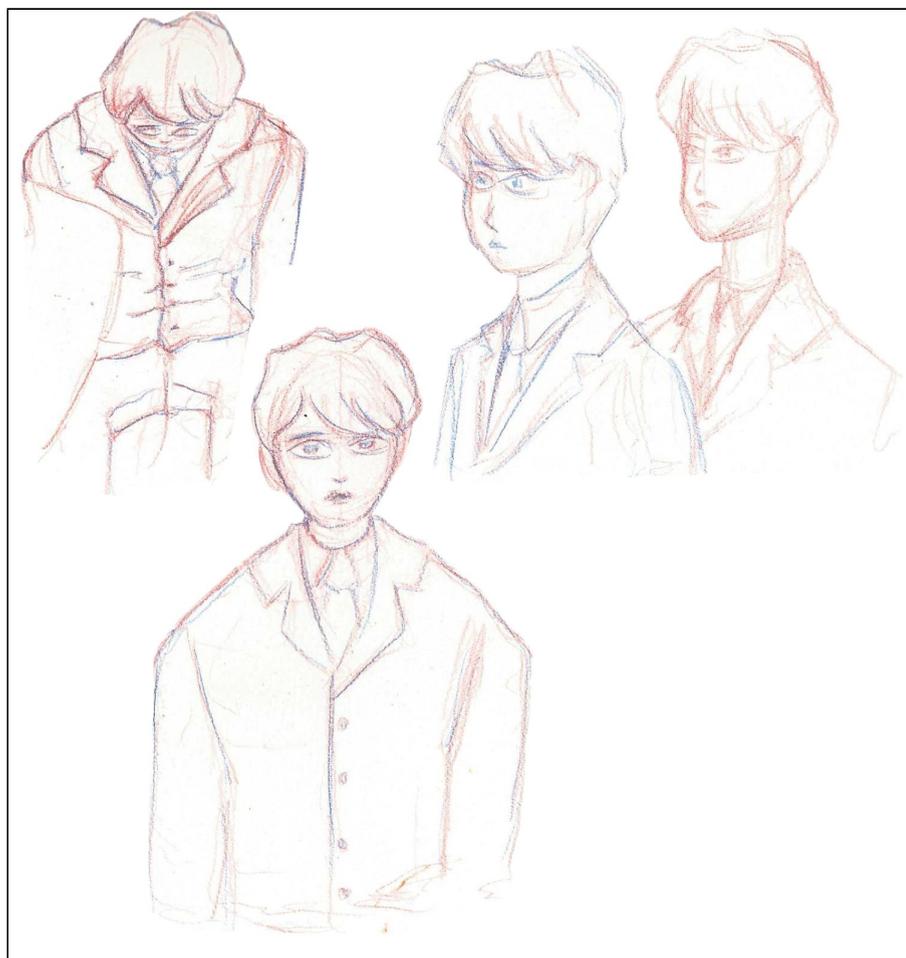
utilização de cores com pouco teor de saturação, que será utilizado apenas na metade em diante do desenvolvimento do personagem. Então, assim como a Morte, iniciei o desenvolvimento dele utilizando do grafite e da tinta nankin, pois para mim é uma maneira mais rápida de pôr as ideias no papel.

Figura 35: Concepts do Protagonista 1



Fonte: Produzido pelo Autor

Iniciei a criação do personagem fazendo um *brainstorm*, tentando dar forma a este personagem. Inicialmente os desenhos não transmitiam qualquer referência ou ideia das características analisadas (Figura 35). A partir destes desenhos, comecei a realizar concepts mais simples, adicionando os atributos necessários dentro deste personagem.

