

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

RUMMO ÀS ESTRELAS

Desenvolvimento visual de um curta de animação para jovens e adultos

Hiago Henrique Pessoa da Silva

Recife, 2023



Hiago Henrique Pessoa da Silva

RUMO ÀS ESTRELAS

Desenvolvimento visual de um curta de animação para jovens e adultos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

**Recife
2023**

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

Silva, Hiago Henrique Pessoa da.

Rumo às Estrelas: Desenvolvimento visual de um curta de animação para
jovens e adultos / Hiago Henrique Pessoa da Silva. - Recife, 2023.
92 p. : il.

Orientador(a): Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2023.
Inclui referências, apêndices.

1. ilustração. 2. concept art. 3. animação. 4. pré-produção. 5. design. I.
Campello, Silvio Romero Botelho Barreto. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

Hiago Henrique Pessoa da Silva

RUMO ÀS ESTRELAS

Desenvolvimento visual de um curta de animação para jovens e adultos

Memorial de graduação apresentada ao Centro de Artes e Comunicação,
da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design.

Resultado: _____ Nota: _____

Recife, ____ de _____ de 2023

Banca examinadora:

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro
Universidade Federal de Pernambuco (examinador)

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior
Universidade Federal de Pernambuco (examinador)

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello
Universidade Federal de Pernambuco (orientador)

Agradecimentos

O trabalho a seguir nasce da convergência de experiências e aprendizados com pessoas extremamente especiais e extraordinárias, não trocaria o tempo vivido com vocês por nada nesse mundo.

A Tobias pelo incentivo e apoio incondicionais em cada vitória e derrota.

Ao professor Silvio pelo suporte e pelo acompanhamento deste trabalho desde sua concepção inicial.

Aos amigos que fiz ao longo da graduação e que sem vocês nada disso seria possível: Hélder, Laíza, Jobson, Vitória, Duca, Shanti, Ryan e a todos os professores e colegas que tive contato durante o curso.

A todos os ilustradores e profissionais do cinema de animação que compartilham suas artes, ensinamentos e frustrações em redes sociais, acabando por ajudar artistas em formação, e a todos que trabalham nessa área no estado de Pernambuco.

Resumo

A elaboração de *concept arts* é parte fundamental nas fases iniciais da produção de produtos audiovisuais variados nas áreas do cinema, televisão, *videogames*, dentre outros, pois objetiva as primeiras impressões imagéticas de um roteiro ou argumento narrativo. A finalidade deste projeto é compreender as etapas de criação de *concept arts* durante a fase de desenvolvimento visual de artefatos narrativos animados, propondo, assim: a concepção de um roteiro para um curta-metragem de animação, análise de elementos narrativos como personagens e cenários e a criação de *concept arts* de exploração estética para cada um deles, finalizando com a elaboração de estudos de *color script* de mudanças de iluminação e atmosfera em cenas chave. Os resultados obtidos consistem na base de pré-produção para a execução da animação e consequente pós-produção do curta-metragem animado.

Palavras-chave: *Concept art*; animação; cinema; personagens; cenários; *color script*; roteiro.

Abstract

The making of concept arts is a fundamental piece in the initial phases on the production of audiovisual products in the areas of cinema, TV, videogames, among others, as it manages to create the first visual impressions of what is described on screenplays and scripts. The goal of this project is to understand the phases of concept art creation in the visual development stage of a narrative animated production, thus, proposing: the making of a screenplay for an animated short film, analysis of narrative elements as in characters and environments and the creation of concept arts aesthetically exploring each one of them, concluding with color script studies of lighting and atmosphere changes in key scenes. The results obtained consist on the base of pre-production for the execution of animation and the subsequent post-production for the animated short.

Keywords: Concept art; animation; cinema; characters; environments; color script; screenplay.

Sumário

1. Introdução	9		
2. <i>Concept Art</i>	12		
2.1 Definição	13		
2.2 História	13		
2.3 Processos	14		
2.4 Metodologia	17		
3. Narrativa	19		
3.1 Base	20		
3.2 Construção narrativa	20		
4. Desenvolvimento visual	23		
4.1 Personagens	25		
4.1.1 Daniel	25		
4.1.2 Murilo	34		
4.1.3 Destinatários	41		
		4.1.3.1 Morgan	41
		4.1.3.2 Rodrigo	44
		4.1.3.3 Dalva	47
		4.2 Cenários	52
		4.2.1 Capital Aurora 5	52
		4.2.2 Central dos Correios	60
		4.2.3 Galpão	63
		4.2.4 Edifício X	65
		4.3 Estudos de <i>color script</i>	69
		5. Considerações finais	83
		Referências	84
		Apêndice A - Projeto original de livro infantil “Rumo às Estrelas”	88
		Apêndice B - Roteiro desenvolvido para projeto de curta-metragem “Rumo às Estrelas”	90

1. Introdução

animados comerciais. Mas a maior transformação veio através da criação de uma indústria de animação comercialmente viável e lucrativa por meio de Walt Disney (Lucena Júnior, 2019).

Durante o século XX, no contexto ocidental, “a animação foi identificada tipicamente como sendo uma arte: 1) americana; 2) criada com a técnica de *cel animation*²; 3) feita por homens e 4) realizada pelos estúdios Disney” (Furniss, 2009 *apud* Buccini, 2015). Mais à frente, o impulso da televisão e sua demanda por uma programação abundante e barata acabaram por criar um *boom* de séries infantilizadas com animação limitada e de baixo custo. Com o tempo, várias dessas produções nasceram apenas a serviço do *merchandising* de fabricantes de brinquedos e/ou produtos licenciados dos mais variados tipos (Lucena Júnior, 2019). Todos esses fatores contribuíram para criar o estigma de que a animação é apenas um produto de consumo para crianças.

Recentemente, o advento dos serviços de *streaming* – e seus padrões de sucesso diferentes dos aplicados ao cinema – proporcionou um maior interesse em produções animadas voltadas a um público jovem e adulto, mesmo que uma significativa parcela dessas produções ainda possua uma animação limitada e tenha um foco maior em um estilo de comédia vulgar (Evershed, 2020).

O público alvo também é um fator levado em conta em todas as etapas de produção desse tipo de projeto, incluindo a de desenvolvimento visual. Essa etapa, presente na pré-produção, consiste principalmente na criação de *concept arts*, que são uma forma de

comunicar, por meio de ilustrações, a expressão visual de pensamentos criativos, inspirações e atmosfera para uso em animações, *videogames*, filmes ou HQs, antes de sua formação final (Shamsuddin, Islam & Islam, 2013). O visual de uma produção direcionada a um público infantil tende a possuir menos detalhes e formas mais simples. Já uma produção para um público mais crescido ou adulto pode possuir visuais mais complexos e com mais nuances (Guedes, 2021).

A temática de *concept arts* vem sendo cada vez mais abordada academicamente, especialmente durante a última década. O crescente interesse nessa “função subutilizada no mercado nacional de audiovisual, particularmente em animação” (Senna, 2013, p. 161) vem proporcionado maior número de pesquisas sobre o assunto, mesmo que sua grande maioria tenha foco no mercado específico dos videogames.

Embora alguns projetos brasileiros já tenham abordado a temática de *concept arts* no contexto do cinema de animação, como Vasconcelos (2019) e Guedes (2021), é perceptível que a grande maioria possui um enfoque usual em um público heterogêneo como alvo dos projetos animados desenvolvidos.

Portanto, observando a lacuna de projetos animados focados em público mais adulto, e a partir da curiosidade de aprendizado e aprofundamento sobre o processo de ilustração utilizada a serviço da produção de um artefato narrativo animado, o objetivo geral deste projeto é explorar tal processo por meio da produção de *concept arts* para a fase de pré-produção de um curta-metragem animado, tendo como objetivos específicos:

Ao anteceder a experiência de assistir a um filme animado, espera-se que o espectador não tenha certeza do que irá presenciar. O cinema de animação, nesse sentido, permite que diversos estilos narrativos se desenvolvam de forma visualmente específica para cada um deles. Da tradicional “Jornada do Herói”¹ a experimentações abstratas de cor e forma, a mídia animada é singular por suas infinitas possibilidades.

A animação pode ser definida como a criação de um artefato fílmico, quadro-a-quadro, por meio da manipulação sequenciada de imagens, pinturas ou objetos, em que é criada a ilusão de movimento (Wells, 1998). Tal fazer artístico nasceu a partir da invenção de dispositivos ópticos-mecânicos que precedem a criação do cinema em si. Ao longo do século XX, a partir da invenção do dispositivo cinematográfico, a animação adentrou o meio do cinema e passou por uma série de transformações, como seu início com o “cinema de atrações” (Gunning, 1986 *apud* Buccini, 2015) à criação dos primeiros estúdios para produção de curtas

1 Conjunto de eventos comuns na jornada de um protagonista, o herói, em histórias contadas ao redor do mundo (Marqs, 2018).

2 “Técnica tradicional de animação que utiliza desenhos feitos sobre o acetato e papel” (Patmore, 2003 *apud* Buccini, 2015).

- Examinar as etapas de criação de *concept art* empregado em produções audiovisuais de animação.
- Elaborar um roteiro autoral para um curta-metragem animado tendo em mente um público jovem e adulto.
- Produzir uma série de ilustrações explorando possibilidades visuais dos personagens e ambientações, além de estudos iniciais de *color script*.

Para tal fim, foi adotada uma metodologia híbrida tendo como base a ferramenta de análise de personagens e ambientações desenvolvida por Monteiro (2021) em sua dissertação de pós-graduação, utilizada como ponto de partida após a finalização do roteiro, em conjunto com o processo de desenvolvimento visual de artefato narrativo documentado por Robertson (2005).

Adicionalmente, este projeto também é fruto de minhas fascinações pessoais acerca da interseção entre as narrativas no cinema de animação e a prática de ilustração. Tais temas me acompanham desde a infância, quando rabiscava e reproduzia os diversos personagens e mundos das animações que consumia

na época. O hábito de ilustrar apenas o que via nas telas escondia uma certa apreensão em contar minhas próprias histórias, de entrar em contato com algo interior desconhecido até de mim mesmo. E contar nossas próprias histórias não deixa de ser uma exposição pessoal a novos lugares. Movimento que pode causar desconforto. Susceptibilidade a críticas que talvez nunca estejamos preparados a receber. Mas aqui me proponho a romper com essa inércia.

O enfrentamento dessa barreira pessoal se iniciou durante a graduação na disciplina Artefatos Narrativos para Livros Infantis, ofertada pelo docente Silvio Barreto Campello, na qual uma narrativa autoral produzida como trabalho final serviu de pontapé inicial e base inspiradora para o presente trabalho como um todo.

Portanto, “Rumo às Estrelas” é resultado desta e várias outras experiências vividas durante o curso. De amigos e professores, conversas e desabafos, aprendizados e crises. Da confluência de todas vivências e etapas que aqui se concluem simultaneamente como encerramento de uma narrativa e ponto de partida para muitas outras.

2. Concept Art

2.2 História

A prática do *concept art* no contexto do cinema de animação pode ser observada, apesar de registros históricos imprecisos, desde a década de 1930, durante a produção das “*Silly Symphonies*”, uma série de curtas-metragens musicais produzidos pela Disney Animation (Figura 5). Ainda que não existisse o termo *concept art* propriamente dito, a prática de desenvolvimento visual com tremenda importância para a produção veio com *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937 (Pereira, 2014 *apud* Araújo, 2020), primeira iniciativa de Walt Disney de produzir longas metragens animados. Tal empreitada exigiu um refinamento e coesão estética maior durante o processo de produção, em comparação ao que havia sido feito pelo estúdio até aquele ponto (Figura 6).

“Ainda na era dos personagens com cabeças circulares e braços e pernas que se comportavam como mangueiras – dentre os quais podemos destacar o Gato Félix, o Coelho Oswald e o próprio Mickey Mouse – os estúdios Disney começaram a investir no desenvolvimento visual para incrementar a qualidade expressiva de seus personagens.” (Senna, 2013, p. 12)

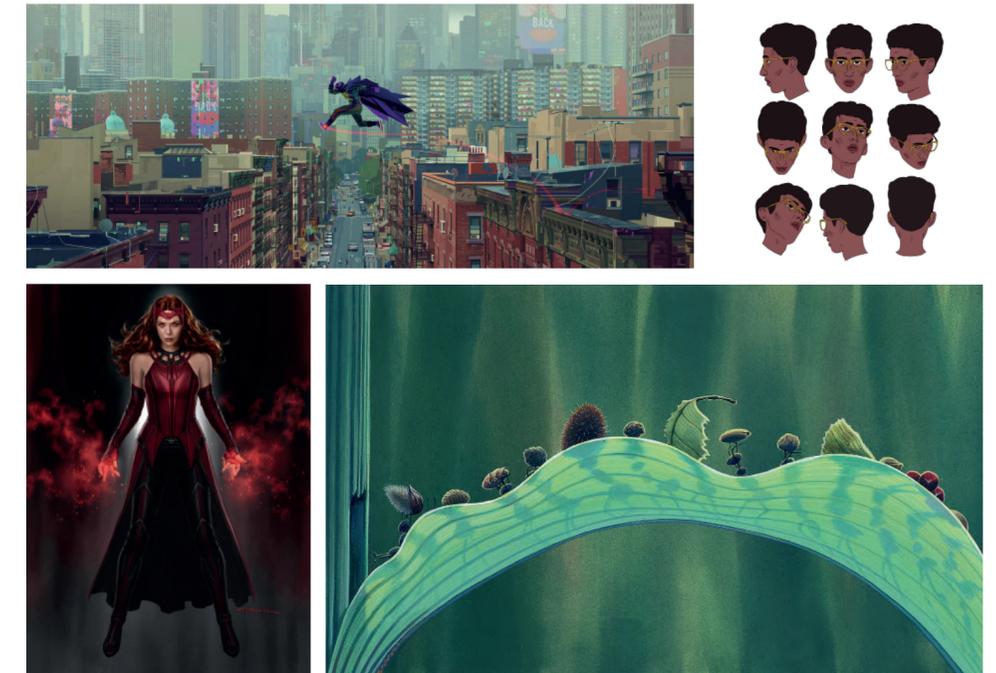
Diante de uma empreitada sem precedentes que seria a produção do primeiro longa-metragem animado, Walt Disney viu a necessidade de investir em uma sistematização do desenvolvimento visual. Com isso, propôs aperfeiçoar as habilidades dos artistas do chamado departamento de *Inspirational Sketches* (Senna, 2013) – “rascunhos de inspiração” em tradução livre – por meio de aulas de artes, a fim de transmitir maior ilusão de vida no design e movimento dos personagens, cenários e objetos de cena em função de narrativas mais elaboradas (Lucena Júnior, 2019).

2.1 Definição

Concept art é o termo utilizado para explorações visuais – por meio de ilustrações – de personagens, ambientes, objetos de cena e atmosfera, fornecendo “primeiras impressões imagéticas” (Senna, 2013, p.42) de ideias e conceitos expressos em um roteiro ou argumento narrativo. É uma parte fundamental nas fases iniciais da produção de filmes e séries *live-action*¹, cinema de animação, *videogames*, histórias em quadrinhos, dentre outras mídias de entretenimento, auxiliando na solução de problemas de comunicação e de design presentes no determinado projeto (Figuras 1-4).

No contexto do cinema de animação, é comum esse processo se iniciar antes mesmo de um roteiro finalizado estar disponível. Com apenas uma ideia geral ou argumento do que o projeto pode vir a ser, essa fase de exploração visual, durante a etapa de pré-produção, pode contribuir diretamente para construção do enredo, cenas e/ou sequências inteiras.

¹ *Live-action* – termo usado para distinguir o cinema realizado com atores reais em oposição ao cinema de animação.



Figuras 1-4: Exemplos de *concept arts* dos projetos: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) por Alberto Mielgo, *Perdi Meu Corpo* (2019) por Jocelyn Charles, *WandaVision* (2021) por Andy Park e *Vida de Inseto* (1998) por Tia Kratter e Bill Cone.



Figuras 5 e 6: Exemplos de *concept arts* dos projetos: curta-metragem *Flores e Árvores* (1932), parte da série *Silly Symphonies* produzida por Walt Disney, e longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

Dessa maneira, “o *concept art* para filmes de animação nasceu e consolidou-se no contexto da animação comercial estadunidense” (Senna, 2013, p. 48), sendo os estúdios Disney a primeira empresa que tomou a função como essencial para a qualidade técnica e narrativa de suas produções, tornando-se referência de um processo bem sucedido e utilizado até os dias de hoje, independentemente do projeto ser em 2D, 3D, *stop-motion* ou mesmo em filmes *live-action*. Por permitir maior coesão e aceleração no processo de produção cinematográfica (Takahashi e Andreo, 2011), o *concept art* se popularizou também no cinema *live-action*, sendo usados hoje em dia tanto em filmes de alto orçamento como em narrativas mais contidas e intimistas.

Nas últimas décadas, o conceito de *concept art* se popularizou graças a sua presença em *artbooks* – livros que documentam o processo de desenvolvimento visual de filmes, animações, jogos – e pelo seu compartilhamento em redes sociais por meio dos próprios artistas realizadores e ilustradores. Porém, tais artes são normalmente divulgadas com um objetivos mais ligados ao marketing e à divulgação de seus projetos. Assim, as empresas conduzem uma curadoria das peças visualmente mais próximas ao design final de suas produções, lançando apenas aquelas que “estão polidas e finalizadas o suficiente para representar o produto real” (Anhut, 2014 *apud* Ferreira, 2021). Essas imagens promocionais, à visão do público geral, se tornam referência do que seria um *concept art* necessariamente bem sucedido. Porém Ferreira (2021, p. 27) reforça que a produção de *concept art* “é um processo que foca na geração de alternativas, visando a escolha de um design forte, e não na execução e finalização”.

2.3 Processos

Atividade projetual em sua essência, o *concept art* pode ser visto como uma intersecção entre o Design e Artes Visuais. O profissional *concept artist* ilustra para o desenvolvimento visual de um projeto tendo como objetivo a criação de variadas alternativas de solução para um mesmo problema de design a serviço de uma narrativa. Desenvolvem personagens, cenários, adereços e esquemas de cor, além de estabelecer emoção, atmosfera e dramaticidade de forma geral (Senna, 2013). Normalmente os *concept artists* são inseridos em equipes compostas por diversos profissionais direcionados a determinados aspectos visuais do filme (Senna, 2013). Tais equipes de desenvolvimento visual geralmente são compostas por designers de produção, que supervisionam toda a equipe respondendo aos diretores e responsáveis pela história, e diretores de arte, que fiscalizam o controle de qualidade do que é produzido pelos artistas de desenvolvimento visual, estando mais envolvido diretamente com estes e trabalhando em união com o designer de produção garantindo sua comunicação com os demais artistas do departamento. Os *concept artists* estão inseridos nessas equipes podendo ser responsáveis pela elaboração de personagens, cenários, *props*, cor, iluminação, texturas ou superfícies.

Assim, apesar de necessário que o *concept artist* possua conhecimentos técnicos de práticas representacionais e ilustrativas como anatomia, teorias de pintura, perspectiva e composição pictórica (Araújo, 2020), seu trabalho não se resume a esses saberes. De acordo com Senna (2013):

“(...) o *concept artist* não é apenas um profissional que cria ilustrações esteticamente agradáveis e tecnicamente bem resolvidas. O trabalho deste profissional está relacionado com a criação de sentido, com o desenvolvimento de imagens capazes de agregar camadas de informação ao produto no qual está trabalhando” (Senna, 2013, p. 164).

No estágio de pré-produção de um projeto animado, o *concept artist* recebe informações básicas que podem vir no formato de um roteiro provisório, argumento ou simplesmente uma conceituação de seu idealizador. A partir dessas informações, o profissional deve começar a materializar ideias de estilo e atmosfera, iniciando o caminho de desenvolvimento visual da produção.

Os personagens são a forma mais forte de conexão entre um mundo produzido do zero e o público. Assim, o *concept artist* geralmente busca atrair um senso de empatia de seu espectador. Para isso, são importantes os conhecimentos de anatomia e figura humana já mencionados, pois trazem uma identificação representacional com a figura ilustrada. Portanto, também é importante para esse profissional observar as pessoas ao redor e seus comportamentos (White, 2009).

De acordo com White (2009), alguns fatores que necessitam ser considerados ao idealizar o visual de personagens para uma animação, são: personalidade, estilo, atitude, proporção, silhueta e detalhes. Senna (2013), por sua vez, brevemente analisa os designs dos personagens Mufasa e Scar do filme *O Rei Leão* (1994) como bons exemplos representacionais de seus atributos contrastantes. Aqui, comparamos esses personagens em função dos fatores pontuados por White (2009).

Dois leões adultos, aproximadamente da mesma idade, mas de personalidades completamente opostas. Mufasa é um rei nobre e bondoso, Scar é invejoso e traiçoeiro servindo de antagonista na narrativa. De acordo com White (2009, p. 235) “o estilo é infinito em sua concepção”, podendo variar entre algo mais cartunescos, geométrico, fotorrealista, dentre outras possibilidades. Em O Rei Leão, é utilizado um estilo mais ligado ao cartunescos, possibilitando uma maior expressividade dos personagens representados. Em contraste, o remake do filme lançado em 2019 utiliza-se de um estilo de extremo fotorrealismo, diminuindo drasticamente a expressividade dos personagens por se tratarem de animais que, naturalmente, não possuem grande variedade de expressões faciais (Figura 7 e 8).

As personalidades distintas dos dois são apoiadas pelas formas geométricas presentes em seus designs. Mufasa possui formas arredondadas, firmes e é representado com uma coloração quente e saturada, principalmente em sua juba ruiva e imponente. Já Scar é magro com formas angulosas, coloração menos saturada e uma juba escura escorregadia.

Os dois conseguem externalizar suas atitudes por meio de suas poses. Mufasa possui uma postura afetiva, ao mesmo tempo firme e majestosa, enquanto Scar tem uma postura mais curvada e arredia, como se estivesse pronto para um ataque furtivo (Figuras 9 e 10).

O meio animado permite escolhas fora do campo fotorrealista, com proporções exageradamente cartunescas como, por exemplo, um personagem inteligente pode ser representado com uma cabeça três vezes maior que o resto do corpo. Apesar de Mufasa e Scar possuírem proporções relativamente realistas,

seus rostos diferem drasticamente. O queixo robusto de Mufasa contrasta com o queixo esguio de Scar.

A silhueta de um personagem também consegue transparecer de maneira eficiente sua natureza, além de tornar o design facilmente identificável mesmo a uma distância considerável. É possível identificar quem é Mufasa e quem é Scar apenas observando suas silhuetas (Figuras 11 e 12).

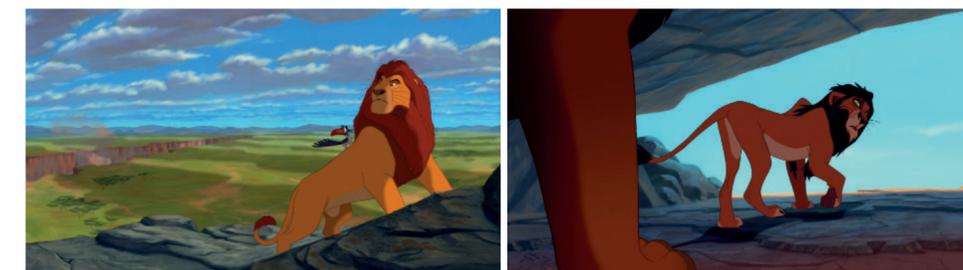
O nível de detalhes costuma depender do estilo de animação proposto para cada projeto. Em uma animação 2D, como é o caso de O Rei Leão (1994), cada linha e detalhe presente no design de um personagem precisa ser redesenhada 12 vezes a fim de produzir apenas 1 segundo de movimento. Portanto, quanto mais minimalista for a abordagem, mais veloz e prático será o processo. Já a animação 3D, técnica na qual o remake de 2019 foi produzido, permite atualmente que um maior número de detalhes seja incluso sem necessariamente tomar muito tempo e esforço durante o estágio de animação (Figuras 13 e 14).

Após explorações por meio de rascunhos, ilustrações e pinturas, as alternativas selecionadas são ilustradas de maneira mais formal em *pose sheets* – “folhas de pose” em tradução livre – que consistem em representações de um personagem em diferentes poses e *expression sheets* – “folhas de expressão” em tradução livre – que contêm diversas expressões faciais de um personagem, de modo a servir de referência para outros profissionais em etapas seguintes da produção, como a animação propriamente dita (Figuras 15 e 16).

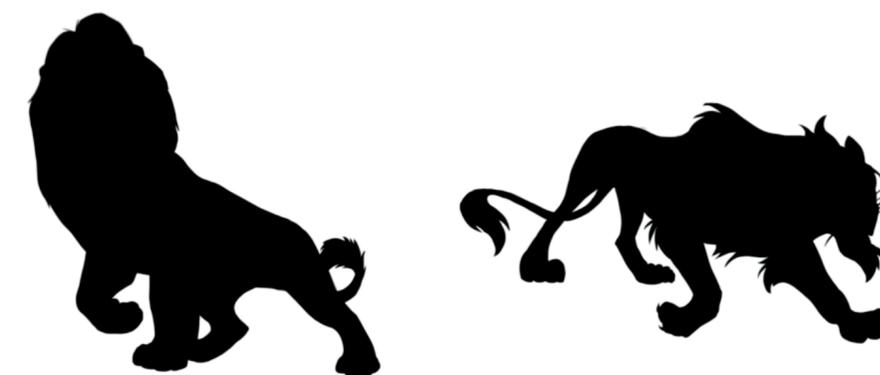
Além dos personagens, os cenários e adereços também fazem parte do desenvolvimento visual de uma animação.



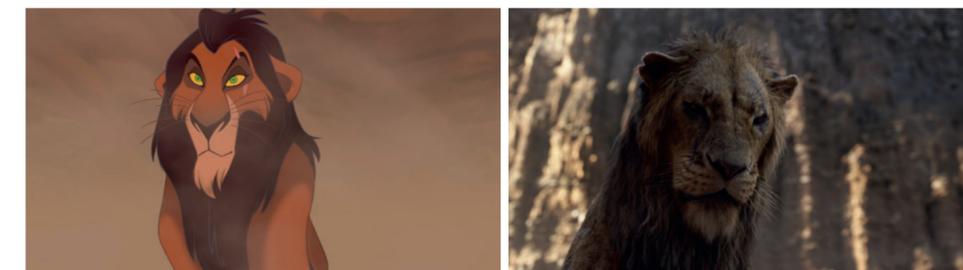
Figuras 7 e 8: Estilo cartunescos da animação de 1994 (à esquerda) e estilo fotorrealista do remake de 2019 (à direita).



Figuras 9 e 10: Postura alerta de Mufasa (à esquerda) e postura furtiva de Scar (à direita) na animação de 1994.



Figuras 11 e 12: Silhueta de Mufasa (à esquerda) e silhueta de Scar (à direita).



Figuras 13 e 14: Visuais de Scar na animação de 1994 (à esquerda) no remake de 2019 (à direita).

“Esses são relatos sobre a ação, sobre a atmosfera da cena e sobre os próprios personagens. São discursos totalmente não verbais, mas são capazes de situar os espectadores em relação aos acontecimentos sem a necessidade de palavras” (Senna, 2013, p. 55).

Visualmente, a representação de um personagem inserido em determinada ambientação instantaneamente pode passar a ideia de conforto, perigo, pertencimento ou não pertencimento (Figuras 17 e 18). Para tal, é importante que o *concept artist* possua certo conhecimento de perspectiva, fontes de luz e seus contrastes, luminosidade de cores composicionais e composição pictórica (White, 2009).

Em seguida, após a estruturação dos personagens e cenários, dá-se início à fase de *color script*, que consiste em pequenas pinturas – não necessariamente polidas – que representam fielmente cores e iluminação de cada cena do projeto (Figuras 19 e 20). Essa técnica relata de forma linear cada mudança de cor, luz e, conseqüentemente, da tonalidade emocional contida no filme. Para isso, é escolhido um frame de cada cena presente no roteiro ou no *storyboard*² e a partir dele são definidas as fontes de luz, áreas de sombra e continuidade de cor e suas mudanças de seqüência a seqüência. Essa fase é muito útil pois, pela primeira vez durante a produção, é possível visualizar o filme inteiro em formato de cor em um único painel (Amidi, 2011).

De acordo com Amidi (2011), os primeiros registros dessa técnica estão ligados, novamente, à Disney Animation, durante a década de 1940.

² *Storyboard* – série de esboços que explicam ações de cenas e seqüências de um filme, resumindo a história em um número limitado de quadros (Lupton, 2020).

“A coreografia artística de certas seqüências musicais em Fantasia, como “*Tocata e Fuga em Ré Menor*” e “*O Quebra-Nozes*”, exigiram dúzias de esboços conceituais de cores que serviram efetivamente como *colorscripts* dessas seqüências” (Amidi, 2011, p.10-11, tradução nossa).

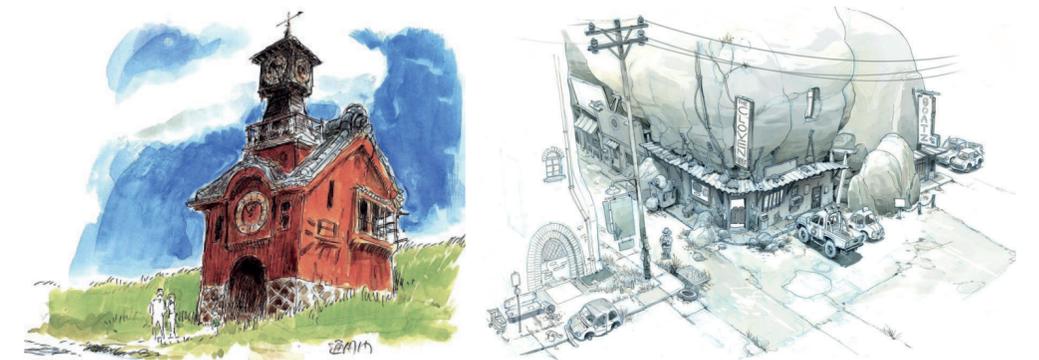
A popularização do conceito moderno de *color script* veio com a pré-produção de Aladdin (1992), quando o artista Richard Vander Wende pintou dúzias de pequenas ilustrações com tinta guache que capturavam cenas do filme inteiro (Amidi, 2011). Anos mais tarde, a Pixar Animation Studios consolidou a técnica como estágio fundamental em todas as suas produções.

Finalmente, após a aprovação das artes por meio do diretor, os *concepts* seguem para os departamentos que darão continuidade ao trabalho, o que depende se o filme será produzido em 2D, 3D ou *stop motion*.

“O mais usual é que siga para os departamentos de *layout*, *background*, modelagem de personagens e modelagem de cenários, conforme a natureza da produção. Em produções de grande orçamento, pode existir antes da finalização a etapa de prototipagem dos personagens em argila” (SENNA, 2013, p. 29).



Figuras 15 e 16: Pose sheet do filme Red - Crescer é uma Fera (2022), por Tom Gately (à esquerda) e expression sheet do filme O Príncipe do Egito (1998).



Figuras 17 e 18: Explorações de cenário dos filmes A Viagem de Chihiro (2001), por Hayao Miyazaki, e Zootopia (2016), por Jim Martin.



Figuras 19 e 20: Exemplos de estudo de cor dos projetos Soul (2020), por Carlos Felipe León, e Fantasia (1940), segmento “Uma Noite no Monte Calvo”.

2.4 Metodologia

A produção de *concept arts* não possui uma metodologia única ou tida como correta. De forma geral, a elaboração dos *concepts* “consiste na rápida criação de volumes de ideias, buscando referências e idealizando em formato de esboços e/ou pinturas” (Ferreira, 2021, p. 28). O processo varia entre cada profissional, tendo em vista seus diferentes estilos, os objetivos específicos de cada projeto e a abordagem de produção intrínseca de cada estúdio.

Para este projeto, foi utilizada uma metodologia híbrida, tendo como base a ferramenta de análise de personagens desenvolvida por Monteiro (2021), em sua dissertação de pós-graduação, e o processo documentado no livro *The Skillful Huntsman* (Robertson *et al.*, 2005).

A ferramenta de Monteiro atua no processo de concepção de personagens, consistindo em uma caixa morfológica que define características e atributos de

um personagem em sua fase de ideação (Figura 21). As características são classificadas entre três aspectos:

- Aspectos físicos: espécie, sexo/gênero, idade, porte físico, cor predominante, atratividade, deformação/marca (se houver), habilidades, vestimenta;
- Aspectos sociais/contextuais: ocupação/profissão, poder aquisitivo, nível educacional, etnia, *hobbies*;
- Aspectos psicológicos: traços de personalidade, ambições/aspirações, complexos/fobias.

Tal ferramenta também foi útil para a concepção de cenários a partir da relação dos personagens com a ambientação. Seus atributos informam intrinsecamente se se sentiriam, por exemplo, confortáveis ou inseguros em determinado lugar.

No livro *The Skillful Huntsman* (2005), o autor Scott Robertson, professor no Art Center College of Design, documenta o processo de três alunos seus para o desenvolvimento visual de uma adaptação fictícia do conto *O caçador habilidoso*, dos Irmãos Grimm. De maneira geral, os três alunos iniciaram suas abordagens por meio de *thumbnail sketches* – “esboços em miniatura” em tradução livre – e desenhos de silhuetas, técnicas que

permitem que os artistas explorem grande variedade de possibilidades visuais sem se preocupar com detalhes que desacelerariam o processo (Figuras 22 e 23). Em seguida, as opções mais agradáveis passam para a produção de variação de *thumbnail sketches*/silhuetas, explorando possíveis configurações de detalhes e profundidade. Estudos cromáticos exploram a personalidade e o clima das peças desenvolvidas, dando polimento às artes e chegando ao que seriam os resultados finais.

Com base no material apresentado, as fases seguintes deste projeto consistem em:

1- Elaboração do roteiro/argumento

Para este primeiro momento, foi desenvolvido um roteiro de um curta-metragem de animação, tendo como base o projeto de livro infantil realizado em uma disciplina cursada durante a graduação.

2- Análise de artefatos e pesquisa de referências

A partir do roteiro/argumento, foi utilizada a caixa morfológica de Monteiro (2021), a fim de definir características e atributos dos personagens. Tendo tais características em mente, veio o estágio de coleta de referências visuais para o design dos personagens e



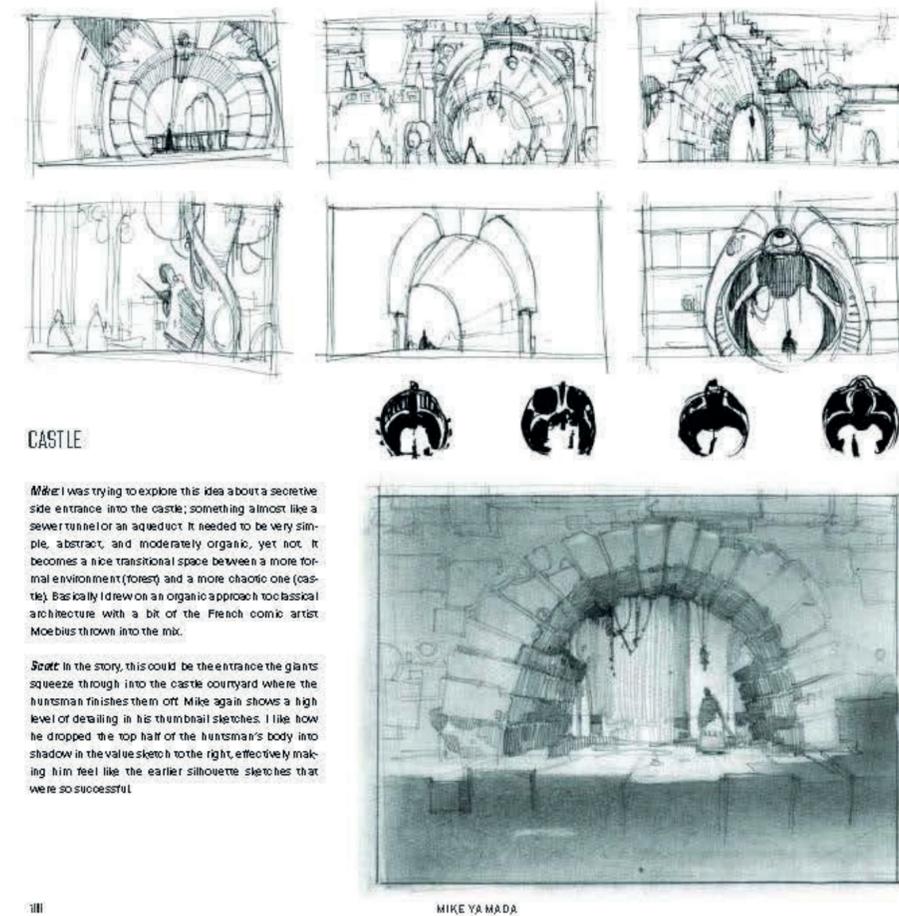
Figura 21: Ferramenta elaborada por Monteiro (2021).

cenários por mecanismos de pesquisa imagética digitais e produtos audiovisuais de temática similar. Com isso, foram organizados painéis temáticos digitais de referência para cada artefato a ser desenvolvido.

3- Desenvolvimento das ilustrações

Em seguida, tendo como base o processo documentado por Robertson (2005), veio o estágio de explorações e geração de alternativas dos personagens e cenários por meio de *thumbnail sketches* e silhuetas, produzidas de forma digital ou tradicional dependendo do artefato. Após selecionar as alternativas mais coerentes com o projeto, foram passadas a limpo de forma digital para o Adobe Photoshop CC, local de realização dos estudos cromáticos, resultando nos *concepts* finais. Para os personagens, foram produzidos *pose sheets* e *expression sheets*.

Após os designs finalizados, foi feita a produção digital de estudos de *color script* de um recorte de cenas presentes do roteiro, representando linearmente a variação de cores e iluminação ao longo de pontos principais do curta.



Figuras 22 e 23: Thumbnail sketches de personagens e cenários no livro *The Skillful Huntsman* (2005), por Mike Yamada.

3. Narrativa

3.1 Base

A etapa inicial deste projeto consistiu na idealização de uma história e, conseqüentemente, na produção de seu roteiro, cujos elementos seriam explorados esteticamente durante o processo de desenvolvimento visual.

A história elaborada possui como base inspiradora o projeto ficcional autoral “Rumo às Estrelas”, desenvolvido como trabalho final para a disciplina de “Artefatos Narrativos para Livros Infantis”, cursada durante a graduação e ofertada pelo docente Silvio Barreto Campello (Figura 24).

Tal projeto contava a história de Daniel, um garoto que viaja através do espaço em sua nave procurando seu lugar em meio ao vasto universo. No caminho ele conhece um garoto perdido que compartilha desse mesmo objetivo. Ao longo dos anos, os dois crescem explorando e vivendo juntos a imensidão do espaço. Eventualmente, já adultos, eles chegam à conclusão de que esta jornada juntos já são seus lugares no universo. Que a viagem é bem mais importante do que o destino (Apêndice A).

Pela trama ser direcionada a um público infantil, a ideia do projeto foi abordar o conceito simbólico de pertencimento de “achar seu lugar no universo” pelo olhar de uma criança como uma busca por um lugar literal. A ambientação no gênero de ficção científica permitiu que tais “lugares” fossem representados de maneira lúdica por meio de planetas coloridos e distintos, nebulosas e vistas variadas do universo.

Por se tratar de uma narrativa original cujo, durante a disciplina cursada, também foram explorados conceitos de composição pictórica, decidi resgatá-la para o presente projeto e retrabalhá-la a fim de adaptá-la aos objetivos aqui propostos.

Dessa forma, para a construção do roteiro, a ideia não foi adaptar tal história de maneira direta, mas sim utilizar como ponto de partida alguns elementos pontuais presentes nela, como a ambientação de ficção científica, os conflitos internos e aspectos gerais do protagonista e o seu relacionamento com alguém em meio à sua jornada.

3.2 Construção narrativa

Em narrativas de ficção científica direcionadas a um grande público, é comum sermos expostos a tramas repletas de ação e aventura onde os personagens precisam salvar o universo de alguma forma de destruição iminente. Nessas aventuras, tais personagens passam por vários planetas povoados pelos mais variados tipos de coadjuvantes e figurantes. Ao consumir narrativas desse tipo, nunca consegui evitar de imaginar as possibilidades de histórias sobre tais figurantes: como seria acompanhar a rotina de um deles? Que dificuldades



Figura 24: Capa do projeto ficcional de livro infantil “Rumo às Estrelas”.
Fonte: O autor.

específicas a um planeta ficcional eles encontram? Que sonhos e aspirações um trabalhador comum em um planeta desses possui? Com isso em mente, retornei ao projeto do livro infantil buscando elementos que pudessem alimentar essa abordagem e servir como alicerce para esta nova narrativa.

No livro original, a jornada do protagonista foi explorada de forma a apresentar um conflito interno ao invés de externo, à sensação de não-pertencimento e descobrimento do próprio ser. Para o desenvolvimento do roteiro do presente trabalho, decidi manter esse aspecto mais contido da narrativa, priorizando-a como um estudo de personagem e limitando a ambientação a apenas um planeta onde a “jornada pelo universo” se torna um dos objetivos do protagonista, ao invés de ser um fio principal da trama.

Dessa forma, procurei desenvolver uma narrativa que utilizasse dessa ambientação futurista e fantasiosa a serviço de um ritmo mais sóbrio, que explorasse a rotina e cotidiano de um indivíduo comum em meio a um ambiente que parece sufocá-lo apenas com sua existência e magnitude.

Adicionalmente, foi preciso ter mente dois pontos específicos para o desenvolvimento da narrativa:

1. A transição de uma história trabalhada em um livro para um roteiro de curta-metragem, visto as diferenças necessárias para uma mídia audiovisual.

O projeto de livro possui em evidência a união entre texto escrito e composições pictóricas, por meio de ilustrações. O cuidado de evitar a redundância em descrever algo que já está sendo representado visualmente ao leitor. A proposta de curta-metragem que

aqui desenvolvo não se utiliza de diálogos, a fim que todas as informações sejam comunicadas visualmente.

2. A mudança de um público alvo infantil para um mais jovem e adulto.

A história original emprega o arquétipo do protagonista saindo em uma aventura e desbravando mundos desconhecidos de forma inocente e lúdica, comum em narrativas que buscam conseguir o interesse de uma criança ao entrar em contato com essa narrativa. Ao almejar atingir um público mais maduro, a mesma abordagem não seria igualmente bem sucedida. Assim, retornei à ideia da narrativa sobre alguém que normalmente seria um mero figurante em uma típica história de ficção científica.

Para o desenvolvimento do roteiro em termos de estrutura, cenas e ritmo, tomei como referência curtas-metragens animados que, assim como o projeto aqui pensado, também são voltados para um público mais maduro e que se utilizam de diálogos mínimos, quando necessário. Tais curtas trocam uma forma didática de apresentar suas histórias por um meio lento e contido, priorizando os sentimentos representados em comparação a uma trama propriamente dita. Foram eles:

The Windshield Wiper (2021): Ao invés de apresentar uma trama convencional, este curta consiste em uma coleção de vinhetas que exploram tematicamente a indagação “O que é o amor?”. Ao longo de sua duração, tais vinhetas apresentam cenas relacionadas a esse tema de forma comum ao cotidiano: um casal em uma praia observando o amanhecer em silêncio, uma declaração de amor via mensagens de texto sem reciprocidade alguma, alguém ansiosamente aguardando

notícias de um paciente em uma ala hospitalar. As cenas são uma celebração do mundano, apresentadas de forma tal qual um documentário, como se o espectador as observassem com certa proximidade (Figura 25).

Ice Merchants (2022): Neste curta, pai e filho moram em uma pequena casa na encosta vertiginosa de uma montanha, fabricando gelo. Todos os dias, os dois descem de paraquedas para um pequeno vilarejo abaixo onde comercializam sua mercadoria. O pai tenta esconder a falta que sente de sua companheira enquanto tenta cuidar de seu filho em condições tão difíceis (Figura 26). Ao longo de sua duração de aproximadamente 14 minutos, o curta retrata a repetição de uma rotina diária e o sentimento de melancolia relacionado à ausência de uma pessoa próxima. Tal abordagem acaba por informar um exemplo conciso de um ritmo ideal para a narrativa aqui almejada.

A partir dessas referências, comecei a experimentar – em termos da estrutura do roteiro – enquanto escrevia e reescrevia possíveis tratamentos de narrativa. A dificuldade de organizar uma história concisa começou a se fazer presente já nessa etapa, visto que eu não possuía experiência relacionada à escrita de um roteiro. Portanto as delimitações anteriormente definidas foram essenciais para facilitar o processo de idealização das cenas específicas e do ritmo da história como um todo.

Com isso, a estrutura geral final do roteiro consistiu em três atos:

Ato 1 - Rotina: Somos apresentados à Capital do planeta Aurora 5, uma imensa megalópole futurista onde veículos flutuantes atravessam os céus diariamente. Seguimos Daniel: um jovem entregador de encomendas que se sente preso e sobrecarregado pelo seu emprego e sonha em viajar livre pelo universo. Sua rotina diária cansativa consiste em dirigir sua moto flutuante acoplada à carga de caixas da empresa, indo de destinatário em destinatário fazendo entregas, parando apenas ao fim do dia quando retorna à Central dos Correios onde dorme e praticamente mora. Ao terminar seu expediente, ele costuma ir ao topo do Edifício X, o prédio mais alto das redondezas, onde Daniel exercita seu hobby de bordado em suas luvas e admira o universo imenso acima dele, imaginando como seria sua vida viajando lá em cima.

Ato 2 - Reencontro: Após seguirmos sua rotina por alguns dias e vermos Daniel lidando com destinatários antipáticos, observamos ele se reencontrar com Murilo, alguém com quem ele já se relacionou no passado e acabara de ser demitido do mesmo emprego. Anos atrás, Daniel bordou o mesmo formato de estrela de suas luvas em uma bermuda de Murilo, desta forma ele percebe sua presença. Apesar de compartilharem o mesmo sonho, Daniel se sente incapaz de se livrar das amarras de seu emprego explorador, enquanto Murilo coloca seus objetivos em prioridade. Esse senso de obrigação em relação a seu trabalho faz com que Daniel se sinta inseguro em seguir seu coração, acabando por abandonar Murilo no topo do Edifício X, onde passaram a noite conversando e aproveitando a presença um do outro.

Ato 3 - Resolução: Atrasado e seguindo apressadamente em direção à suas entregas, Daniel percebe que, ao deixar Murilo, acabou trocando suas luvas pelas dele. Ao perceber isso, sem olhar para o caminho à sua frente, colide sua moto com um veículo. O tempo que passa desacordado faz com que suas entregas atrasem automaticamente, causando sua demissão. Sem rumo, Daniel volta ao topo do Edifício X para olhar o céu acima e acaba por encontrar Murilo à sua espera. Visivelmente arrependido e imaginando as consequências do que fizera, Daniel devolve a Murilo suas luvas, que por sua vez entrelaça as mãos dos dois, o sentimento deles ainda vivo. Ciente das incertezas e riscos, Daniel decide ouvir seu coração e partir com Murilo em direção às estrelas acima, uma vida cheia de aventuras pela frente.

Com essa estrutura em mente, veio o processo de escrita do roteiro em si. Tal etapa foi a mais demorada do projeto, totalizando em média 1 mês e 3 semanas entre a estruturação dos atos e a finalização do roteiro, em que o documento passou por diversas reescritas, ajustes e reestruturações.

Para a finalização, segui o padrão de diagramação comumente difundido pela indústria cinematográfica, usando como referência roteiros produzidos por profissionais e que estivessem disponíveis para acesso por meios digitais. Para a diagramação final do roteiro foi empregue a plataforma online *StudioBinder*, especificamente sua função gratuita, que permite a criação e edição de arquivos de roteiros simples (Apêndice B).



Figura 25: Quadro do curta-metragem *The Windshield Wiper* (2021).
Fonte: THE WINDSHIELD, 2021.



Figura 26: Quadro do curta-metragem *Ice Merchants* (2022).
Fonte: ICE, 2022.

4. Desenvolvimento visual

Com o roteiro finalizado, parti para a etapa de desenvolvimento visual dos elementos narrativos seguindo a metodologia definida, começando pelos personagens. Durante a elaboração do roteiro, o estilo de ilustração a ser aplicado no projeto já foi se construindo e se tornando claro no campo das ideias, como a definição de que o curta seria produzido com técnica 2D, quadro a quadro. Por se tratar de um roteiro que possui um ritmo lento e sóbrio, a estética podia seguir tanto por um caminho complementar – mais comedido, espelhando a seriedade da narrativa – quanto um contrastante – visualmente inventivo e caricaturesco. Portanto, decidi empregar aos personagens uma aparência que se emprega no cartunesco, mas aplicado a proporções anatômicas mais próximas ao realismo.

4.1 Personagens

4.1.1 Daniel

Espécie	Humano
Sexo/gênero	Masculino
Idade	24 anos
Porte físico	Magro
Cor predominante	A definir
Atratividade	Comum
Deformação/marca	Não há
Habilidades	Indefinido
Vestimenta	Uniforme
Acessórios	Luvas com bordado de estrela, capacete com formato de boné
Ocupação/profissão	Entregador de encomendas
Poder aquisitivo	Pobre
Etnia	Negra
Hobbies	Bordado
Traços de personalidade	Introvertido, reservado, organizado, por vezes distraído
Ambições/aspirações	Explorar a imensidão do universo e encontrar seu lugar nele ao lado de quem ama
Complexos/fobias	Medo de ficar sozinho e das consequências de perder seu emprego

Quadro 1: Caixa morfológica - Daniel.