Figura 36: Concepts do protagonista 2

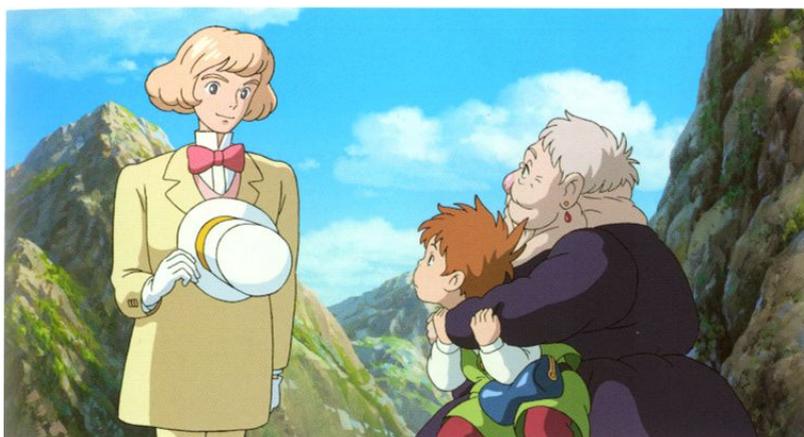
Fonte: Produzido pelo autor

Após fazer mais alguns desenhos de estudo de Miyazaki e Samico, resolvi mudar a ideia de um corpo mais geométrico e tentei atribuir ao personagem um formato mais orgânico, mas, sempre com a ideia de mantê-lo o mais simples possível (Figura 36).

Figura 37: Concepts do protagonista 3

Fonte: Produzido pelo Autor

Devido ao enredo da animação, é essencial um vestimento mais forma atribuído ao personagem (Figura 37). Também, evitei adicionar relevos e detalhes na roupa que deixassem o personagem muito geométrico, remetendo ao estilo de Miyazaki. (Figura 38)

Figura 38: Referência de vestimento

Fonte: The Art Of Howl's Moving Castle

Analisei os concepts anteriores, verificando forma, atributos que remetesse aos artistas estudados e iniciei o desenvolvimento digitalmente. Realizei diversos testes inserindo atributos dos dois artistas. Desde das características das roupas formais de alguns personagens, apresentadas por Miyazaki em Castelo Animado, até formatos de cabeça e rostos, nos personagens das xilogravuras de Samico. E, finalmente, desenvolvi o estilo do personagem que remetesse aos dois e me agradasse visualmente, inserindo uma forma mais simples e um pouco orgânica no corpo do personagem, referindo a Miyazaki, e atribuindo características, utilizadas por Samico, no rosto do personagem. (Figura 39)

Figura 39: Concepts do protagonista 4



Fonte: Produzido pelo autor

Por fim, refinei uma última vez o personagem, testando paletas de cores que melhor o representasse, modificando alguns elementos, e utilizando de luz e sombra na sua concepção. (Figura 40)

Figura 40: Concept final do protagonista



Fonte: Produzido pelo autor

5.2.4 O Cenário

O método utilizado na criação do cenário diferenciou um pouco dos personagens. Apesar de já haver o enredo falando do tempo em que a história se baseia, decidi criar definitivamente o cenário após a criação do storyboard. O storyboard me possibilitou definir exatamente o que seria necessário, em questões

de material para cenário, a ser criado, e me privaria de acabar produzindo material desnecessário para a animação.

Após ter o storyboard pronto, primeiramente iniciei uma coleta de referências relacionado as décadas de 30 a 60, que são os anos em que a animação insere algumas características. (Figura 41)

Figura 41: Referência de cenário 1



Fonte:<http://www.ultraswank.net/>

Os atributos nestas referências de cenário que foi o foco de pesquisa, foram os tipos de móveis, o material e textura apresentados nestes objetos, e decorações utilizadas nas paredes de salas, que eram utilizadas durante estas décadas. (Figura 42)

Figura 42: Referência de cenário 2



Fonte: <http://homesabc.com/>

Assim como os personagens, iniciei apenas com desenhos simples, para poder ter uma ideia de posicionamento dos objetos em cena. (Figura 43)

Figura 43: Primeiras ideias de cenário



Fonte: Produzido pelo autor

Tendo uma ideia do que seria necessário, passei o desenho para o computador e iniciei o processo de colorização e render. O cenário em si possui um

tom escuro com grande quantidade de cores quentes (amarelo, vermelho, laranja). E diferentemente das referências, adicionei um piso de madeira a cena. (Figura 44)

Figura 44: Concept de cenário 1



Fonte: Produzido pelo autor

O pensamento no desenvolvimento desses concepts foi a aplicação das formas geométricas, a aplicação de cores poucos saturadas, em uma elaboração de cena semi-realista, característica utilizada nos cenários de Miyazaki. Também desenvolvi o concept de outra vista deste cenário, focando nas fotos que não aparecem na ideia apresentada anteriormente. Este, no entanto, possui pouca visibilidade no enredo da animação, sendo visualizada, apenas uma única vez. (Figura 45)

Figura 45: Concept de cenário 2



Fonte: Produzido pelo autor

Diferentemente dos personagens, que possuem uma ideia final nos concepts, estão praticamente definidos, e já podem ser utilizados e inseridos no desenvolvimento da animação. Os cenários ainda continuarão como concepts até o desenvolvimento do animatic, no qual, após a sua produção, poderá ser definido as suas cores definitivas e o processo de aplicação de textura e iluminação.