Tomando a história base, o protagonista do curta é Daniel: um jovem entregador de encomendas que se sente preso e sobrecarregado pelo seu emprego e sonha em viajar livre pelo universo.

A fase de rascunhos de sua exploração visual (Figura 28) consistiu na experimentação de formas mais angulares, retilíneas e quadradas, de modo a simbolizar como sua vida se tornara “enquadrada” pelo trabalho, como se ele mesmo se sentisse contido dentro de uma caixa.

O artefato predominante em seu visual é seu uniforme, para o qual foi realizada uma grande quantidade de rascunhos a fim de atingir um ponto intermediário entre algo reconhecível de nosso mundo mas também representativo de um futuro não muito distante. Essa especificação se seguiu durante a exploração visual do restante dos personagens: o objetivo foi evitar uma estética futurista exacerbadamente fantasiosa e focar em algo visualmente mais identificável com nossa realidade atual. Para o traje, tomei como referências primárias uniformes de entregadores e motoristas de grandes empresas que notavelmente possuem histórico de exploração quanto a seus empregados, tendo em vista a forma como a fachada de modernidade e informalidade desses uniformes mascaram as denúncias de condições de trabalho deploráveis e abusivas.



Figura 27: Painel temático – Daniel
Fonte: compilação do autor.

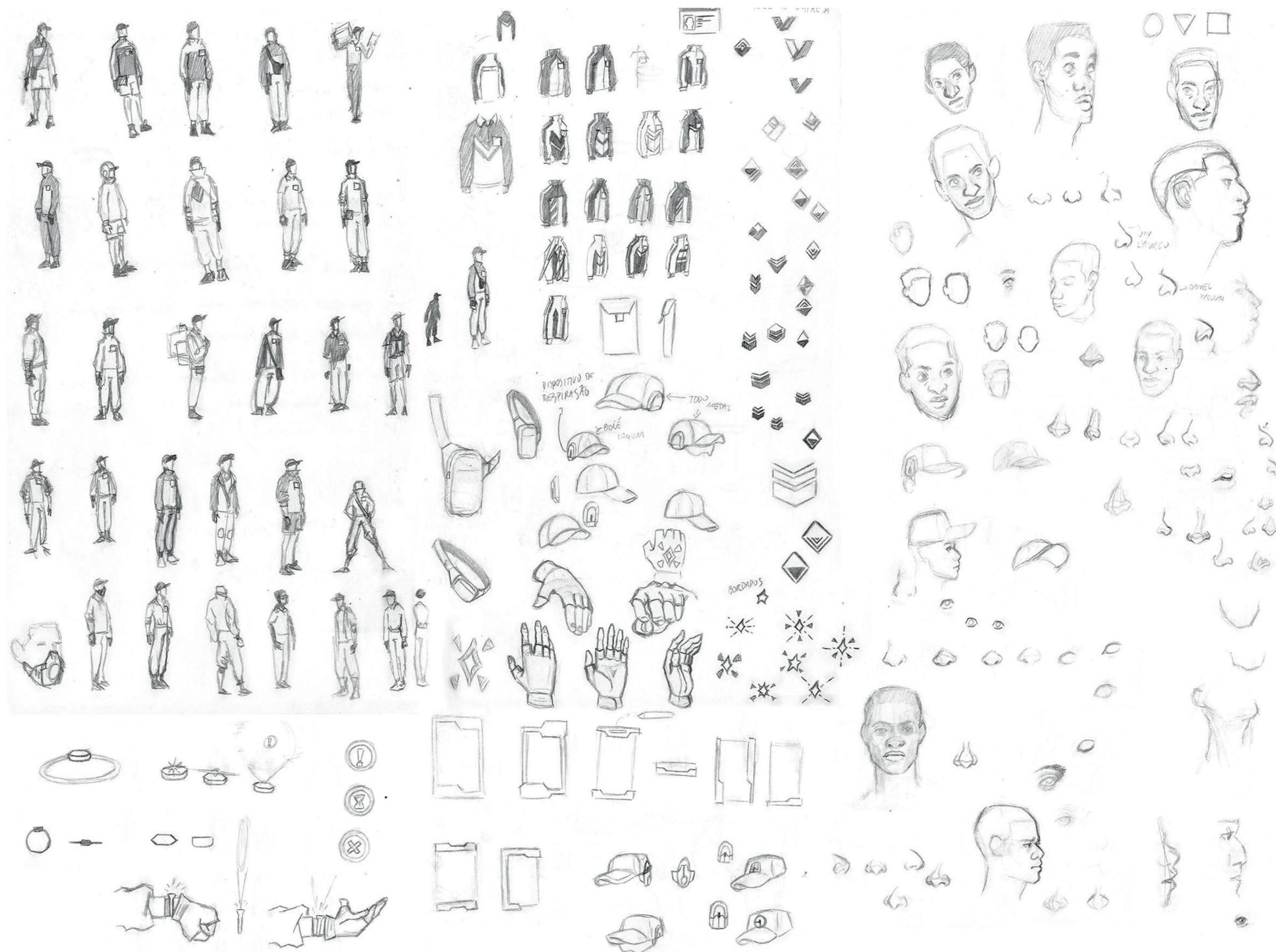


Figura 28: Rascunhos iniciais – Daniel.
Fonte: Produção do autor

Após explorar estilos diferentes, como uso de bermudas e casacos com mangas arregaçadas, o uniforme optado consiste em um conjunto de agasalho que cobre o personagem do pescoço aos pés. O traje, representativo do seu trabalho, o envolve por completo como se o sufocasse.

Os únicos itens que não fazem parte do uniforme e são propriedade do próprio personagem são seu capacete, que possui aparência de boné e conta com um dispositivo respiratório caso Daniel atinja grandes altitudes, seus tênis e suas luvas com bordado estelar. Os bordados encontrados nas luvas são alguns dos poucos pontos em que se encontram formas curvilíneas no visual de Daniel, pois remetem diretamente à sua relação com o personagem Murilo, cujo visual também possui formas arredondadas como veremos mais à frente.

Feitos os rascunhos de forma manual, foram passados a limpo digitalmente três opções que melhor passavam a ideia do personagem em acordo como ele é descrito no roteiro (Figura 29).

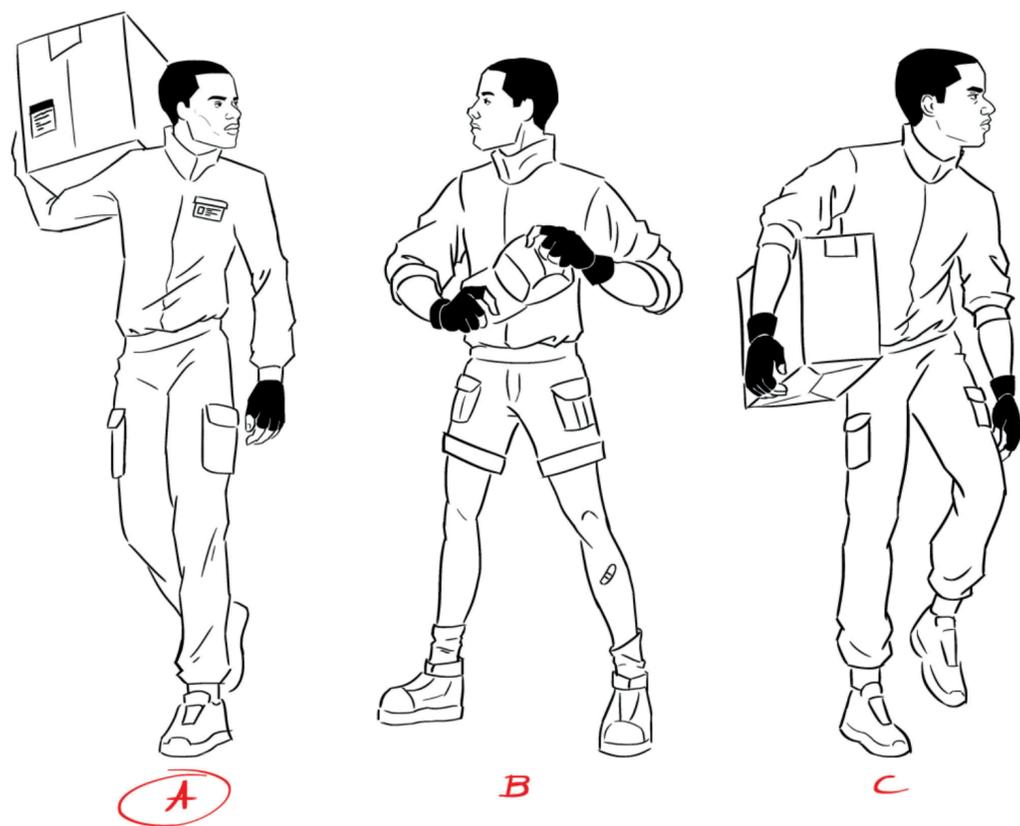


Figura 29: Alternativas passadas a limpo – Daniel. Foi selecionada a alternativa A.
Fonte: Produção do autor.

Uma vez definido o visual do uniforme, chegou a vez de explorar a identidade visual da empresa de encomendas a ser aplicada no traje. Durante o processo, pensei como isso também poderia reforçar os sentimentos de Daniel em relação à sua rotina diária. Desta forma, comecei pelo logo da empresa, procurando idealizar alternativas que também utilizam de formas angulares e quadradas, lembrando uma caixa de encomendas, e que também incluísse símbolos que remetesse a setas apontando para baixo, destacando como Daniel sente que seu trabalho o está prendendo ao chão (Figura 30).

Definida a opção que melhor representava tal ideia, comecei a pensar nas possibilidades de aplicação no traje em si. A intenção não era uma transposição de forma direta, mas sim a aplicação de alguns elementos pontuais (Figura 31).

A fase de exploração cromática se iniciou com uma grande quantidade de testes de forma digital, a fim de balancear os tons quentes e frios comentados anteriormente (Figura 32). Desta forma, o uso predominante da cor amarela se mostrou a opção que mais realçava sua sensação de deslocamento e não-pertencimento no meio onde vive, além de criar o contraste entre a tonalidade quente da identidade visual da empresa e os tons frios relacionados à Murilo e todos os objetos que os conectam.

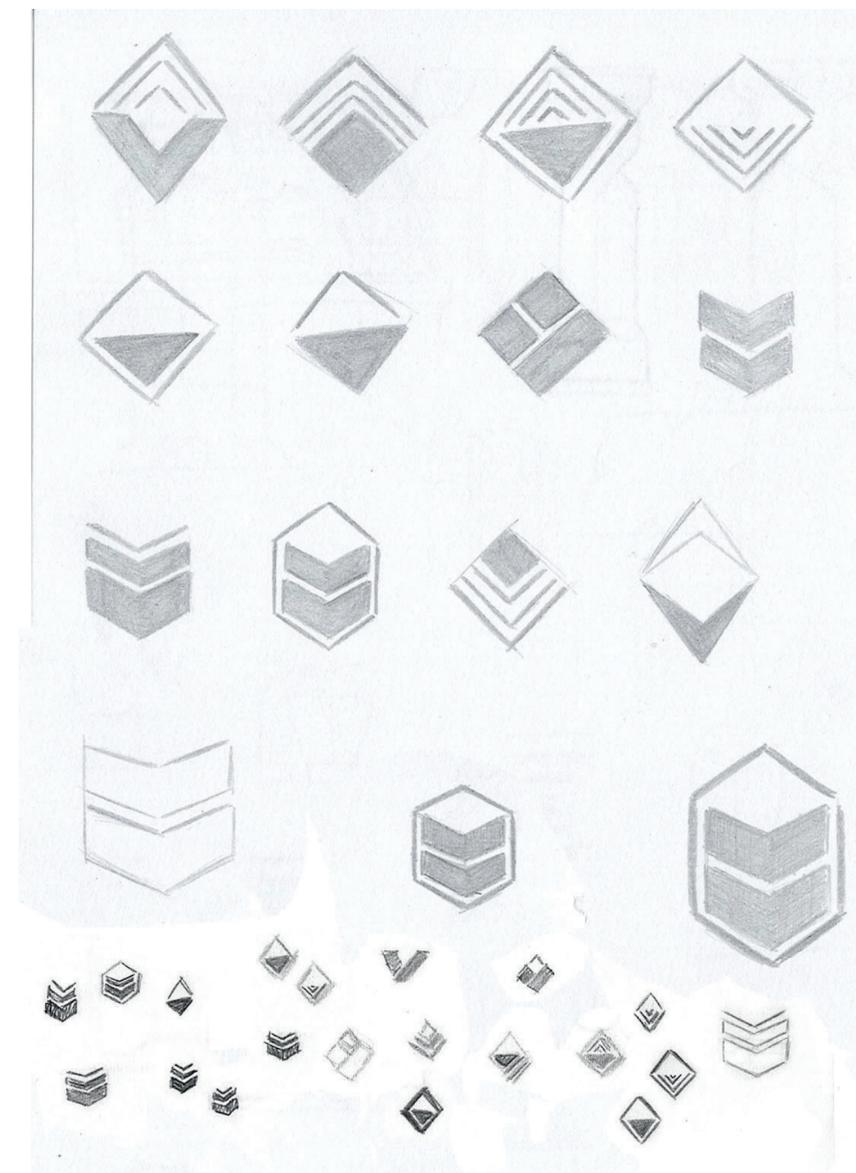


Figura 30: Rascunhos – Logos dos Correios.
Fonte: Produção do autor.

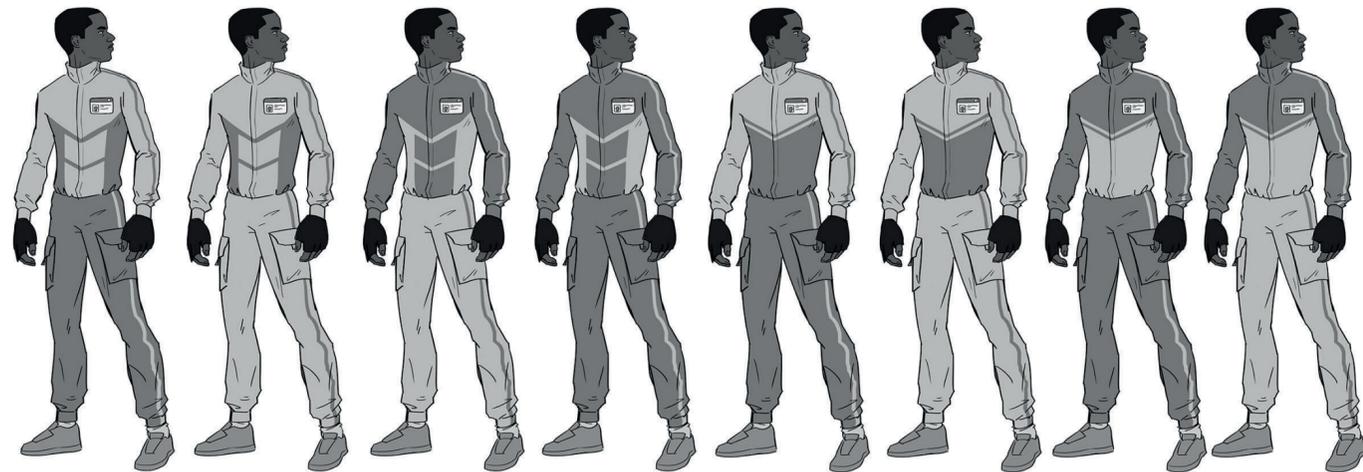
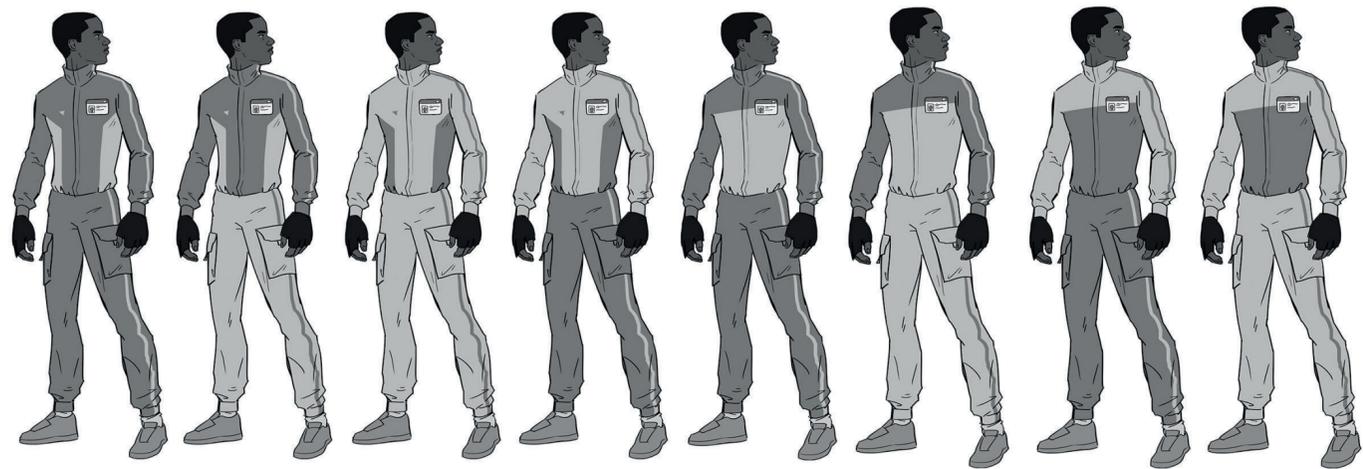


Figura 31: Explorações de uniforme – Daniel.
Fonte: Produção do autor.

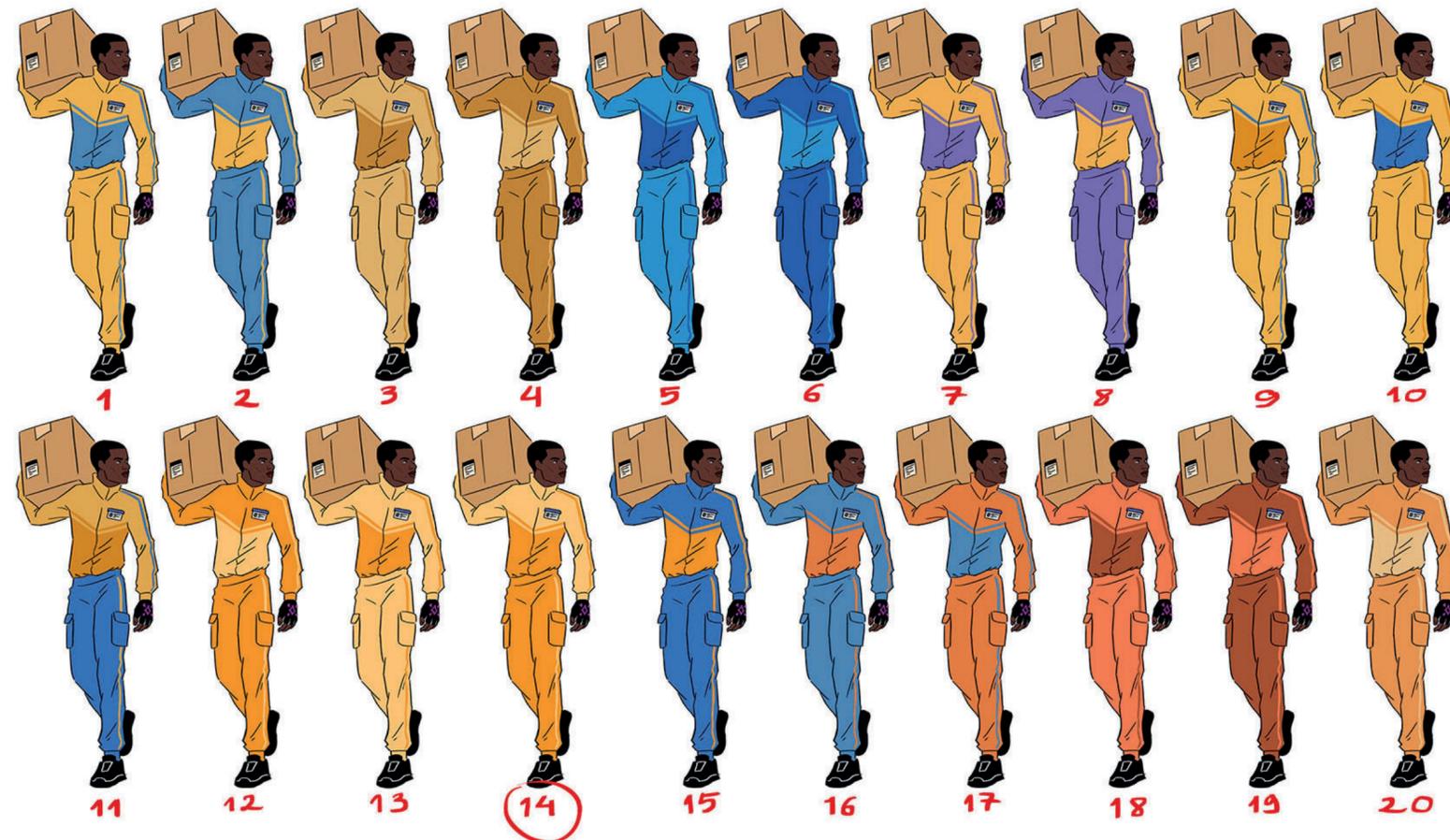


Figura 32: Explorações cromáticas – Daniel. Foi selecionada a alternativa 14.
Fonte: Produção do autor.



Figura 34: Pose sheet – Daniel.
Fonte: Produção do autor.

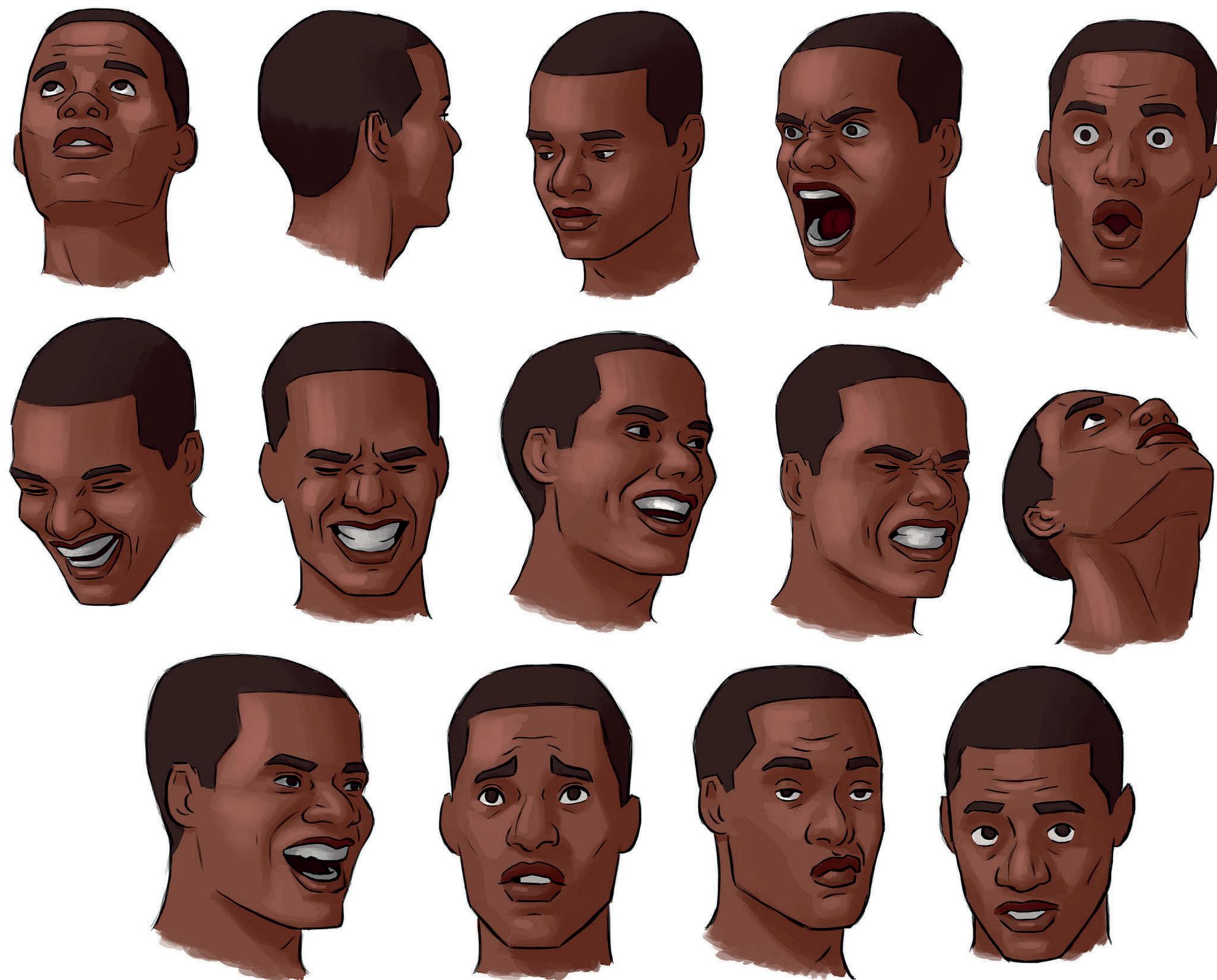


Figura 35: Expression sheet – Daniel.
Fonte: Produção do autor.

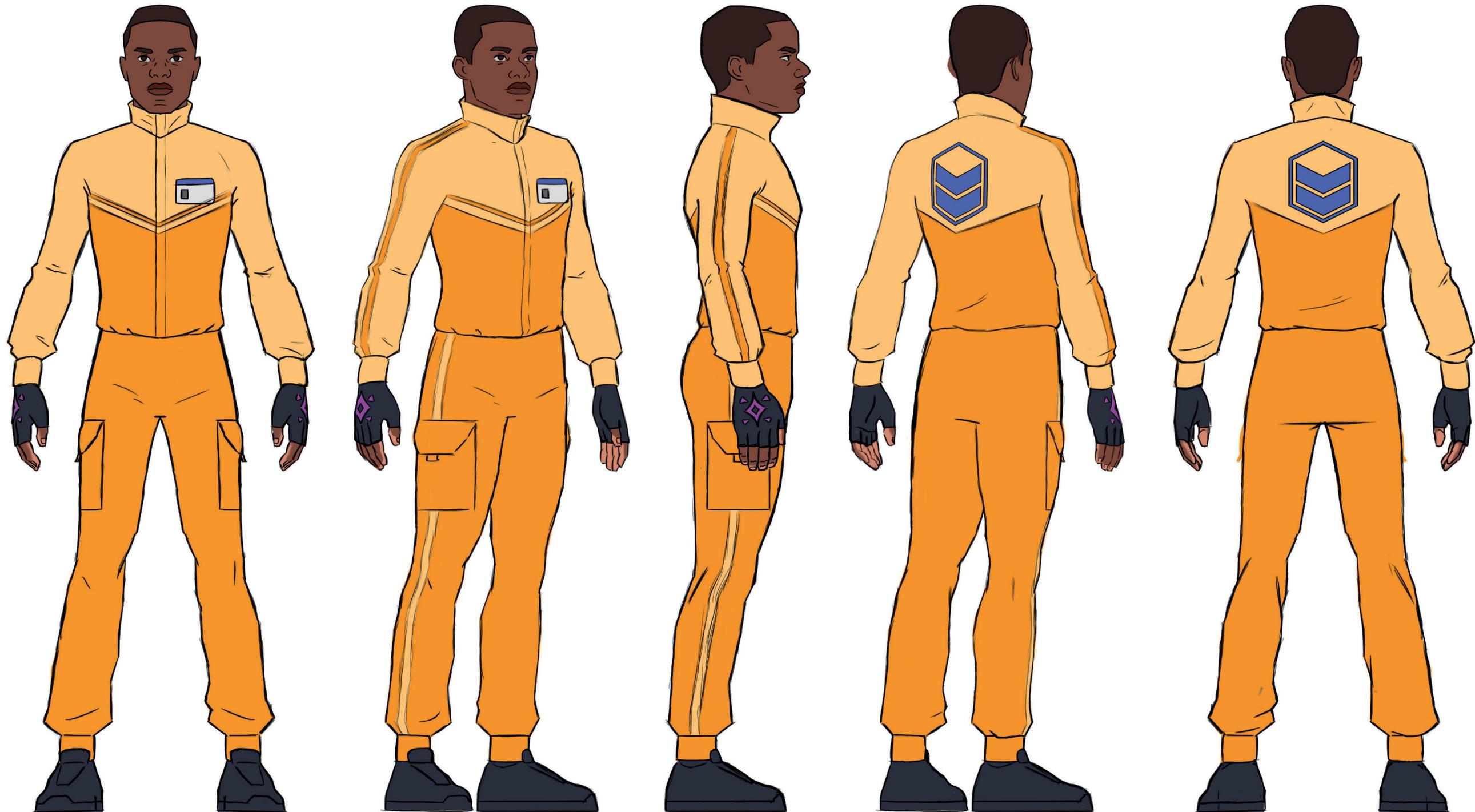


Figura 36: Design final – Daniel.
Fonte: Produção do autor.

Para os veículos, tanto de Daniel quanto de Murilo, que veremos mais adiante, foi feita a maior quantidade de rascunhos exploratórios em comparação aos outros itens do projeto (Figura 37).

A dificuldade foi vista na tentativa de conceber alternativas que seguissem a uma estética mundana com toques futuristas sem parecer exageradamente irreal definida anteriormente.

O veículo que Daniel utiliza para fazer suas entregas consiste de uma moto flutuante, propriedade do próprio Daniel, e a carga acoplada também flutuante, propriedade da empresa de entregas e onde estão armazenadas as encomendas. A fim de trazer coesão para o personagem como um todo, foram selecionadas opções em que a moto flutuante também possuísse formas retangulares e de aparência frágil, como se precisasse de reparos (Figura 38).

Já a carga não precisou de muitas abordagens para ter seu visual definido. Por pertencer, na narrativa, à empresa empregadora de Daniel, a carga foi pensada para parecer bem cuidada e polida, com um aspecto brilhante e dispositivos flutuantes laterais mais modernos.

Na etapa de explorações cromáticas houve a preocupação de que a escolha final fosse coesa com a alternativa definida para o personagem (Figura 39).

Portanto, em união aos itens pertencentes à Daniel já mencionados anteriormente, a moto possui coloração fria de forma dessaturada, distinta da carga que possui tonalidades fortes e que se utiliza da identidade visual da empresa.



Figura 37: Rascunhos iniciais – veículos de Daniel e Murilo.
Fonte: Produção do autor.

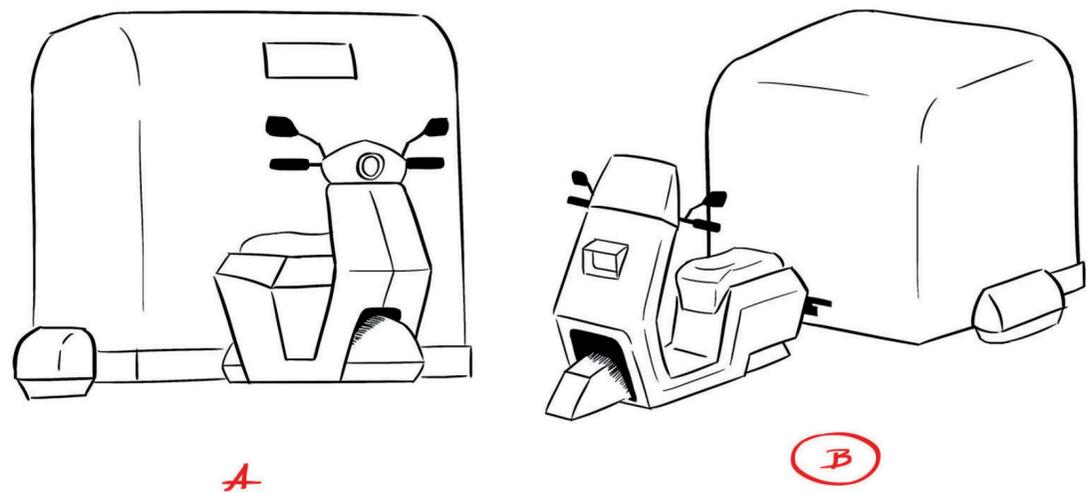


Figura 38: Alternativas passadas a limpo – veículo de Daniel. Foi selecionada a alternativa B.
 Fonte: Produção do autor.

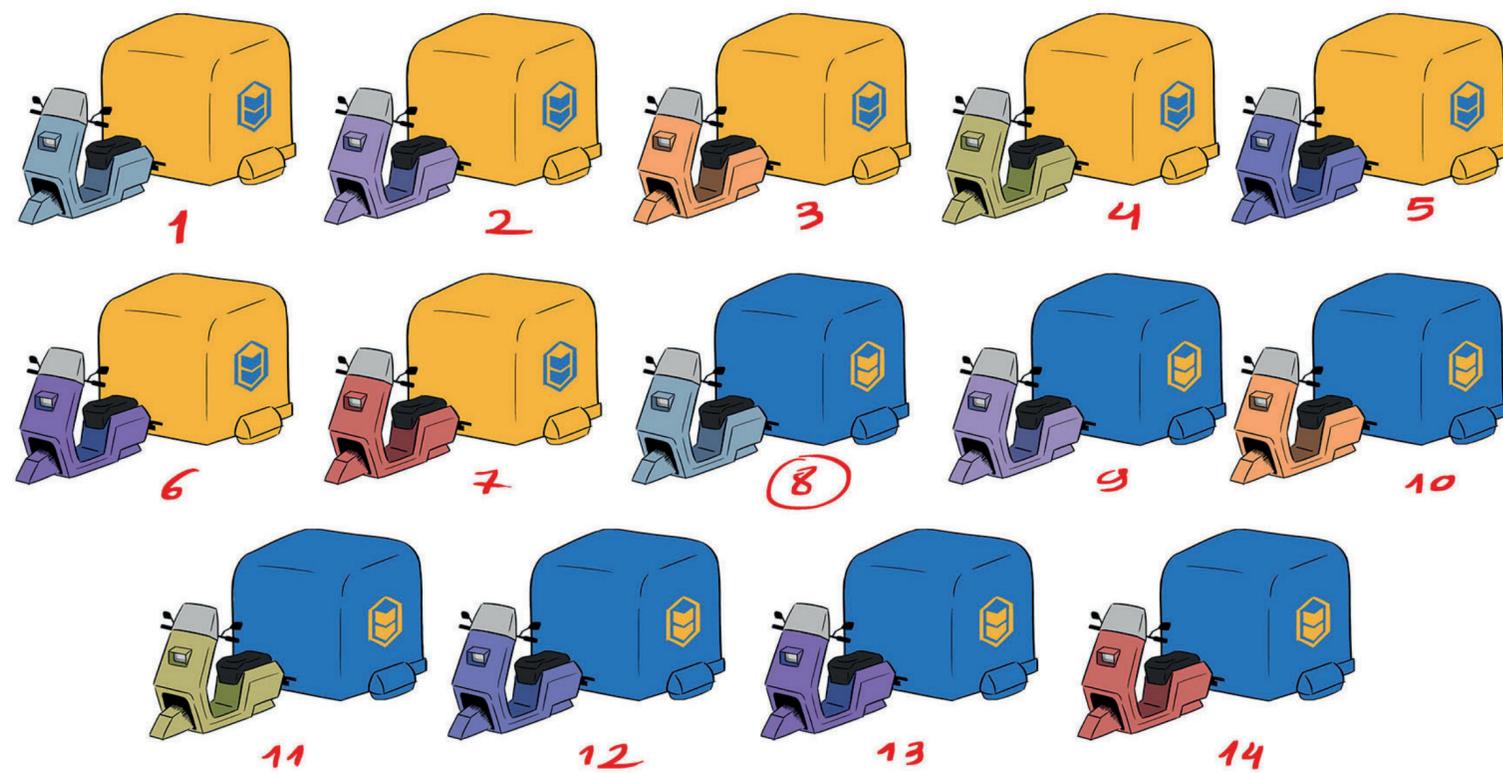


Figura 39: Explorações cromáticas – veículo de Daniel. Foi selecionada a alternativa 8.
 Fonte: Produção do autor.

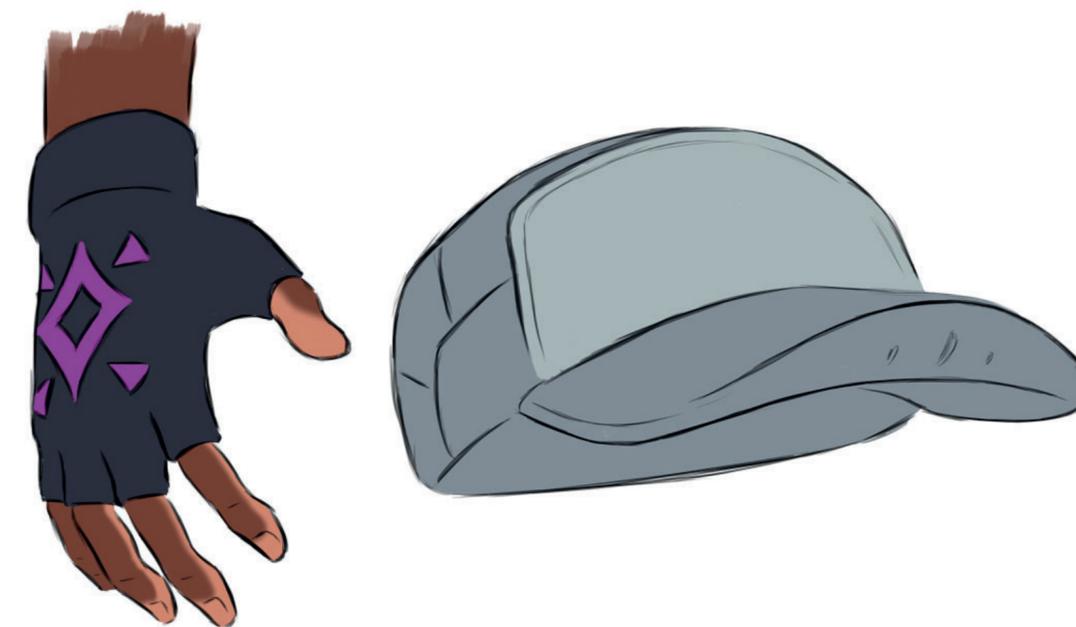
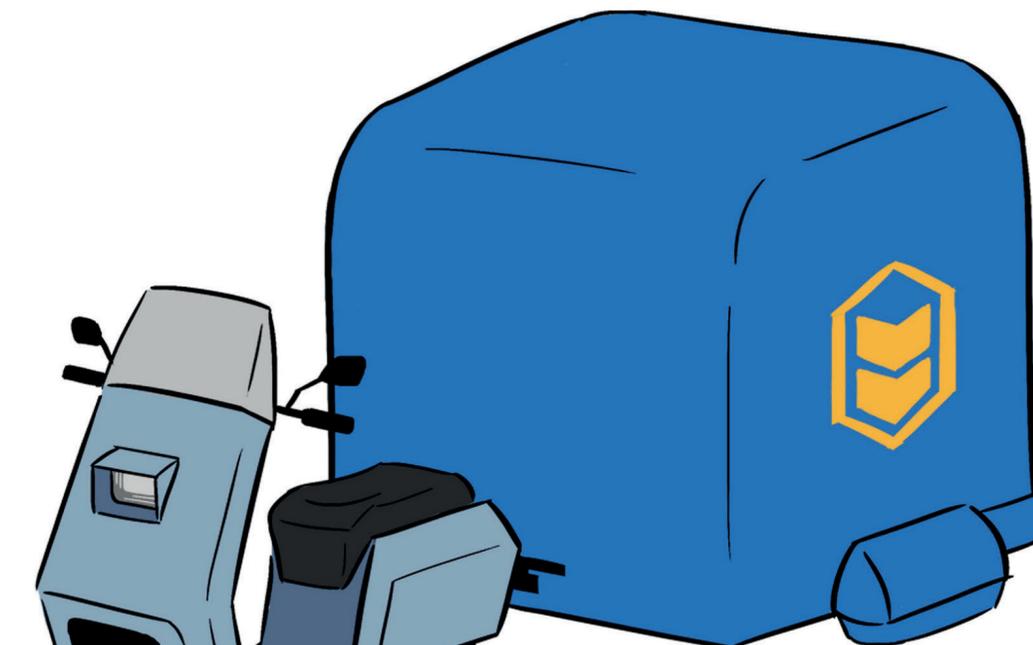


Figura 40: Designs finais – veículo, luvas e boné/capacete de Daniel.
 Fonte: Produção do autor.

4.1.2 Murilo

Espécie	Humano
Sexo/gênero	Masculino
Idade	26 anos
Porte físico	Gordo/atlético
Cor predominante	A definir
Atratividade	Comum
Deformação/marca	Não há
Habilidades	Indefinido
Vestimenta	Roupas curtas e leves
Acessórios	Bermuda com bordado de estrela no bolso de trás
Ocupação/profissão	Ex-entregador de encomendas
Poder aquisitivo	Pobre
Etnia	Negra
Hobbies	Indefinido
Traços de personalidade	Impulsivo, rebelde
Ambições/aspirações	Ser livre de amarras exploratórias e se aventurar na imensidão do universo
Complexos/fobias	Medo de ter uma vida monótona e se deixar ser controlado por autoridades mundanas

Quadro 2: Caixa morfológica - Murilo.

Apesar de aparecer apenas em um número limitado de cenas, Murilo serve como deuteragonista da história.

É um jovem entregador que já teve um relacionamento com Daniel no passado e que compartilha do sonho de viver explorando o universo. Porém, ao contrário de Daniel, possui uma personalidade mais desapegada e rebelde, sabendo seu limite em relação a um emprego explorador. Em sua primeira cena no roteiro, ele acabara de ser demitido e reencontra Daniel após muito tempo sem se verem. Isso reacende nos dois suas memórias e sentimentos, além de reavivar a possibilidade de uma vida juntos.

Em contraste ao visual de Daniel, que consiste em formas mais angulares e quadradas representando sua personalidade contida e reservada, procurei implementar em Murilo formas mais suaves e arredondadas, a fim de simbolizar seu jeito mais livre e despojado. Seu figurino consiste em roupas curtas e leves também almejando simbolizar sua contraposição em relação a Daniel, que sempre usa seu uniforme do trabalho de modo a cobrir seu corpo quase por completo.

Quanto às explorações cromáticas de Murilo, objectivei que a escolha final deveria incluir tonalidades arroxeadas, a fim de ligar direta e tematicamente com os bordados nas luvas de Daniel, vistos anteriormente. Toda vez que Daniel olha para suas luvas ele imagina uma vida com Murilo em meio às estrelas, de forma que isso seja representado visualmente pelo comparilhamento da cor lilás entre os dois.

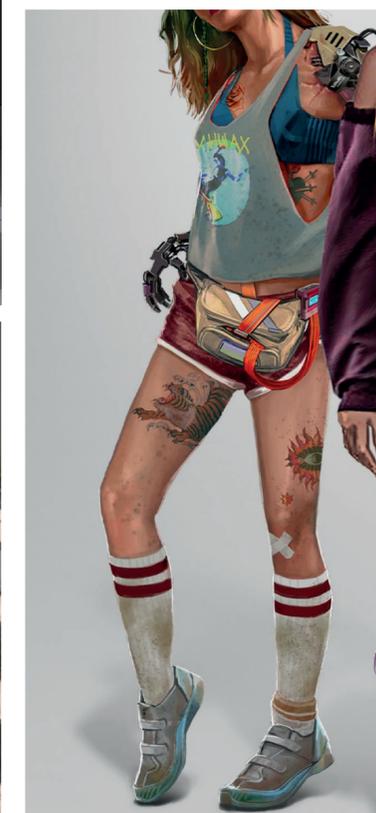


Figura 41: Painel temático – Murilo. Fonte: compilação do autor.



Figura 42: Rascunhos iniciais – Murilo.
Fonte: Produção do autor.



Figura 43: Alternativas passadas a limpo – Murilo. Escolhi mesclar as alternativas B e C.
Fonte: Produção do autor.

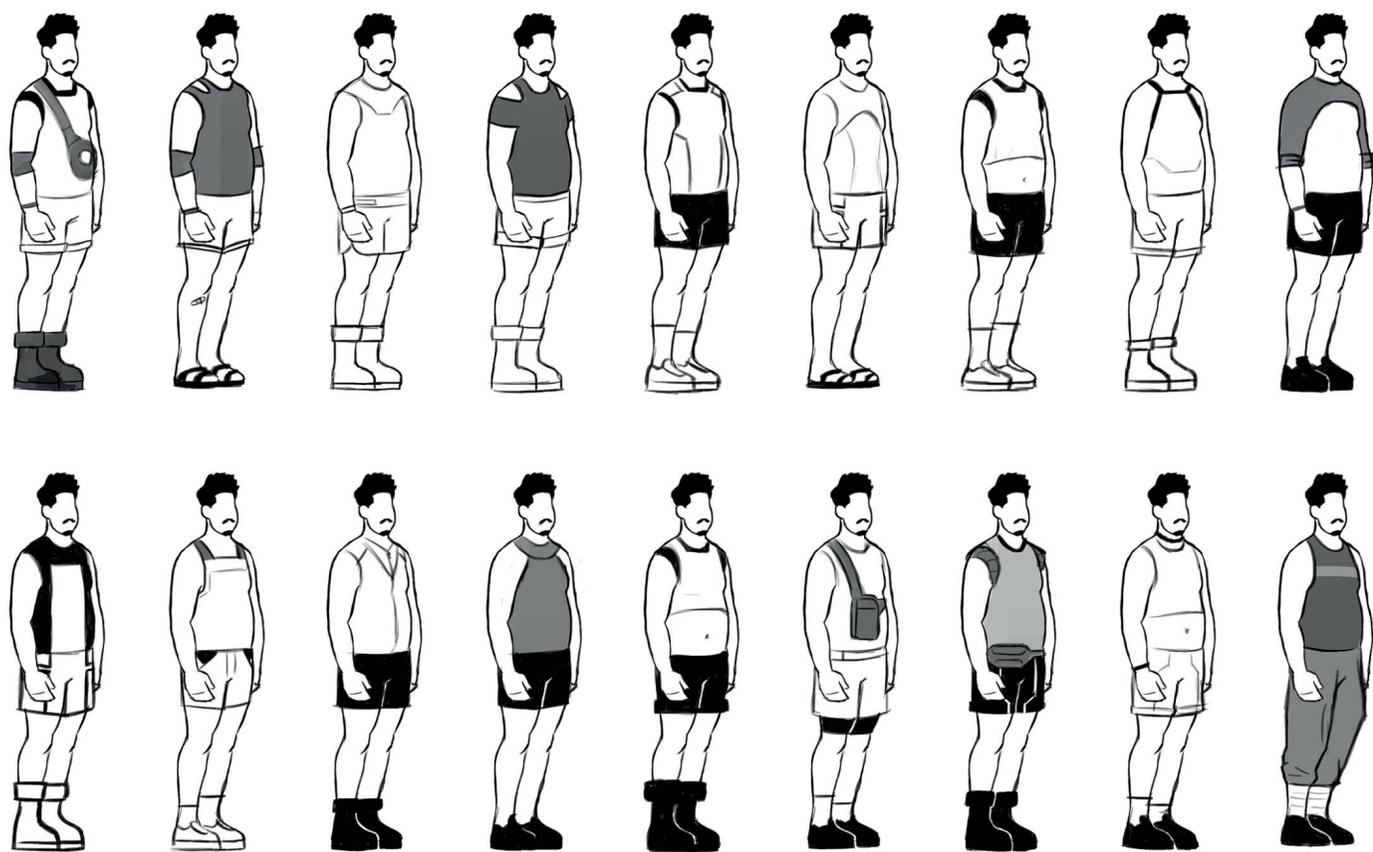


Figura 44: Explorações de figurino – Murilo.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 45: Explorações cromáticas – Murilo. Foi selecionada a alternativa 10.
 Fonte: Produção do autor.