5.2.5 Cenas Finais

Após a finalização da criação do estilo dos personagens e da elaboração dos cenários, desenvolvi alguns concepts de algumas cenas, com os eles inseridos, e que serão cenas presentes na animação. (Figura 46)

Figura 46: Cena 1



Fonte: Produzido pelo autor

Essas cenas tem o intuito de apresentar o estilo aplicado aos personagens e a criação dos cenários, dentro de um modelo de cena de animação, com luz sombra

e qualquer outro efeito necessário para o desenvolvimento de uma animação. (Figura 47)

Figura 47: Cena 2



Fonte: Produzido pelo autor

Apesar dessas cenas serem apenas modelos do que será a animação final, elas terão grande contribuição na animação, mostrando características a serem na versão final. (Figura 48)

Figura 48: Cena 3



Fonte: Produzido pelo autor

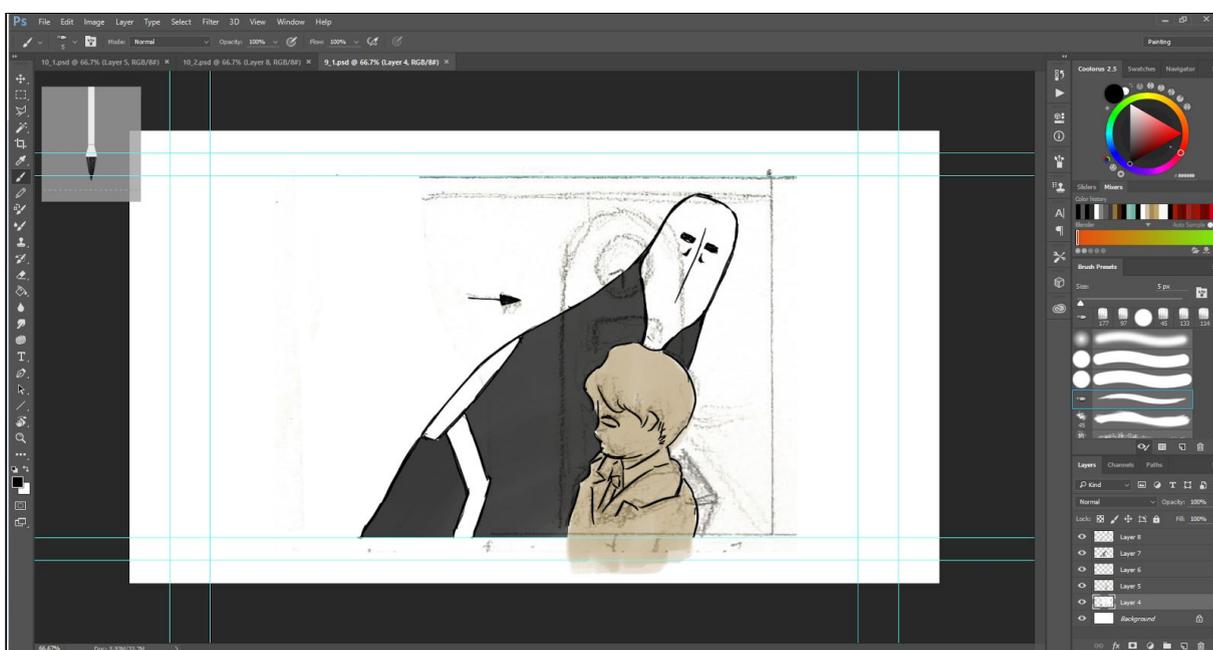
5.2.6 Animatic

Como parte final deste relatório, desenvolvi o *Animatic* da animação para mostrar como os personagens irão ser inseridos no filme. De início, realizei, de forma simples, utilizando o programa *Recorder* do *Windows 10*, a gravação das falas do protagonista. A produção deste material irá ajudar na delimitação da duração das cenas e de toda a animação em si até que seja feita uma gravação limpa para a animação no seu formato final.

É importante informar que não utilizei nenhum *artwork* final no animatic, e grande parte dele foi realizado com os quadros do *storyboard*.