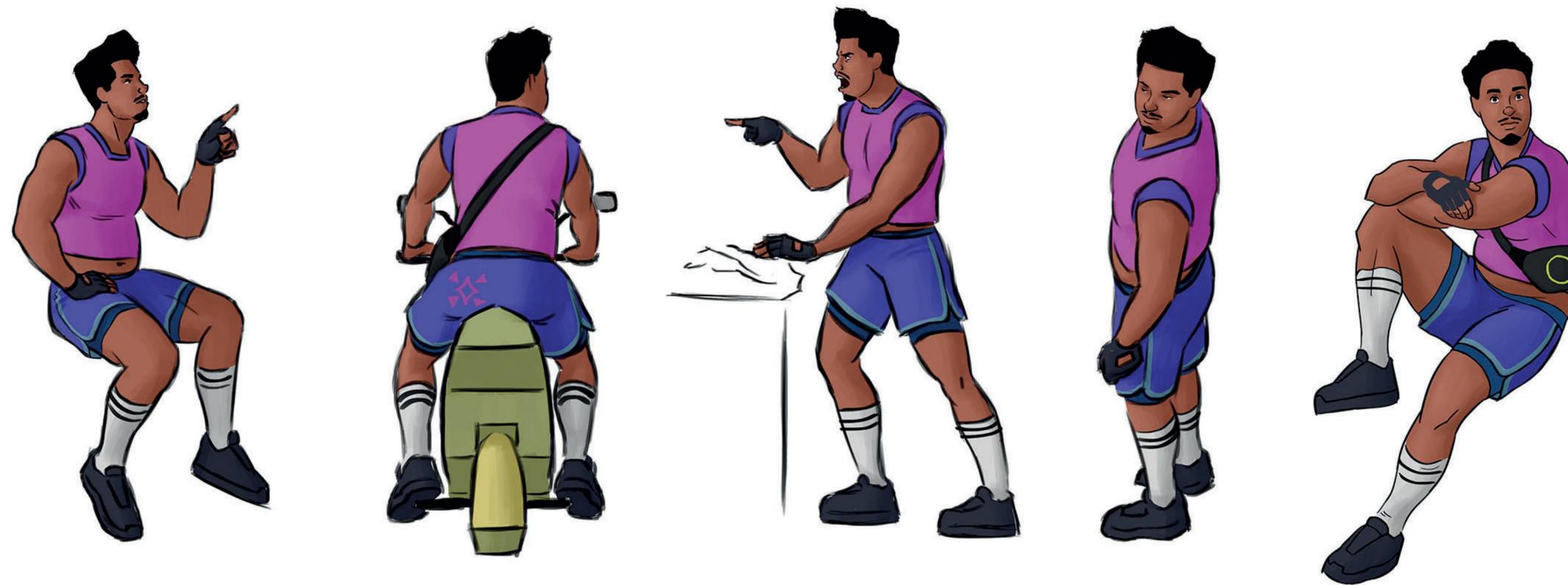
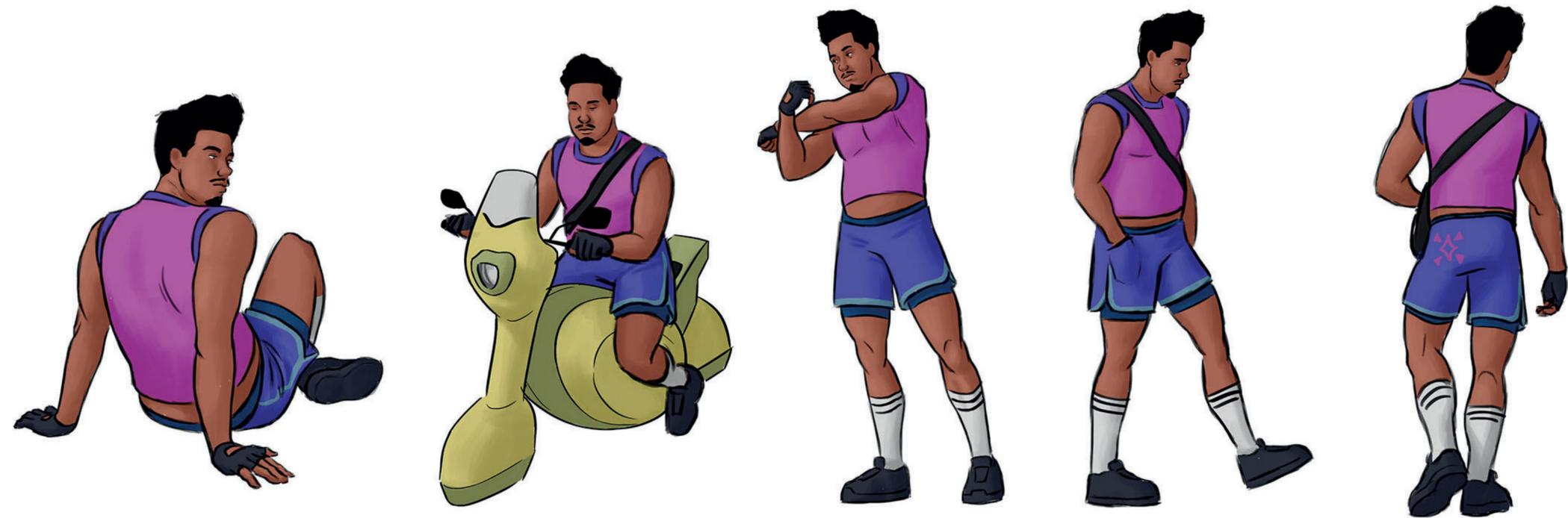


Figura 46: Pose sheet – Murilo.
Fonte: Produção do autor.



Figura 47: *Expression sheet* – Murilo.
Fonte: Produção do autor.

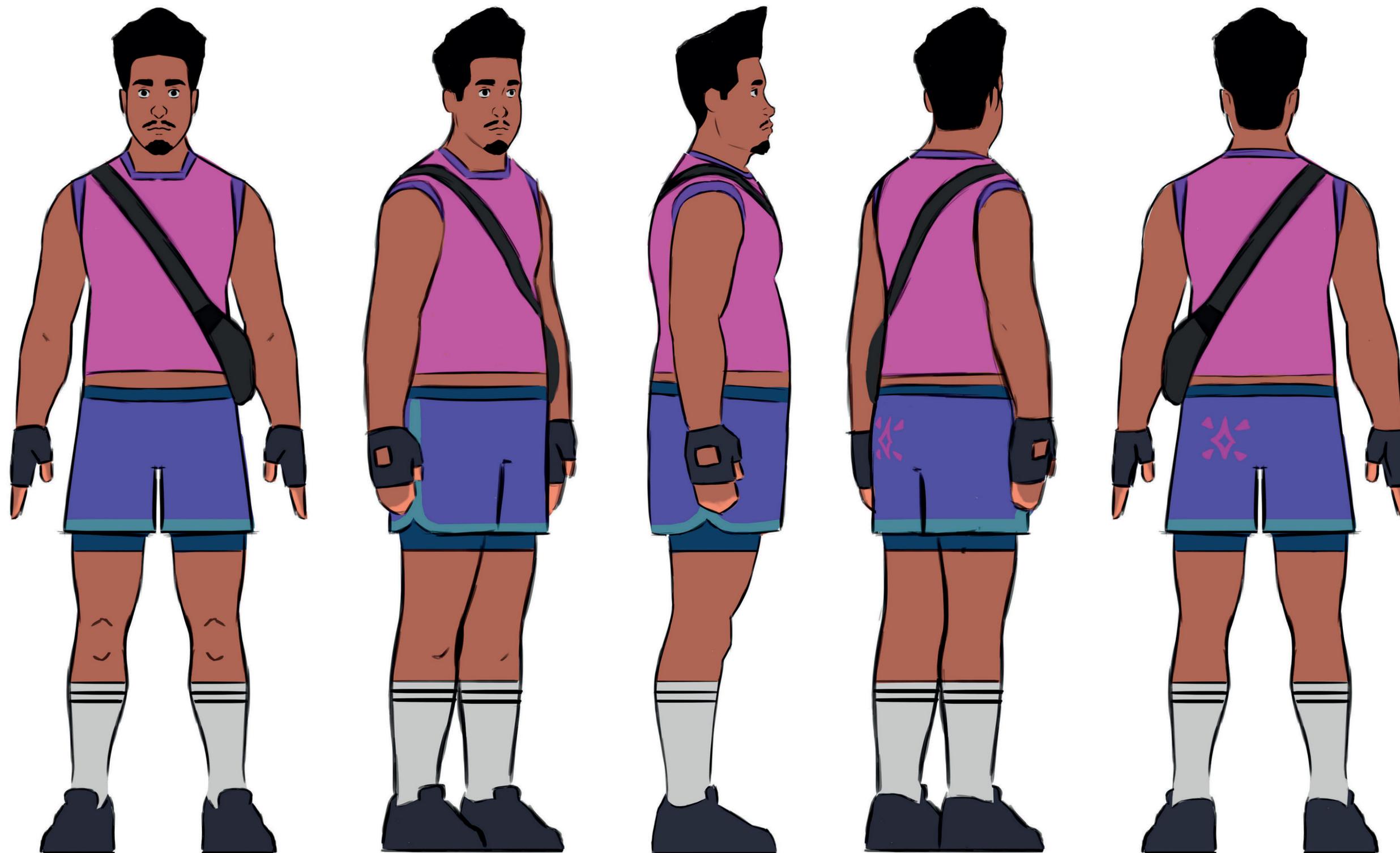


Figura 48: Design final – Murilo.
Fonte: Produção do autor.

Por também ter sido entregador até pouco tempo, como Daniel, Murilo possui sua moto flutuante, a qual usava para fazer suas entregas. Seguindo o mesmo padrão do veículo de Daniel, a moto de Murilo possui um visual mais arredondado, assim como seu proprietário.

A fim da definição cromática não se misturar com as cores do próprio personagem ou aparentar tonalidades frias muito parecidas com a moto de Daniel, determinei a coloração do veículo com um verde com aspecto levemente neon, a fim de ser uma união com as tonalidades fortes presentes no personagem e ressaltando a rebeldia em sua personalidade (Figura 50).

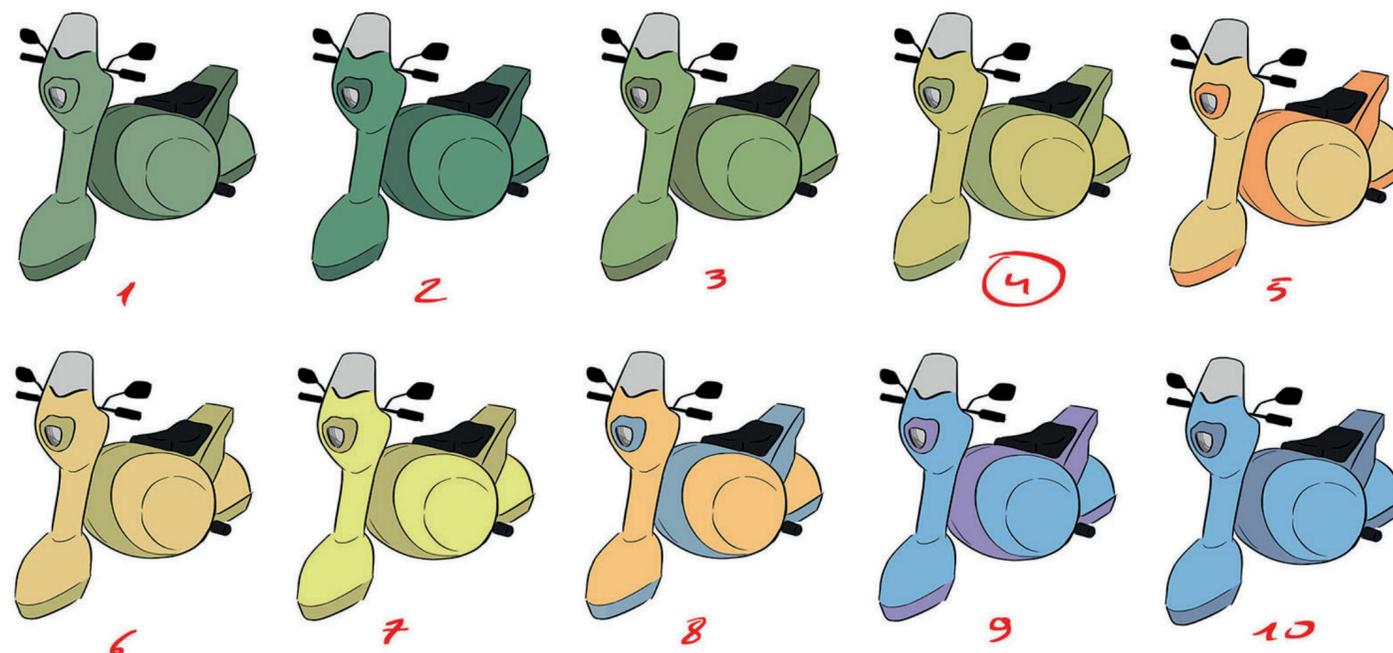


Figura 50: Explorações cromáticas – veículo de Murilo. Foi selecionada a alternativa 4.
Fonte: Produção do autor.

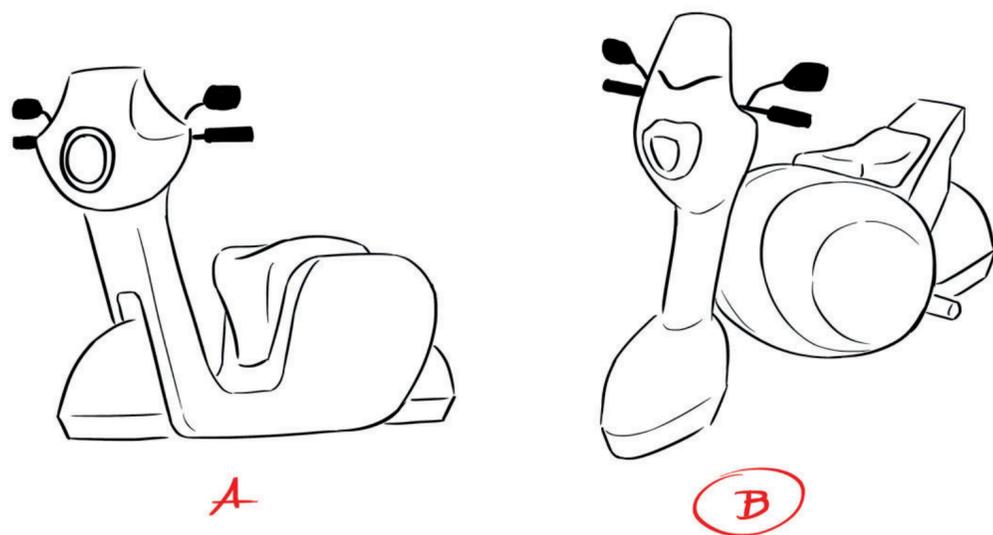


Figura 49: Alternativas passadas a limpo – veículo de Murilo. Foi selecionada a alternativa B.
Fonte: Produção do autor.

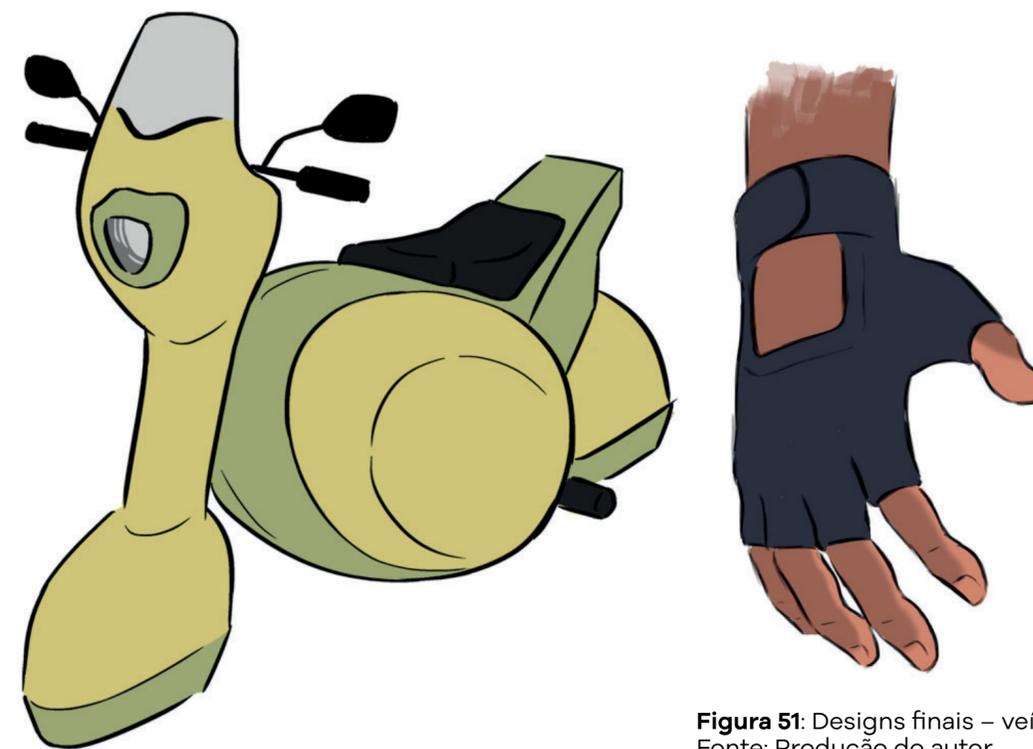


Figura 51: Designs finais – veículo e luvas de Murilo.
Fonte: Produção do autor.

4.1.3 Destinatários

Cada um dos personagens abordados a seguir são coadjuvantes e estão presentes na narrativa por apenas uma cena individualmente. São eles os destinatários das caixas de encomendas entregues por Daniel em algum momento de seu dia de trabalho, todos advindos de classe média ou alta. Isso deveria se refletir de forma clara por meio de suas caracterizações, de modo que os unifiquei por meio do uso de cores acinzentadas em seus visuais. Não foi necessário grande quantidade de rascunhos e explorações para se chegar em alternativas finais satisfatórias e condizentes com seus papéis na história. Por conta de suas presenças limitadas na narrativa e por não contarem com uma grande variação em suas performances, se viu desnecessária a produção de *expression sheets* e *pose sheets*.

4.1.3.1 Morgan

Espécie	Humano
Sexo/gênero	Feminino
Idade	22 anos
Porte físico	Magra
Cor predominante	A definir
Atratividade	Comum
Deformação/marca	Não há
Habilidades	Indefinido
Vestimenta	Casaco folgado
Acessórios	Nenhum
Ocupação/profissão	Herdeira
Poder aquisitivo	Rica

Etnia	Asiática
Hobbies	Indefinido
Traços de personalidade	Entediada, indiferente
Ambições/aspirações	Indefinido
Complexos/fobias	Indefinido

Quadro 3: Caixa morfológica - Morgan.

Descrita no roteiro como “uma mulher de aparência rica e entediada”, enxerguei a personagem durante a produção da caixa e dos rascunhos como uma jovem proveniente de uma família rica que toma como estorvo e inconveniência quaisquer imprevistos que apareçam no seu dia, como, por exemplo, a chegada de um entregador (Figura 53). A ideia de roupas folgadas, maiores que o próprio tamanho, tal qual uma criança vestindo roupas de adulto ajudaram na criação de uma silhueta forte que a destaca dos demais personagens (Figura 54).



Figura 52: Painel temático – Morgan. Fonte: compilação do autor.



Figura 53: Rascunhos iniciais -Morgan. Fonte: Produção do autor.

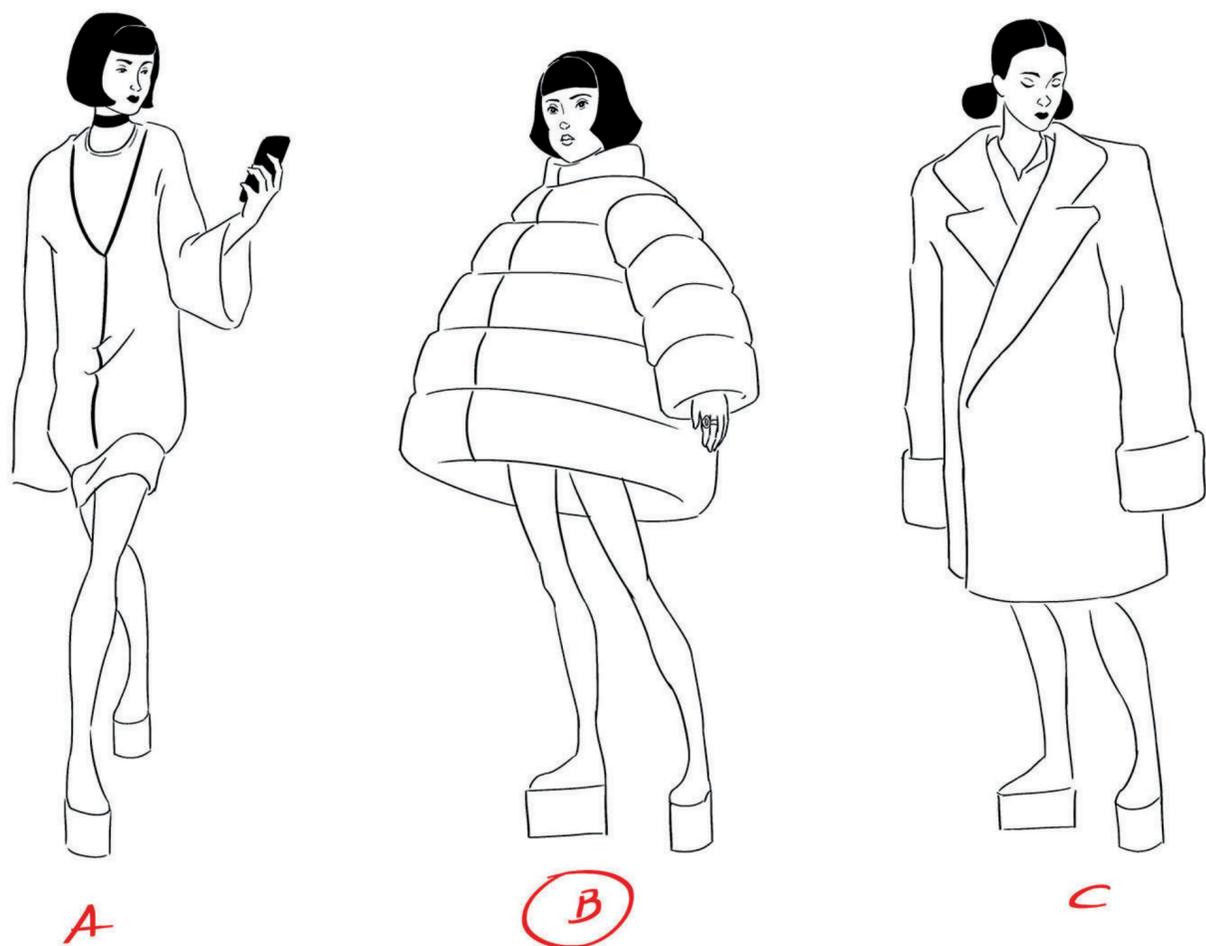


Figura 54: Alternativas passadas a limpo – Morgan. Foi selecionada a alternativa B.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 55: Explorações cromáticas – Morgan. Foi selecionada a alternativa 7.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 56: Design final – Morgan.
Fonte: Produção do autor.

4.1.3.2 Rodrigo

Espécie	Humano
Sexo/gênero	Masculino
Idade	31 anos
Porte físico	Magro/atlético
Cor predominante	A definir
Atratividade	Comum
Deformação/marca	Não há
Habilidades	Indefinido
Vestimenta	Roupão
Acessórios	Nenhum
Ocupação/profissão	Algo ligado a administração
Poder aquisitivo	Rico
Etnia	Branco
Hobbies	Se alcoolizar
Traços de personalidade	Aborrecido, arrogante
Ambições/aspirações	Indefinido
Complexos/fobias	Indefinido



Figura 57: Painel temático – Rodrigo.
Fonte: compilação do autor.

“Um homem de roupas ricas e brilhantes que parece ter acabado de acordar”, Rodrigo é descrito como uma pessoa rica e desinteressada no trabalhador comum, não muito diferente de Morgan, que ostenta através de vestimentas supostamente simples. Por meio dos rascunhos cheguei em uma alternativa que o representa usando o que seria um pijama com aparência de roupão de banho, algo teoricamente informal e discreto, se não fosse por seu tecido brilhante e chamativo (Figura 58).

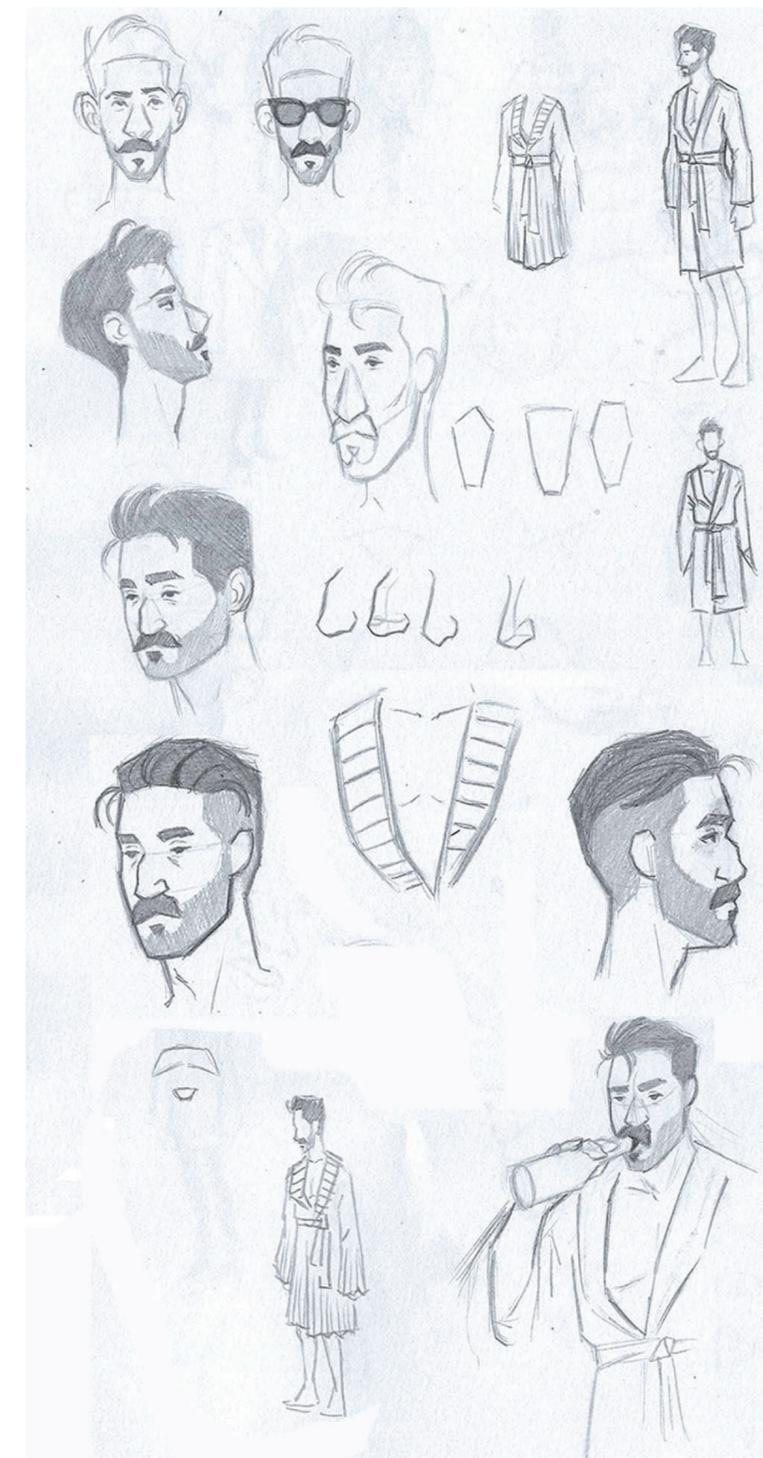


Figura 58: Rascunhos iniciais – Rodrigo.
Fonte: Produção do autor.

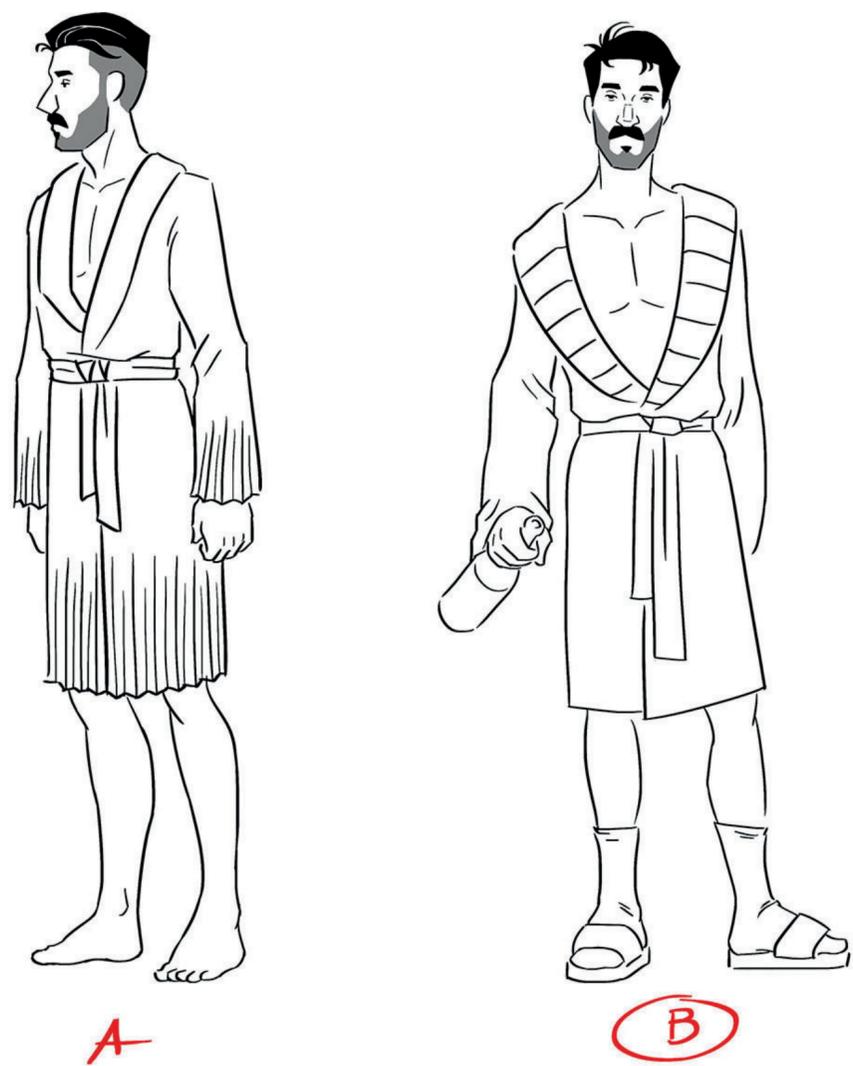


Figura 59: Alternativas passadas a limpo – Rodrigo. Foi selecionada a alternativa B.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 60: Explorações cromáticas – Rodrigo. Foi selecionada a alternativa 7.
 Fonte: Produção do autor.

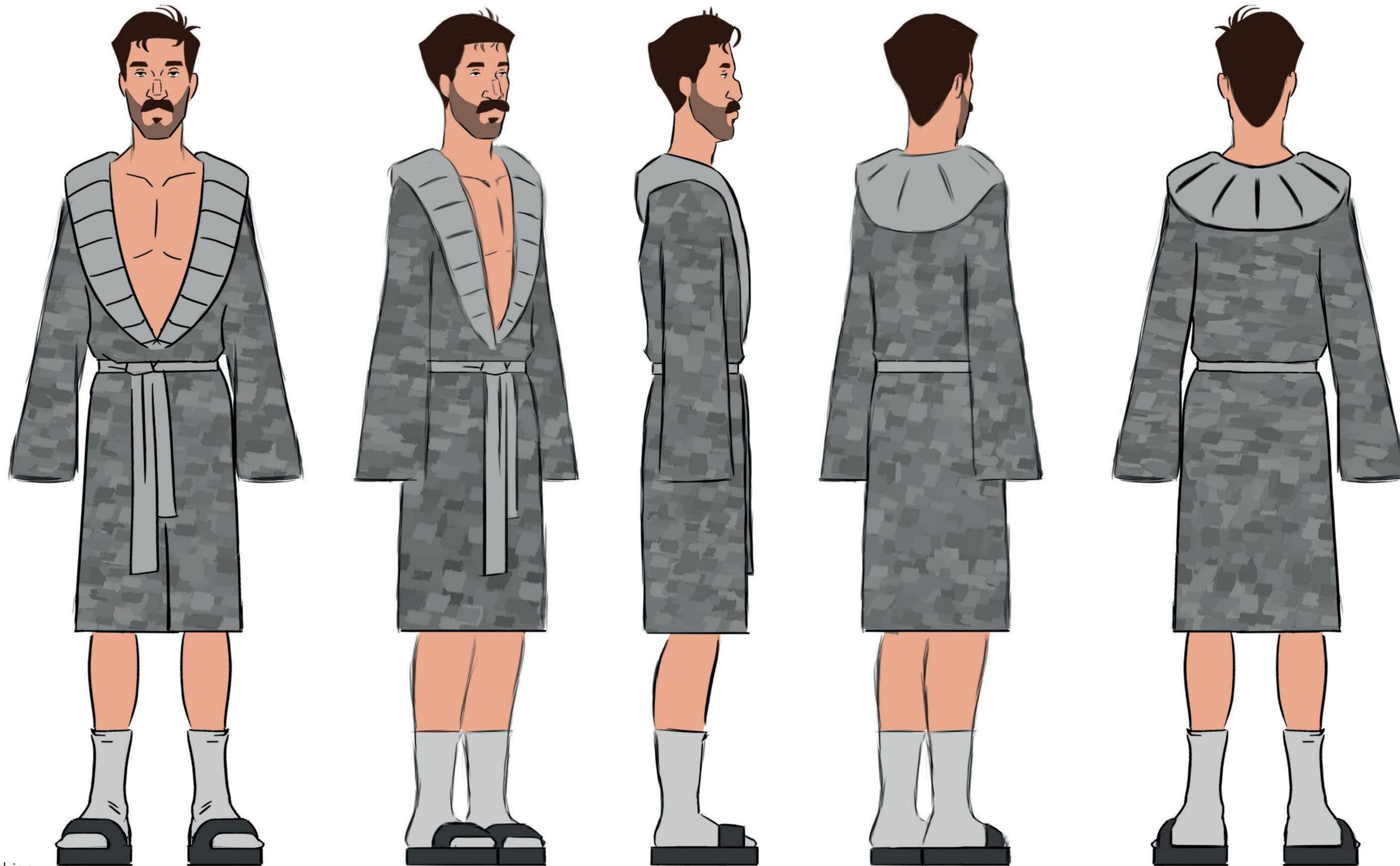


Figura 61: Design final – Rodrigo.
Fonte: Produção do autor.

4.1.3.3 Dalva

Espécie	Humano
Sexo/gênero	Feminino
Idade	43 anos
Porte físico	Gorda
Cor predominante	A definir
Atratividade	Comum
Deformação/marca	Não há
Habilidades	Indefinido
Vestimenta	Vestido longo
Acessórios	Nenhum
Ocupação/profissão	Indefinido
Poder aquisitivo	Rica
Etnia	Negra
Hobbies	Indefinido
Traços de personalidade	Gentil e compassiva
Ambições/aspirações	Indefinido
Complexos/fobias	Indefinido

Quadro 5: Caixa morfológica - Dalva.

Em contrapartida dos outros destinatários, o objetivo era que Dalva possuísse uma aura gentil e acolhedora em conjunto com uma presença firme e majestosa. Sendo a única dentre os destinatários a não tratar Daniel com desdém ou indiferença, busquei representar sua energia acolhedora implementando formas arredondadas no seu visual, de forma que também remetesse levemente ao visual de Murilo e aos pontos positivos de sua relação com Daniel.



Figura 62: Painel temático – Dalva.
Fonte: compilação do autor.



Figura 63: Rascunhos iniciais – Dalva.
Fonte: Produção do autor.

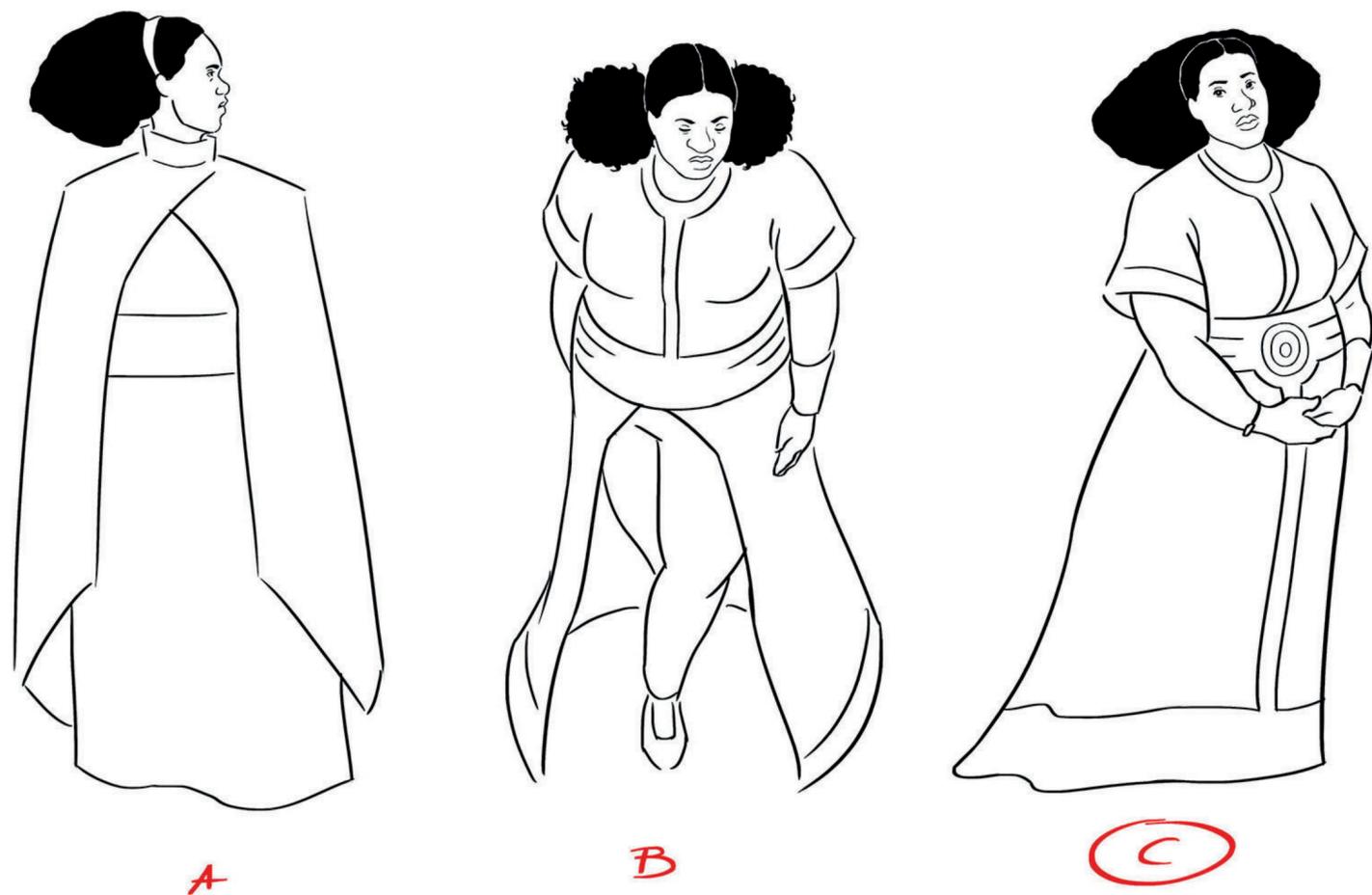


Figura 64: Alternativas passadas a limpo – Dalva. Foi selecionada a alternativa C.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 65: Explorações cromáticas – Dalva. Foi selecionada a alternativa 6.
 Fonte: Produção do autor.



Figura 66: Design final – Dalva.
Fonte: Produção do autor.



Figura 67: Disposição dos personagens.
Fonte: Produção do autor.

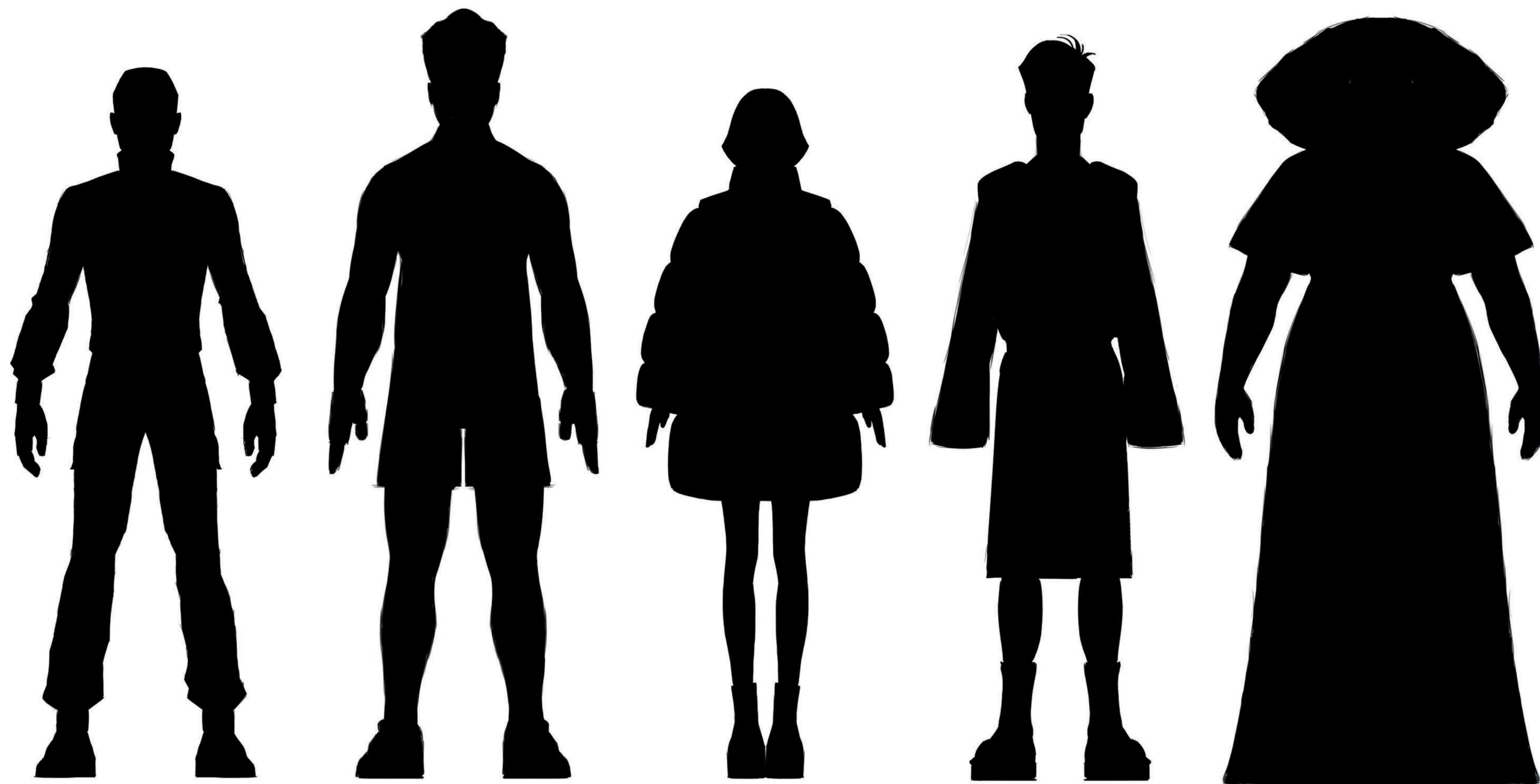


Figura 68: Disposição das silhuetas dos personagens.
Fonte: Produção do autor.

4.2 Cenários

O desenvolvimento dos cenários se deu de forma similar ao dos personagens. Os rascunhos e alternativas escolhidas foram feitas de forma física, com papel e lápis, tendo, em seguida, as alternativas passadas a limpo digitalmente no Adobe Photoshop CC, resultando o que seria cada cenário sob uma iluminação neutra a fim de destacar suas cores bases.

4.2.1 Capital Aurora 5

A capital é uma gigantesca megalópole onde a vista não alcança seu final. A grande maioria dos edifícios teve como inspiração princípios da arquitetura brutalista, uma cidade com aspecto frio e acinzentado advindo do concreto de estruturas de grande escala (Figura 69), também tendo como referência cenários popularmente semelhantes do gênero de ficção científica (Figura 70). Tal aspecto opressor foi elaborado levando em consideração as possibilidades de contraste com a variedade de cores vivas e saturadas que podiam ser representadas no céu do universo acima dela.

Para este cenário específico, illustrei quatro variações de iluminação, além da neutra (Figura 71), que representam como seria o visual da cidade no amanhecer (Figura 72), durante o dia (Figura 73), crepúsculo (Figura 74) e noite (Figura 75).



Figura 69: Painel temático – Capital
Fonte: compilação do autor.

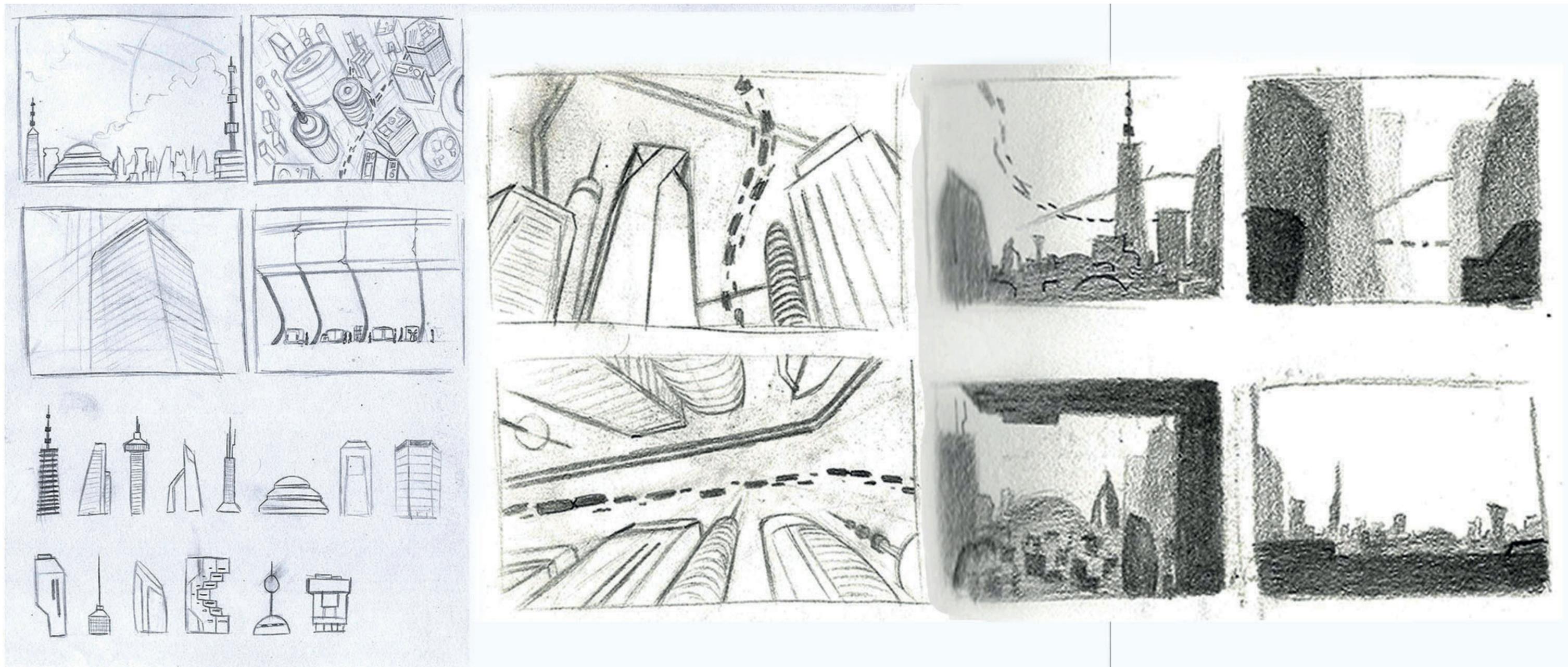


Figura 70: Rascunhos iniciais – Capital.
Fonte: Produção do autor.



Figura 71: Capital – iluminação neutra.
Fonte: Produção do autor.



Figura 72: Capital – iluminação ao amanhecer.
Fonte: Produção do autor.



Figura 73: Capital – iluminação durante o dia.
Fonte: Produção do autor.



Figura 74: Capital – iluminação durante o crepúsculo.
Fonte: Produção do autor.



Figura 75: Capital – iluminação durante a noite.
Fonte: Produção do autor.



Figura 76:
Capital – variações de iluminação
Fonte: Produção do autor.

4.2.2 Central dos Correios

Os rascunhos produzidos buscavam explorar formatos incomuns para este edifício, tentando implementar símbolos que remetesse ao formato de uma caixa de encomenda e a iconografia de uma seta apontando para baixo, de forma semelhante ao que foi visto nas experimentações da identidade visual da empresa (Figura 77).

Por isso, a alternativa selecionada representa o edifício em formato de bloco, de modo a enclausurar os funcionários dentro do local (Figura 78).

Diferente do restante da cidade, este prédio possui seu exterior com uma coloração específica. Foi aplicada uma tonalidade amarelada a fim de ligar a identidade visual da empresa ao uniforme que Daniel veste ao longo da história (Figura 79).