Utilizando o *software* Adobe Photoshop, programa de edição de imagens, iniciei separando os quadros do *storyboard* e realizando algumas modificações, aumentando o tamanho dos quadros e adicionando algumas cores para uma melhor identificação dos elementos em cena. (Figura 49)

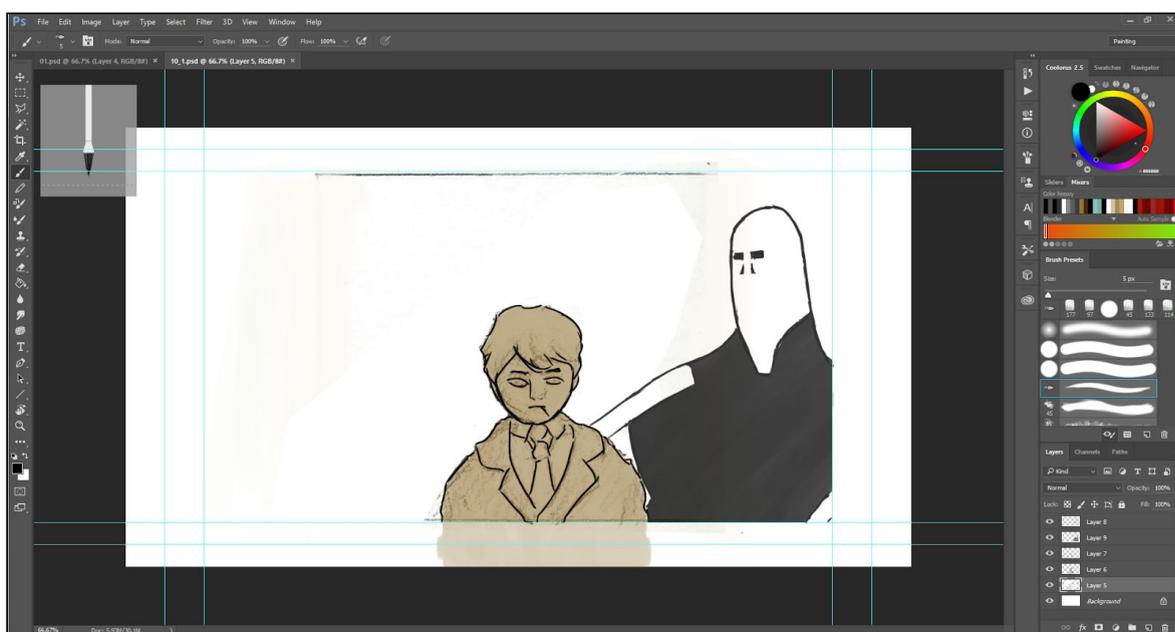
Figura 49: Quadro Storyboard 1



Fonte: Produzido pelo autor

Além das modificações realizadas desses quadros, adicionei dois extras para mostrar melhor a movimentação de um dos personagens de um espaço a outro. (Figura 50)