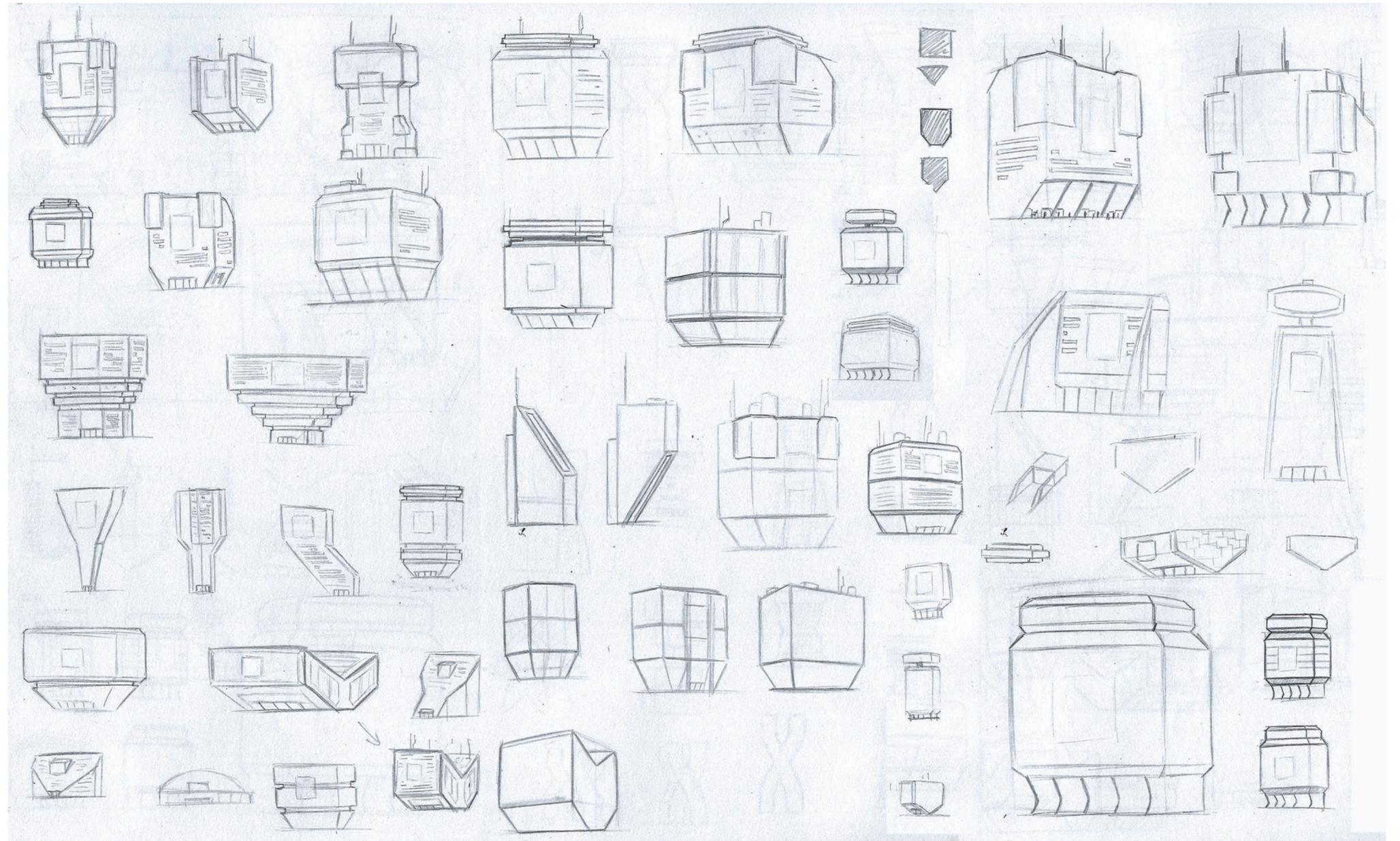


Figura 77: Rascunhos iniciais – Central dos Correios.
Fonte: Produção do autor.

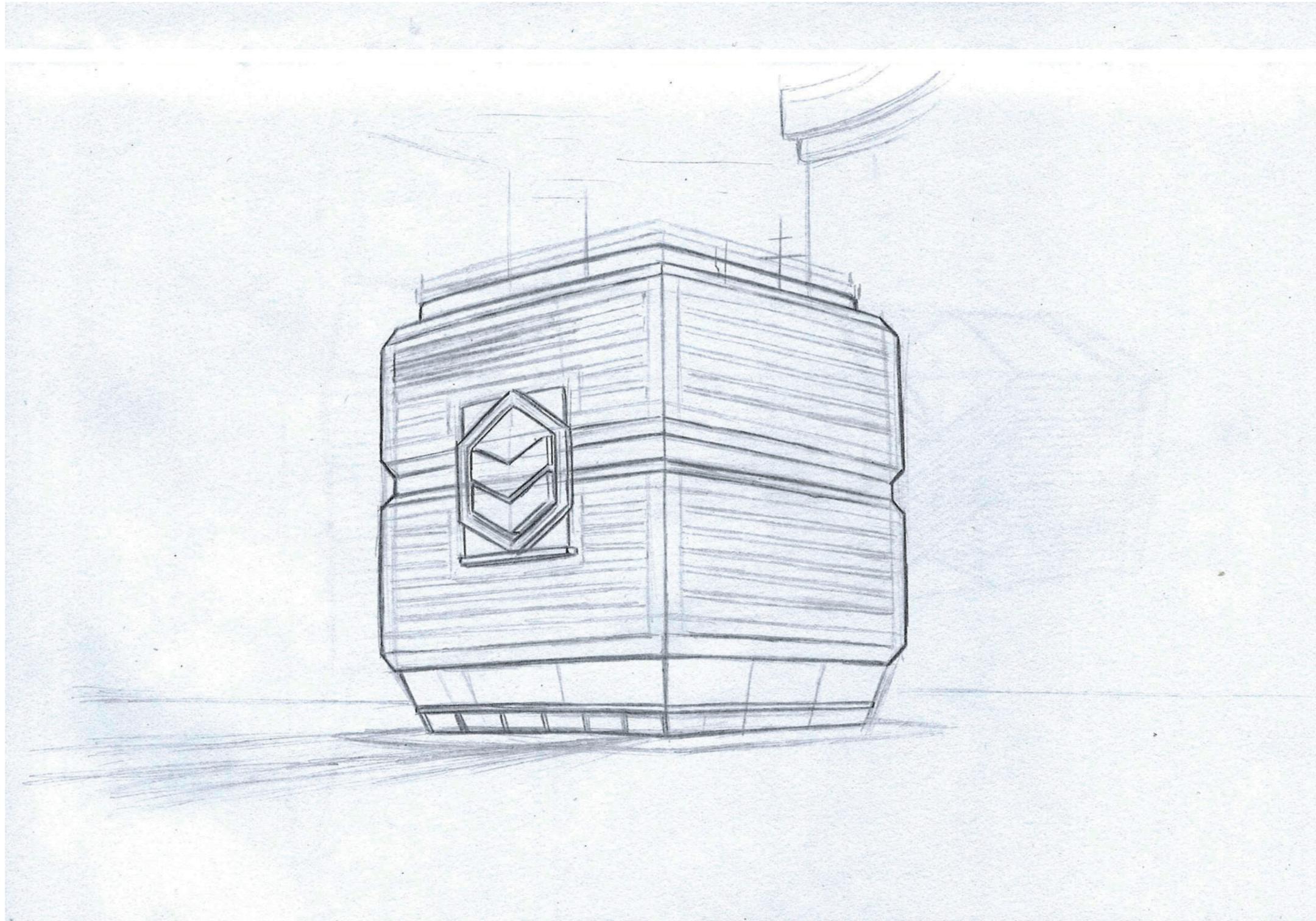


Figura 78: Rascunho final – Central dos Correios.
Fonte: Produção do autor.



Figura 79: Central dos Correios
– iluminação neutra.
Fonte: Produção do autor.

4.2.3 Galpão

Um misto de galpão e garagem, este espaço é onde os entregadores estacionam e descansam após um longo dia de trabalho, abastecendo seus veículos com entregas para o expediente seguinte. Sob fortes luzes fluorescentes, os trabalhadores parecem minúsculos, presos em suas rotinas diárias, se alimentando no pouco tempo de intervalo que possuem, socializando entre si e se justificando para supervisores sobre quaisquer imprevistos reportados durante o dia. Para a ilustração, representei apenas uma seção do espaço total, pois tal porção se repete ao longo de toda sua extensão (Figura 81).

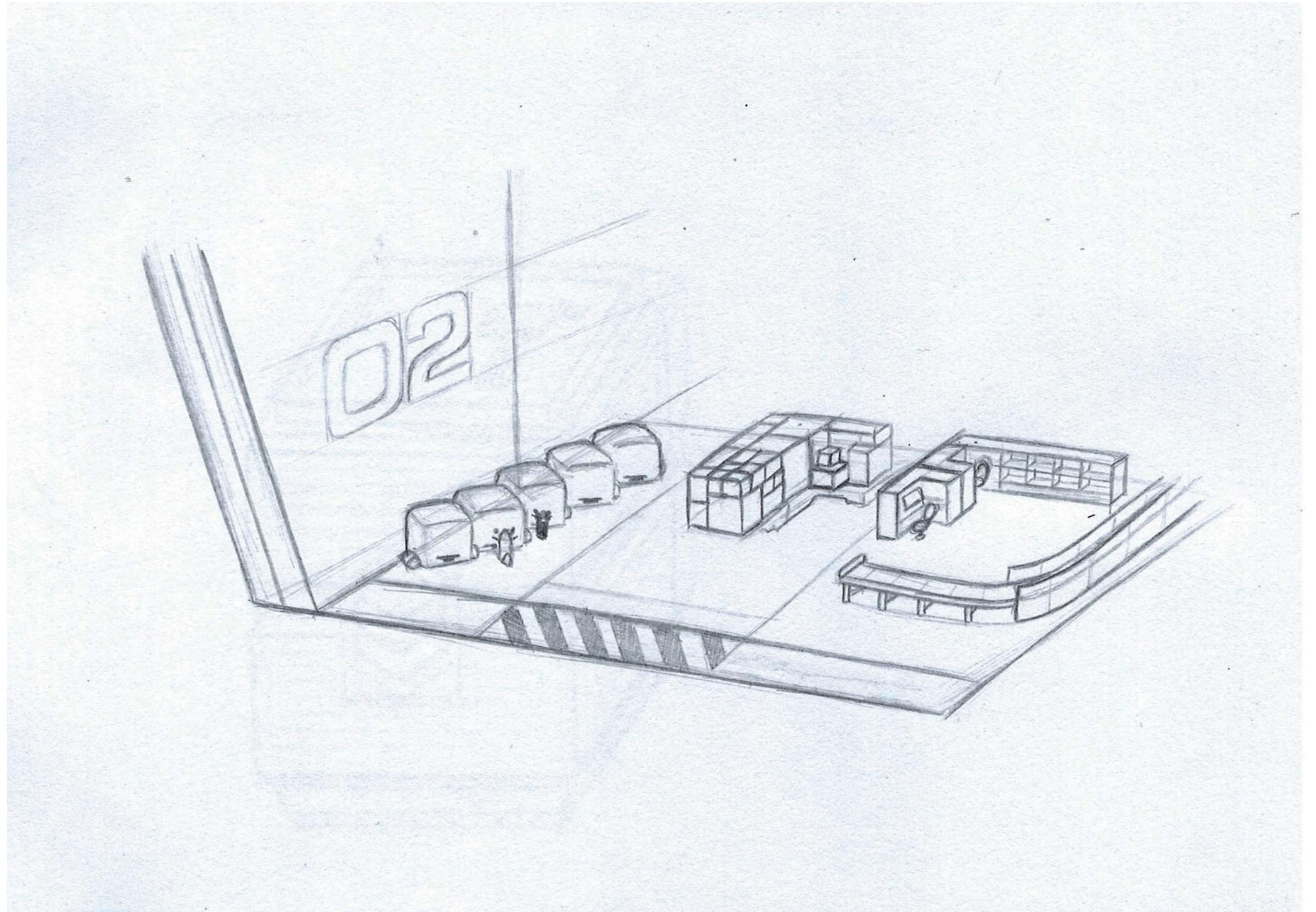


Figura 80: Rascunho final – Galpão dos Correios.
Fonte: Produção do autor.



Figura 81: Galpão dos Correios
– iluminação neutra.
Fonte: Produção do autor.

4.2.4 Edifício X

Um dos edifícios mais altos nas redondezas da Central dos Correios, Daniel passa seu tempo livre no topo observando o universo acima, enquanto borda em tecidos variados, incluindo suas luvas. As explorações consistiram em criar opções que abraçassem um estilo levemente mais futurista e moderno com conjunto a materiais presentes no restante dos prédios da cidade, como vidro e concreto (Figura 82). Com isso, o céu é refletido constantemente na extensa porção de vidro da sua estrutura, sendo o mais perto que Daniel consegue chegar a seus objetivos.

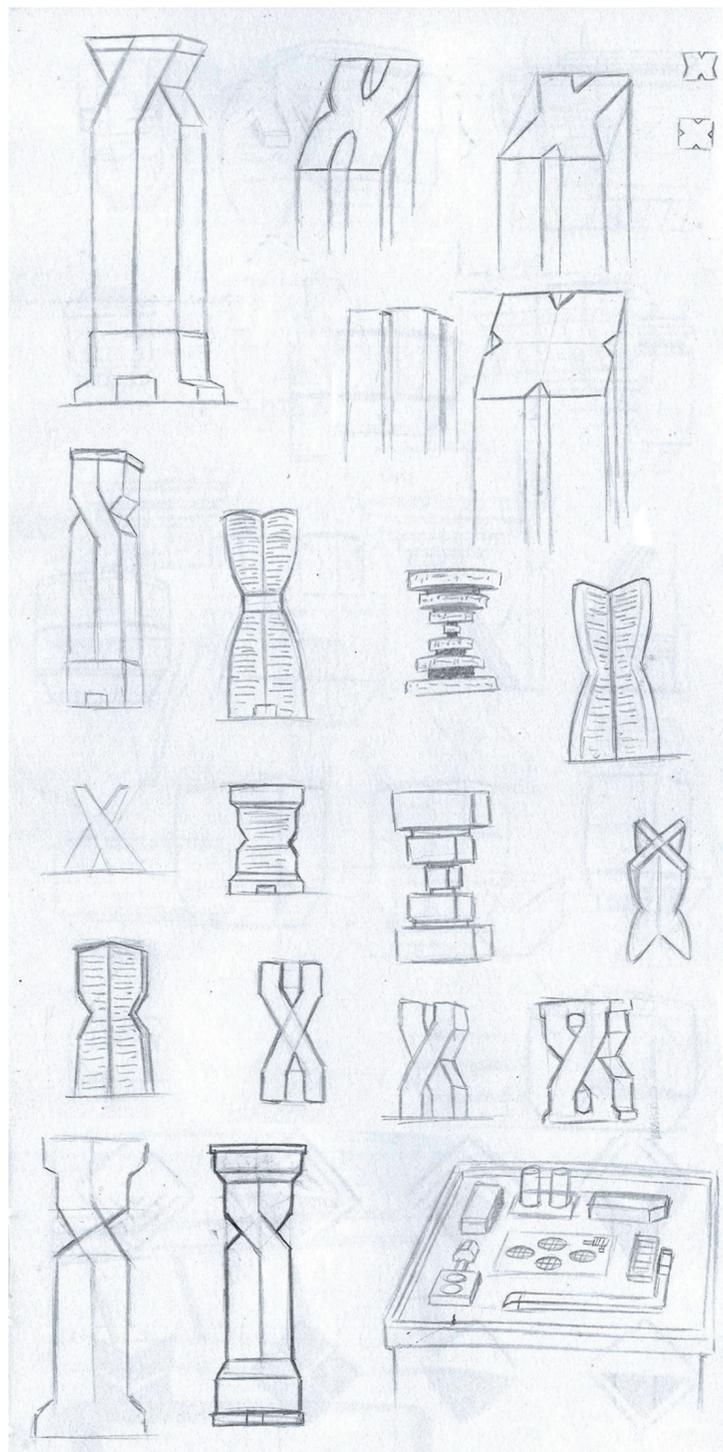


Figura 82: Rascunhos iniciais – Edifício X.
Fonte: Produção do autor.

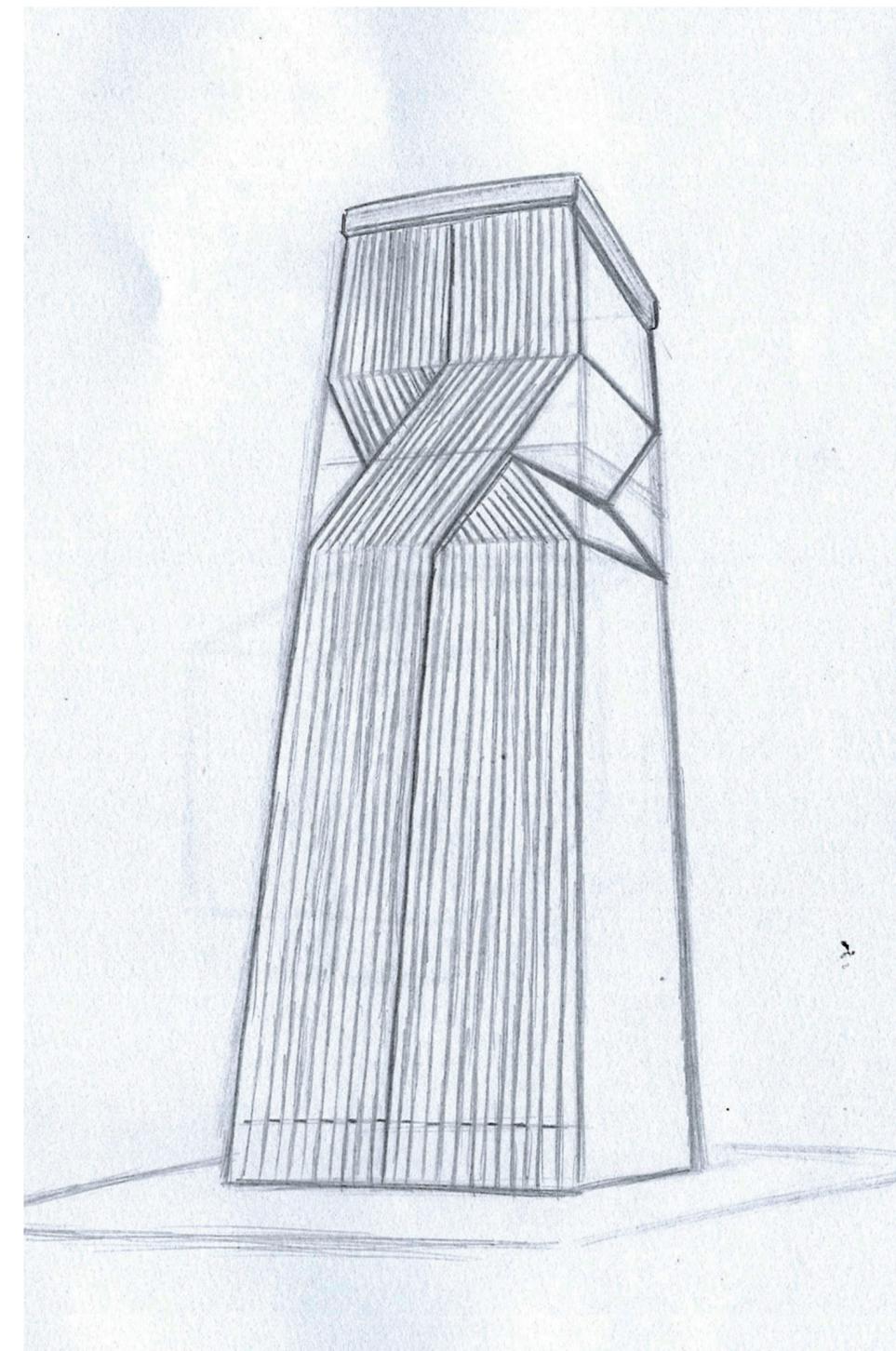
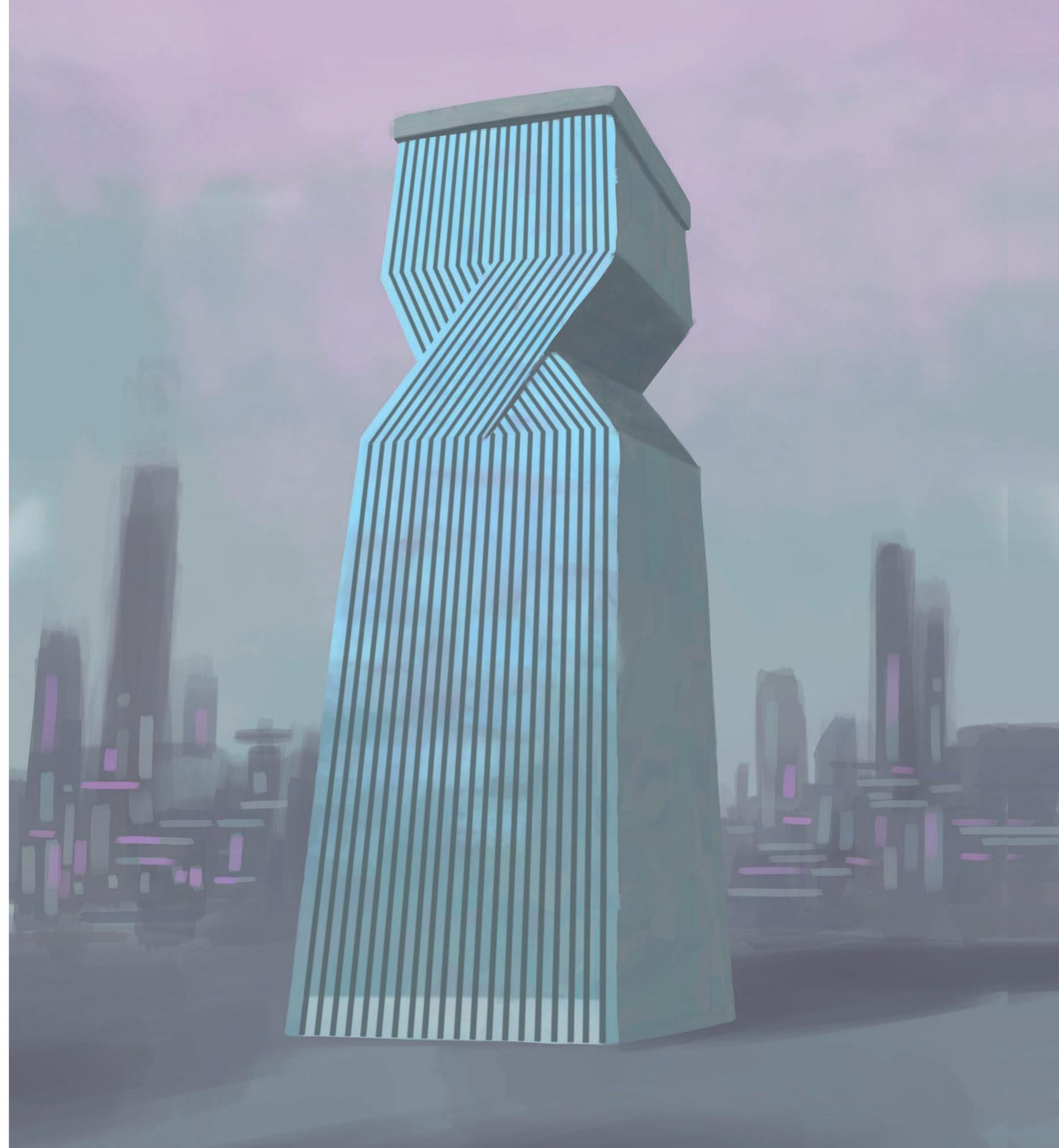


Figura 83: Rascunho final – Edifício X.
Fonte: Produção do autor.

Figura 84: Edifício X – iluminação neutra.
Fonte: Produção do autor.