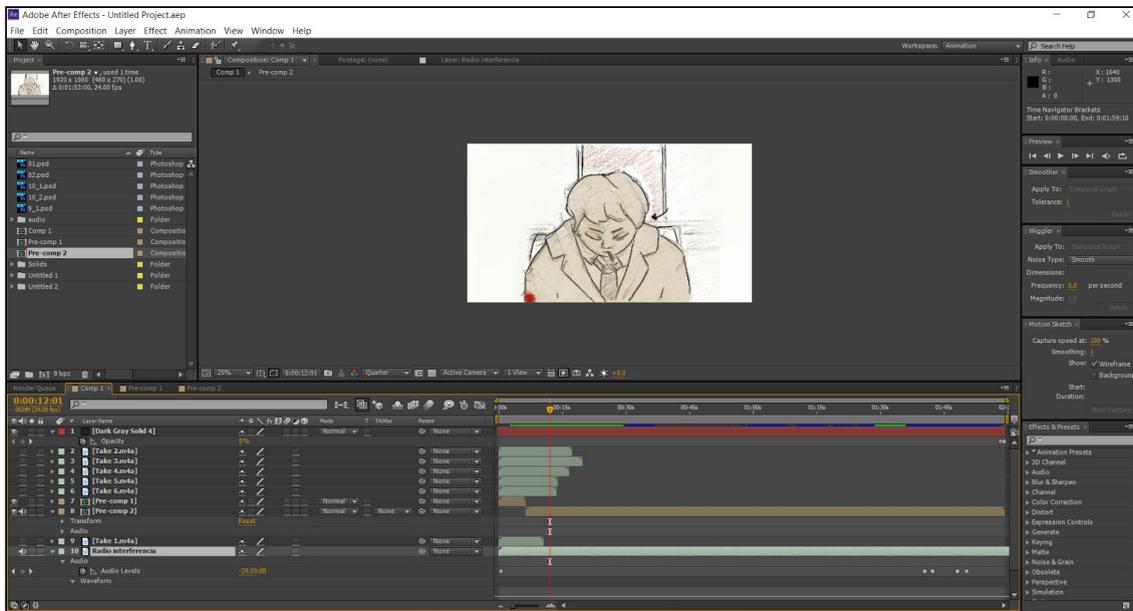
Figura 50: Quadro Storyboard 2



Fonte: Produzido pelo autor

Após as edições, transferei os arquivos para o software Adobe After Effects, programa de criação de movimentação e efeitos visuais, o qual me auxiliou na movimentação necessária dos quadros, efeitos básicos de *Fade In* e *Fade Out*, a adição e posicionamento dos áudios, e, por fim, a delimitação de tempo de cada cena e de todo o animatic. (Figura 51)

Figura 51: Edição After Effects



Fonte: Produzido pelo autor

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância de falar, primeiramente, sobre animação, se dá ao fato de os materiais criados durante esta pesquisa serem voltados especificamente para esse assunto.

É de relevância saber que o processo de desenvolvimento de uma animação vem crescendo com o decorrer dos anos, criando diferentes estilos, nas suas aplicações práticas, para variados objetivos. Apesar disto, a base da animação continua a mesma, os fundamentos principais continuam a serem utilizados de forma primária para qualquer criador, e os processos de criação a serem seguidos permanecem sendo conduzidos em grande parte das animações criadas.

A abordagem sobre hibridismo cultural através deste assunto, mostra algo que já vem ocorrendo em diversos setores, de diversas áreas, onde, constantemente, diversas formas de hibridização ocorrendo pelo mundo.

A aplicação da hibridização dentro de um dos processos de criação de uma animação é algo comum. Diversos estilos são aprendidas e desenvolvidas por artistas em seus métodos de aprendizagem durante o decorrer dos anos. Isso ocorre até a possível formulação de um estilo próprio do artista, no qual apesar de ser considerado próprio, pode possuir características de diversos outros.

Após um estudo prévio sobre esses métodos de hibridização, a escolha e utilização da aculturação dentro deste estudo demonstra a possibilidade da aplicação de um planejamento prévio para a construção de algo novo. No qual dois elementos, os artistas apresentados neste trabalho, Miyazaki e Samico, que possuem formas de trabalho distintos, foram selecionados para um processo que resultou na retirada de algumas de suas características para a formulação de um novo elemento com ambas semelhanças.

A análise de cada artista mostrou um estudo mais aprofundado em seus estilos, as quais foram necessárias para a escolha das características que seriam selecionadas para o desenvolvimento do trabalho.

A partir dessas análises foi possível o início do desenvolvimento da parte prática desta pesquisa. A criação de um novo estilo se iniciou através de um

aprendizado com repetição, utilizando apenas alguns dos atributos, para, assim, poder realizar combinações entre elas.

Podemos afirmar que os objetivos gerais e específicos deste trabalho foram alcançados. Após os estudos, análises e comparações, as características dos artistas foram trabalhadas, inseridas e combinadas para a criação de um estilo, no qual resultou no desenvolvimento de *concepts* de dois personagens e do cenário na qual a animação será realizada, além do restante do material que também será utilizado na produção do filme, incluindo o roteiro, storyboard, e o animatic.

Por fim, espero que este projeto contribua mostrando o conhecimento e exemplificando as possibilidades na criação do material necessário para a realização de uma animação, e a importância do hibridismo cultural dentro desta e em diversas outras áreas e setores.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, Cássia Lobão. NEPOMUCENO, Cristiane Maria. **Estudos contemporâneos de cultura**. Campina Grande: UEPB/UFRN, 2008.
- BELOEIL, Gilles. RIABOVITCHEV, Andrei. **Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth**. 3DTotal Publishing. 2014
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. Edusp - Editora da Universidade de São Paulo. 2008.
- CANEDO, Daniele. **“Cultura é o quê?” - Reflexões sobre o conceito de cultura e a atuação dos poderes públicos**. V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. 2009.
- CARDOSO, João Batista. **Hibridismo Cultural na América Latina**. Itinerários, Araraquara, n.27, p.79-90, July./Dec. 2008.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Martins Fontes. 2003.
- FURNISS, Maureen. **The Animation Bible: A practical guide to the Art of Animation, from Flipbooks to Flash**. Laurence King Publishing Ltd. 2008.
- MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**. VIZ Media, LLC. 2009.
- MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point**. VIZ Media, LLC. 2014.
- MIYAZAKI, Hayao. **The Art Of Spirited Away**. VIZ Media, LLC. 2002.
- MIYAZAKI, Hayao. **The Art Of Howl’s Moving Castle**. VIZ Media, LLC. 2005.
- MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Edições 70. 1981.
- SANTOS, Rafael José dos. BARRETTO, Margarita. **Aculturação, Impactos Culturais, Processos de Hibridação: uma revisão conceitual dos estudos antropológicos do turismo**. Revista USP. Turismo em Análise, v. 17, n. 2, p. 244-261, 2006.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Editions. 1995.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator’s Survival Kit**. Faber and Faber, Inc. 2009.
- Caminho das Artes - Linhas, Traçados e Cores no Reino de Gilvan Samico**. Documentário, ‘7:20’. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dYACfcOrmZY&t=2s>>. Acesso em 16/04/2017.

NO REINO DE GILVAN SAMICO. SAMPAIO, José Luiz. 2015. Documentário, '21:19'. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ZIFZE7OyvOU&t=1s>>. Acesso em 16/04/2017.

Reportagem sobre Gilvan Samico. Documentário, '3:11'. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ncfsaydAaXo>>. Acesso em 16/04/2017.

Samico - Metrópolis 04 07 2012. Documentário, '4:19'. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=DK6Vp9uN2ws&t=5s>>. Acesso em 16/04/2017.

The Kingdom Of Dreams And Madness. Direção: Mami Sunada. Produção: Nobuo Kawakami. Japão. Dwango. Documentário, '1:57:54'. 2013.

VT GILVAN SAMICO. YOUTUBE. Documentário, '5:47'. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PWovAX_gEAk&t=1s>. Acesso em 16/04/2017.

Anexos

Anexo A - Roteiro

Toda a animação se passa dentro de um quarto no qual o personagem principal se encontra ferido e debilitado, sentado em uma cadeira, delirando. Ele começa a falar em seus pensamentos enquanto visualiza a morte que, para ele, veio buscá-lo. E, enquanto isso, ele também percebe que há pessoas tentando entrar no quarto.

Cena 1

A cena inicia em uma sala escura. A câmera começa mostrando o cenário pelo chão até chegar a poça de sangue. Uma gota de sangue cai na poça e a câmera sob para focalizar o personagem.

(Chiado baixo, de radio sem sinal, durante a cena)

O personagem percebe a fraqueza e o sangue escorrendo pelo braço até o chão.

- Então, morrerei desse jeito?

Cena 2

A câmera mostra dois ratos comendo algo, e voltando ao buraco na parede.

- De tantas formas patéticas... E em pensar que morreria tão cedo devido a minha estupidez.

Cena 3

A câmera volta ao personagem. Ele mexe o cigarro na boca e olha para o móvel com as fotografias. A câmera mostra as fotografias da cômoda, até parar em uma com a moldura quebrada e marcas de bala na parede.

(Durante a fala do personagem, neste take, as batidas na porta começam)

- Devia tê-la escutado, ainda havia tempo. E de fato, fui tolo em continuar com isso. Mas, também, não podia deixá-lo impune.

Cena 4

O relógio marca 20:30, e o outro personagem aparece em cena (A morte). Ela sai das sombras, perto do relógio na parede, e percorre o quarto até ficar de frente ao personagem principal.

- Estava começando a achar que você não viria, achei que entrariam antes de você.

- Mas já é tarde demais, não é mesmo? Você não deixará de me levar hoje...

Cena 5

(O ruído do rádio aumenta, e as batidas na porta aparentam ser mais fortes e frequentes)

A morte retira o cigarro da boca do personagem e põe no cinzeiro próximo a ele. Ela se movimenta e fica por trás dele, toca em seus ombros e fala em seu ouvido. Ele percebe não ouvi-la, o ruído do rádio aparentar impedir dele entender os sons a volta.

- Não entendo... Está na hora?

Cena 6

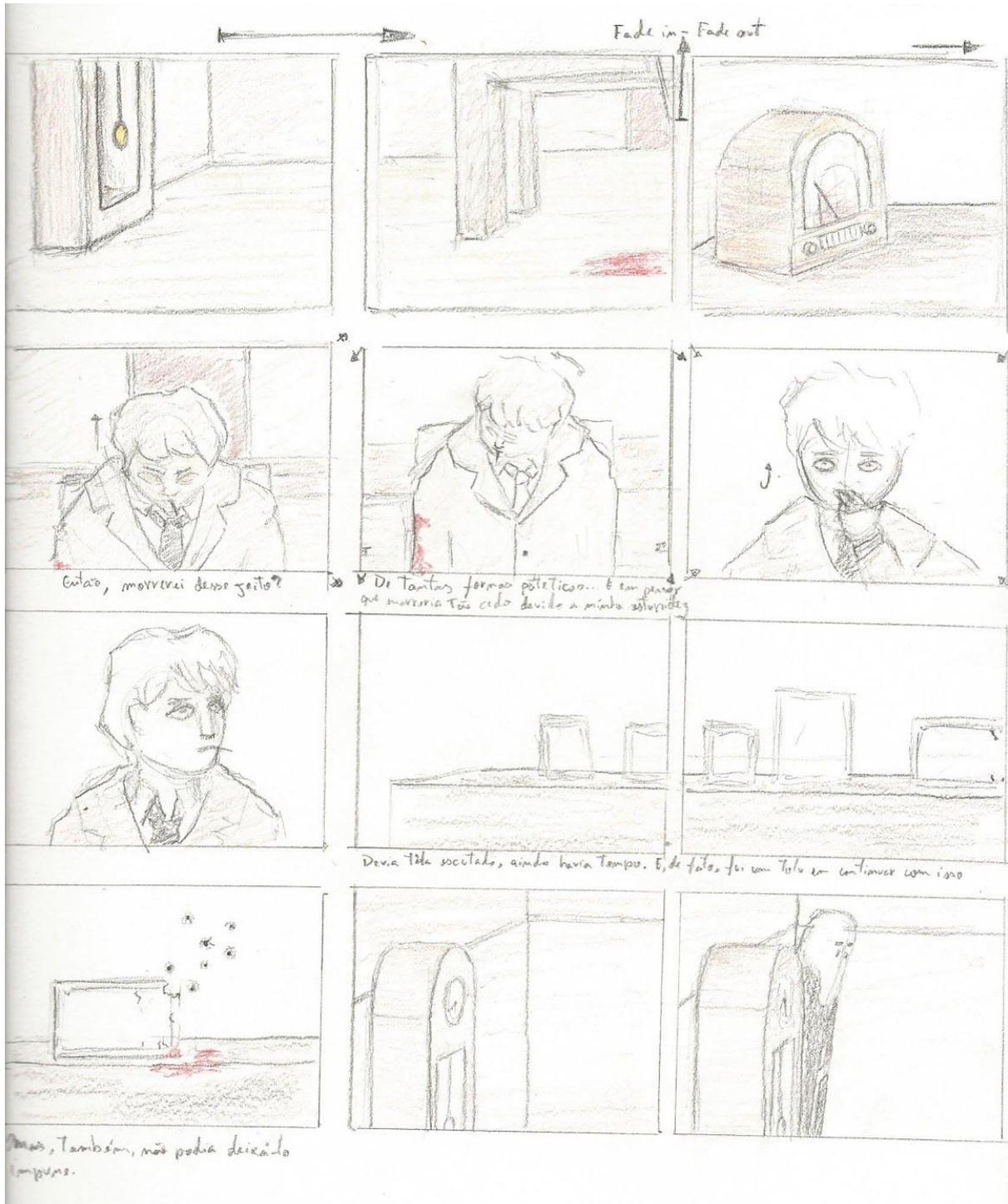
Movimenta a cabeça positivamente e estende a mão, o personagem aceita hesitando.

Ouve-se o barulho da porta se escancarando, o ruído do rádio para.

FIM

Anexo B - Storyboard

Figura #: Página 1 do storyboard



Fonte: Produzido pelo autor

Figura #: Página 2 do storyboard



Fonte: Produzido pelo autor