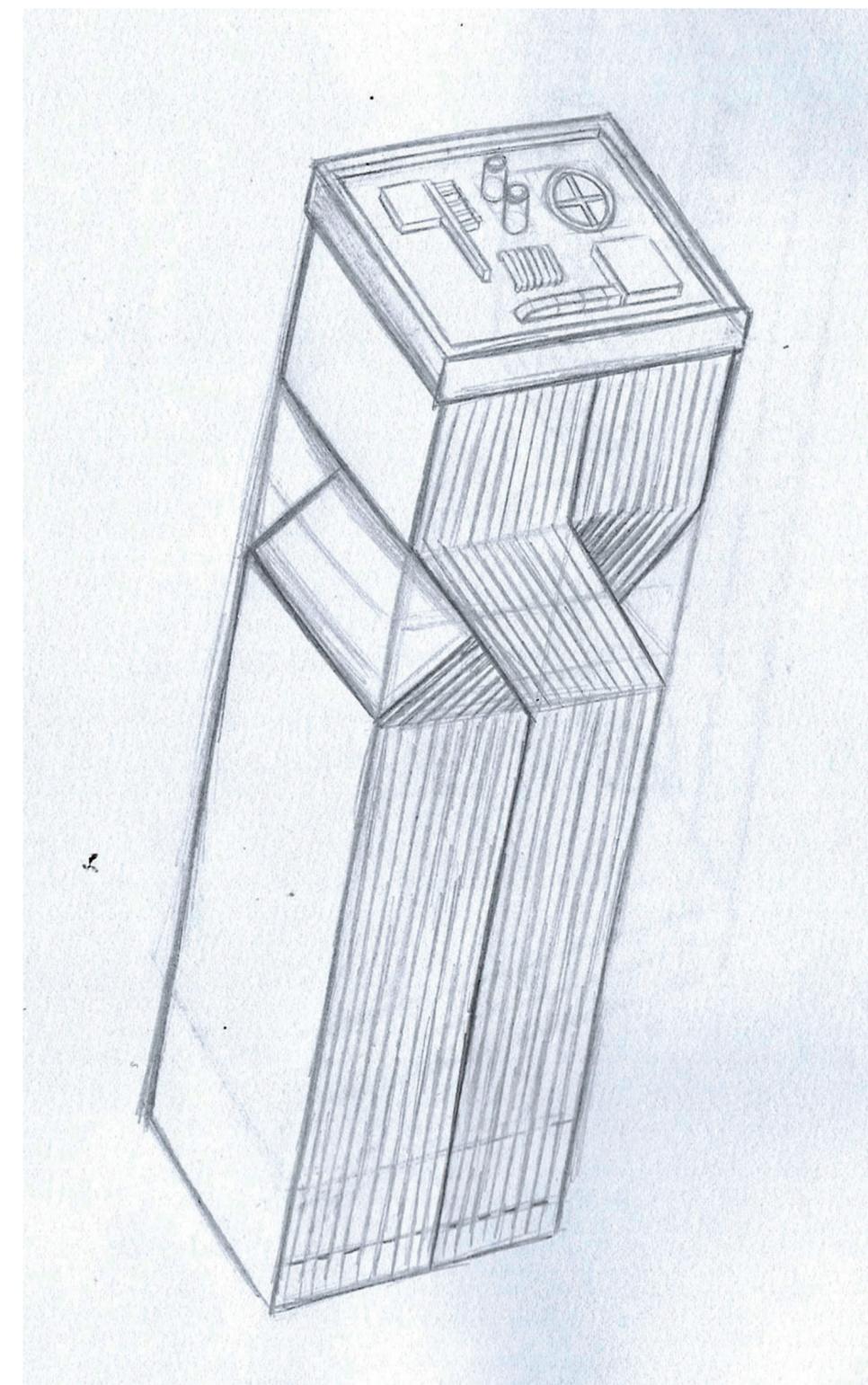
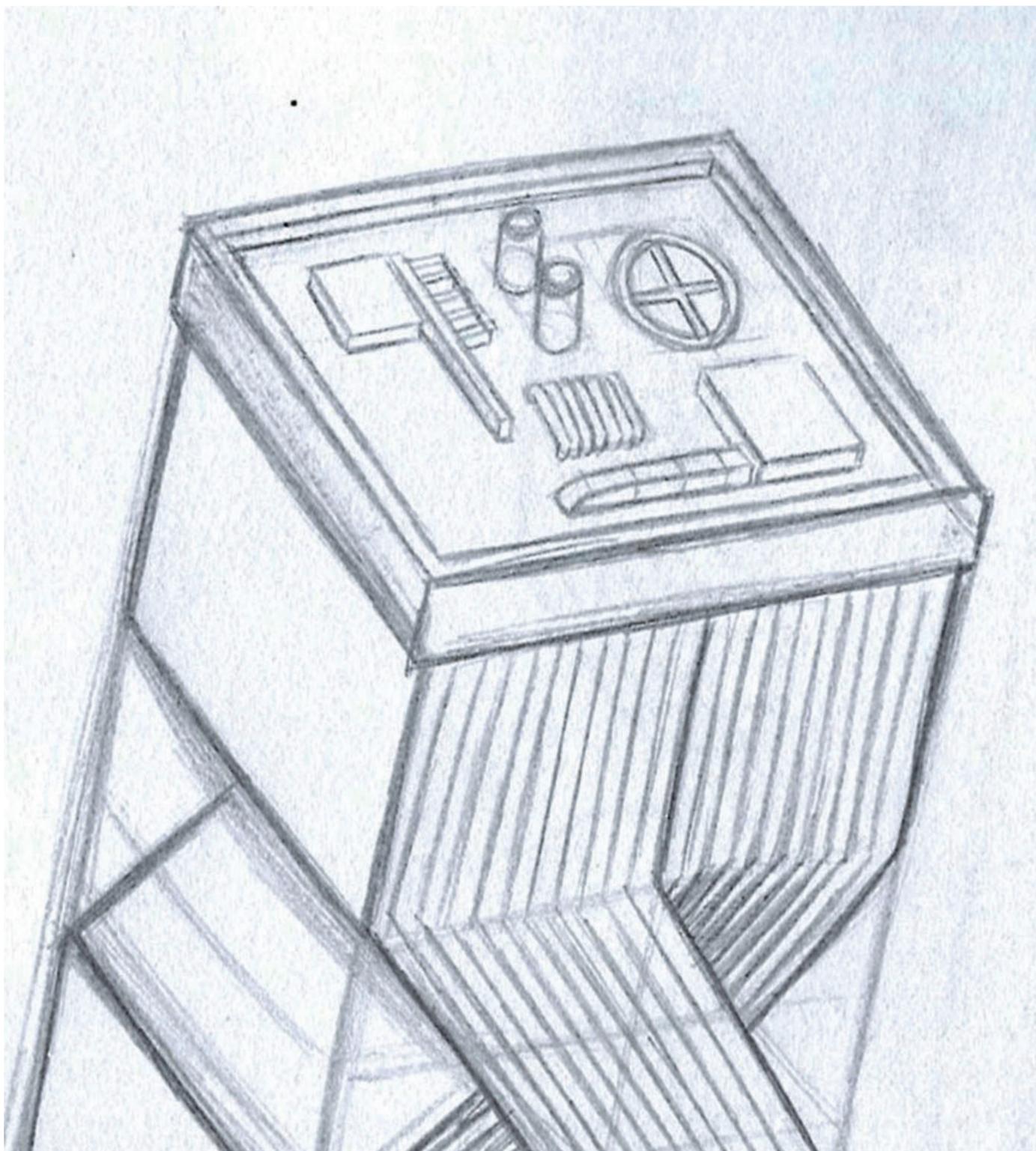


Figura 85: Rascunho final – Topo do Edifício X.
Fonte: Produção do autor.

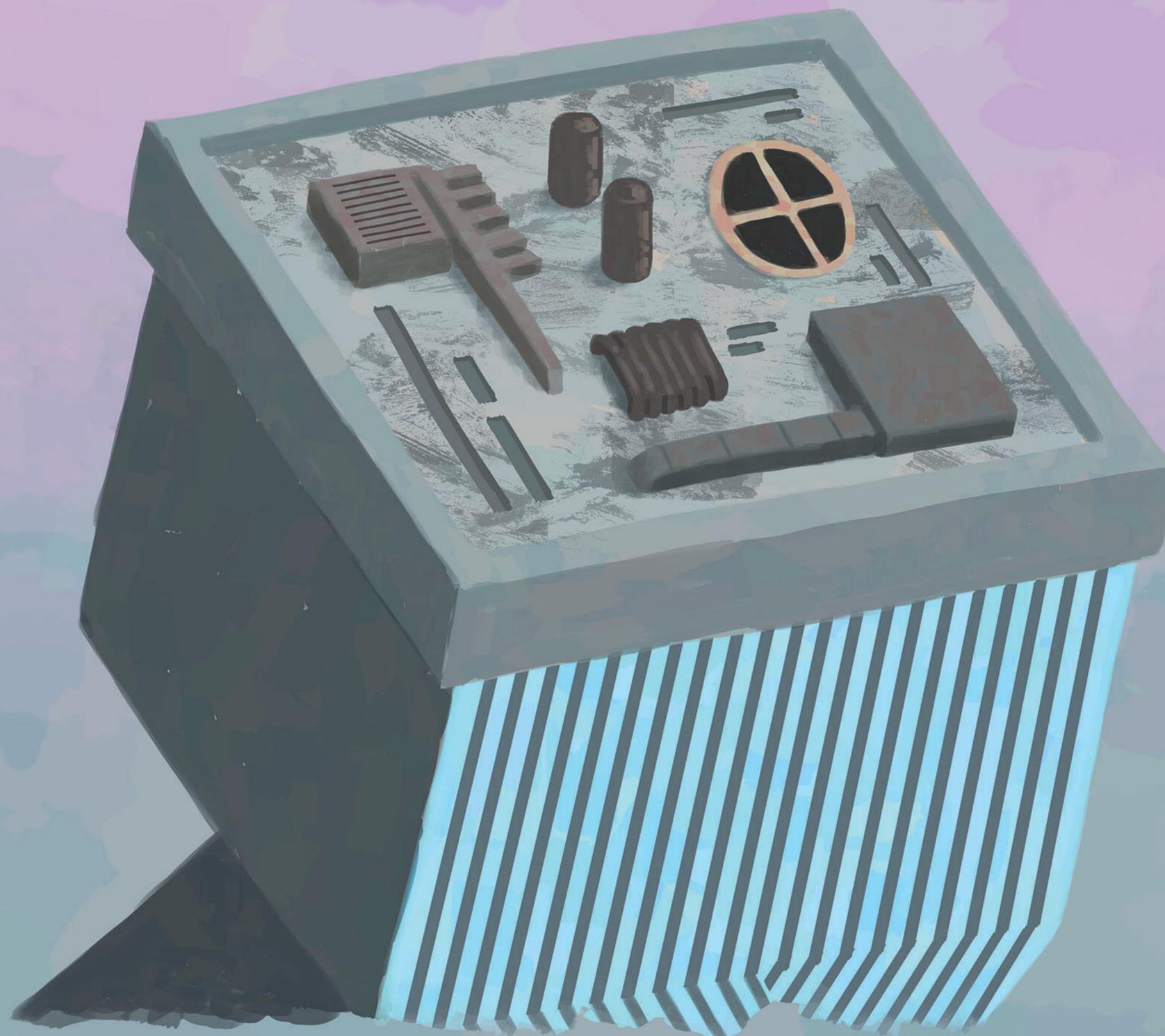


Figura 86: Topo do Edifício X
– iluminação neutra
Fonte: Produção do autor.

4.3 Estudos de color script

Sendo uma das etapas que mais sofreu com o limite de tempo para este trabalho, os estudos de *color script* se tornaram um processo mais subjetivo. Em uma produção animada, normalmente são produzidos *storyboards* definindo os enquadramentos, disposição de personagens e objetos em cena e o senso de continuidade. A partir das definições representadas nesses *storyboards* é construído o *color script*. O objetivo não é produzir resultados finais polidos e detalhados, mas sim explorar as alternativas no que se refere à apresentação visual que o produto final irá apresentar, de forma rápida e clara.

Para o presente trabalho, rascunhos simples – que seriam os *storyboards* – foram transformados em explorações cromáticas, afinal a finalidade dessa fase aqui foi justamente o panorama atmosférico da narrativa. Sendo a última etapa do projeto trabalhada cronologicamente, o processo precisou ser veloz e orgânico. O que no roteiro podia ser imaginado como algo visualmente sóbrio e dessaturado deu lugar a uma variada gama de cores alternando entre os tons frios, cinzentos e opressores da Capital em contraste com o universo colorido no céu acima dos personagens, uma promessa de liberdade e esperança.

Ainda é importante ressaltar que, para este projeto, não foi produzido o *color script* do curta-metragem em sua totalidade. Como o roteiro conta com um total de 30 cenas, escolhi trabalhar apenas com um recorte que exemplifica momentos pontuais da narrativa e que consigam gerar de forma clara as explorações de

estilo de atmosfera, enquadramentos e iluminação para o curta como um todo. Todas as ilustrações presentes neste capítulo foram produzidas diretamente no Adobe Photoshop CC.

Os enquadramentos tiveram como inspiração principal a obra do diretor de fotografia polonês Łukasz Żal. Suas composições visuais em filmes como *Ida* (2013), *Guerra Fria* (2018) e *Estou Pensando em Acabar com Tudo* (2020) exploram a solidão, anseio e conflitos dos personagens dessas histórias, colocando-os diminuídos e escanteados quase no limite dos quadros, dando destaque ao espaço vazio ao redor deles.

Em *Ida* (2013), uma jovem noviça prestes a fazer seus votos conhece sua tia desinibida que a leva em busca de respostas para um segredo de família. Um ar de incerteza, julgamentos e dúvidas paira acima das duas personagens enquanto elas questionam internamente seus lugares no mundo; A noviça aparenta ter dúvidas quanto a sua devoção ao mesmo tempo que sua tia lida com o peso das escolhas que fez ao longo da vida, tudo isso ao passo que as duas tentam criar um vínculo familiar (Figuras 87 a 90).

Em *Guerra Fria* (2018), dois músicos vivem um romance conturbado ao longo de 15 anos, ao mesmo tempo moldado e interrompido pelo contexto político da Polônia pós-Segunda Guerra Mundial. Os espaços negativos dos enquadramentos ajudam a destacar a crescente distância física e emocional dos protagonistas (Figuras 91 a 94).

Em *Estou Pensando em Acabar com Tudo* (2020), a narrativa se move de maneira irreal e fantasmagórica, como em um sonho. O visual reforça a estranheza das situações, isolando os personagens e seus relacionamentos em meio a este mundo incomum (Figuras 94 a 98).

Para este projeto, utilizei do espaço vazio na exploração das composições, como indicativo dos conflitos internos e do sentimento de pequenez do protagonista em relação ao mundo e contexto de trabalho ao qual está inserido. Adicionalmente, também serve como representação visual de onde sua mente está focada naquela determinada cena.

Em sua rotina diária, enquanto trabalha, os pensamentos de Daniel sempre acabam voltados para o universo acima e à liberdade vinculada a tal (Figura 99). Em contrapartida, ao pensar diretamente em seu objetivo, o espaço vazio se volta para a metrópole abaixo, pois as consequências de abandonar seu emprego o impede de levar seu sonho adiante (Figura 101).

Ao reencontrar com Murilo, Daniel se vê dividido entre sua vontade de ser livre e as obrigações de seu trabalho em terra firme. Isso é demonstrado eventualmente pelo espaço negativo destacado passar a estar na parte inferior do quadro.

Pelo fato da narrativa apresentar majoritariamente momentos banais de um cotidiano, os enquadramentos também precisavam passar uma certa naturalidade e senso de proximidade para com o espectador. Para isso, evitei representar a câmera de forma que ela pairasse acima dos cenários e personagens como é comum ver em diversos projetos de ficção científica, pois acaba por criar um certo distanciamento do que está sendo representado em tela. Ao invés disso, a câmera mantém-se sempre presa ao chão, como se o espectador estivesse dentro desse mundo, na mesma ambientação com os personagens, observando os acontecimentos junto a eles.



Figuras 87-90:
Quadros do filme *Ida* (2013).
Fonte: IDA, 2013.



Figuras 91-94:
Quadros do filme *Guerra Fria* (2018).
Fonte: GUERRA, 2018.



Figuras 95-98:
Quadros do filme *Estou Pensando em Acabar com Tudo* (2020).
Fonte: ESTOU, 2020.

Quadro 1

Cena 2: EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL – PLANETA AURORA 5 – AMANHECER

Em foco no primeiro plano vemos as mãos do entregador, Daniel, 20 e poucos anos, no guidão de sua moto flutuante indo em direção a uma de suas entregas, assim como seu reflexo no espelho retrovisor. Ele usa luvas que possuem estrelas bordadas manualmente. Em segundo plano e fora de foco estão prédios altos e veículos flutuantes.



Figura 99: Quadro 1 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 2

Cena 2: EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL – PLANETA AURORA 5 – AMANHECER

O veículo atravessa o panorama da cidade. O céu acima da Capital ocupa a maior parte do quadro. Daniel e seu veículo parecem minúsculos em relação à ambientação ao seu redor.



Figura 100: Quadro 2 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 3

Cena 3: EXT. VARANDA DE DESTINATÁRIO 1 – MANHÃ

Daniel realiza uma de suas entregas do dia para Morgan, à sua frente, uma mulher de aparência rica e entediada. Em segundo plano, mas também em foco, vemos edifícios da Capital e, mais ao fundo, é possível observar um planeta no pedaço de céu visível entre dois prédios.



Figura 101: Quadro 3 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 4

Cena 10: INT/EXT. CENTRAL DOS CORREIOS – TARDE

Um prédio enorme, misto de estacionamento e galpão. Por conta de seu tamanho, pessoas aparentam ser minúsculas em comparação.



Figura 102: Quadro 4 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 5

Cena 10: INT/EXT. CENTRAL DOS CORREIOS – TARDE

Daniel com seu veículo estacionado na garagem/galpão, em meio a outros entregadores. Novamente ele parece pequeno em meio a ambientação, desta vez demonstrando seu distanciamento e solidão em relação aos outros entregadores.



Figura 103: Quadro 5 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 6

Cena 13: EXT. TOPO DE EDIFÍCIO X – CREPÚSCULO/ NOITE

Daniel sentado sem o uniforme no topo do edifício X, onde é calmo e vazio. Ele observa o horizonte e o céu acima, enquanto um veículo à distância sai da atmosfera do planeta.



Figura 104: Quadro 6 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 7

Cena 22: EXT. CENTRAL DOS CORREIOS – TARDE

Após mais um dia de trabalho, Daniel avista Murilo, 26 anos, devolvendo seu uniforme de forma revoltada, parece ter sido demitido ou ele mesmo se demitira. O olhar dos dois se cruzam. Eles se conhecem há muito tempo e tentam aparentar que seus corações não estão acelerados.



Figura 105: Quadro 7 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 8

Cena 23: EXT. TOPO DO EDIFÍCIO X – CREPÚSCULO/NOITE

Daniel e Murilo ao lado de seus veículos. Os dois vagam pelo topo separadamente conversando não muito longe um do outro. Não ouvimos o que falam. À medida que anoitece, os dois vão se aproximando mais enquanto conversam e a tonalidade dos planetas no céu fica gradualmente mais saturada.



Figura 106: Quadro 8 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 9

Cena 25: EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL – MANHÃ

Atrasado para suas entregas, Daniel dirige apressadamente pelo céu ainda noturno antes do amanhecer, desviando de outros veículos pelo caminho.



Figura 107: Quadro 9 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 10

Cena 29: EXT. TOPO DO EDIFÍCIO X – TARDE/ CREPÚSCULO

Após perder o emprego por conta do atraso e se sentido culpado por ter abandonado Murilo, Daniel entrega suas luvas e vira para ir embora. Antes que vire completamente, Murilo segura sua mão e a veste com sua luva.



Figura 108: Quadro 10 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.

Quadro 11

Cena 30: EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL – CREPÚSCULO

Os dois percorrem os céus da Capital na moto de Murilo rumo às estrelas. Abaixo no enquadramento, os dois planetas vistos no céu anteriormente no Quadro 8 finalmente se encontram.



Figura 109: Quadro 11 – estudo de *color script*.
Fonte: Produção do autor.



Figura 110:
Estudo de *color script* final.
Fonte: Produção do autor.

5. Considerações finais

Este projeto nasceu de uma paixão pela ilustração a serviço de narrativas cinematográficas, da forma em serviço ao conteúdo. Ao longo do processo que aqui relato, o aprofundamento nas etapas de pré-produção de um projeto contribuíram para o esclarecimento das exigências e minúcias envolvidas na elaboração de um artefato animado aqui desenvolvido em escala mais modesta.

Tal esclarecimento se fez possível por meio da metodologia híbrida estabelecida de Monteiro (2021) e Robertson (2005), uma vez que a pré-produção observada na indústria de animação é um caminho adaptável e maleável, a delimitação do percurso se mostrou de importância imprescindível para o andamento do projeto. Os passos que aqui segui permitiram que a organização e formalidade do processo estivessem unidas à liberdade de exploração visual que um trabalho ligado ao fazer artístico proporciona. Por vezes senti cada etapa como um projeto à parte, cada uma com suas facilidades e complicações específicas inerentes, mas que, ao me afastar e contemplá-las de forma macro, se tornou evidente como elas se complementam e apresentavam

juntas uma narrativa concisa por si só. Desta forma, a metodologia permitiu que o escopo do projeto se mostrasse factível, facilitando e permitindo que os objetivos delimitados fossem devidamente alcançados.

Inicialmente, ao examinar a metodologia definida e me propor a realizar suas fases num espaço de tempo delimitado, incertezas e inseguranças começaram a surgir e se mantiveram firmes durante a extensão do projeto. Afinal, era intimidadora a consciência de que, em produções de tal escala, o processo de pré-produção de artefato animado apresenta funções variadas que normalmente são divididas em uma considerável quantidade de profissionais.

Além disso, já era esperada a dificuldade que o planejamento e a escrita de um roteiro cinematográfico trariam para esse projeto, o que se confirmou com a quantidade de tempo gasta nessa etapa específica. Além das complexidades inerentes à contação de uma narrativa, fez-se presente a necessidade de aprofundamento na linguagem empregada em tais documentos propostos para uso cinematográfico, cujo detalhamento de cenas, personagens e demais artefatos se mostraram úteis para que o desenvolvimento visual se resolvesse de forma clara e concisa.

Com essas dificuldades, a elaboração de *concept arts* se iniciou de forma agridoce e gradualmente evoluiu para uma experiência instigante. O escopo do projeto em conjunto com a limitação de tempo em que tal precisava ser finalizado acarretaram em dúvidas e incertezas que eclipsaram o gosto pela criação artística. Ao longo do processo o medo foi dando espaço para a curiosidade, que por sua vez reacendeu aos poucos a chama da inventividade. Afinal, este é o trajeto

de produzir um filme animado. Não é uma fórmula, é um processo artístico complexo. Não haviam respostas objetivamente corretas para as indagações propostas, apenas inúmeras abordagens e soluções diferentes cuja aplicabilidade surge de justificativas predominantemente intuitivas e emocionais.

O processo aqui elaborado e documentado dá vazão à possibilidade de ser continuado e aprofundado em oportunidades e passos futuros. E da mesma forma que o projeto acarretou conclusões às minhas narrativas, que esse tipo de conexão emocional também consiga se propagar para possíveis espectadores, artistas e contadores de histórias pelo universo afora, rumo a suas próprias estrelas.



Referências

Livros e artigos

AMIDI, Amid. **The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation**. 1. ed. California: Chronicle Books, 2011.

ARAÚJO, João Paulo Vilela de. **Concept-Art da obra literária: a purificação**. Orientador: Ricardo Cunha Lima. 2020. 89 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Design, Núcleo de Design e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

BUCCINI, Marcos. **Trajectoria do Cinema de Animação em Pernambuco**. 2017. Orientador: Paulo Carneiro da Cunha Filho. 370 f. Tese (Doutorado) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2016.

EVERSHED, John. (2020). **Adult animation: Finally breaking free of its comedy shackles**. Disponível em: <https://docplayer.net/188818388-Adult-animation-finally-breaking-free-of-its-comedy-shackles.html>. 30p. S. l., 2020. Acesso em: 17 mar. 2023.

FERREIRA, Lucas Cabral de Lima. **Concept art para personagens: O desenvolvimento da configuração visual de personagens para o video game “Protea”**. Orientador: Ricardo Cunha Lima. 2021. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, Caruaru, 2021.

GUEDES, Laura de Moraes Sobreira. **Castelo Rá-Tim-Bum: Projeto de Pré-produção de uma série de animação**. Orientador: Silvio Romero Botelho Barreto Campello. 2021. 79 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.

ISLAM, Md Baharul; ISLAM, Md Kabirul; SHAMSUDDIN, Abu Kalam. **Evaluating Content Based Animation through Concept Art**. International Journal of Trends in Computer Science Volume 2, Issue 11 Bangladesh, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/268808120_Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art. Acesso em: 20 de agosto de 2022.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. 3ª edição. São Paulo: Senac, 2019.

LUPTON, Ellen. **Design como Storytelling**. 1. ed. Osasco, SP: G. Gili, 2020.

MARQS, Raoni. **Como Escrever Histórias**. São Paulo: Bendaora, 2018.

MONTEIRO, Clarissa Pessoa de Luna Barreira. **Ferramenta de concepção de personagens em narrativas visuais**. 2021. Orientador: André Menezes Marques das Neves. 137 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, Recife, 2021.

ROBERTSON, Scott; YAMADA, Mike; LEE, Khang; YOON, Felix. **The Skillful Huntsman: Visual Development**

of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Los Angeles: Design Studio Press, 2005.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. 2013. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba. 172 f. Dissertação de Mestrado (Grau de Mestre em Design) – PUC-Rio, 2013.

VASCONCELOS, Luísa Veras Peixoto. **Amélia**. Orientador: Silvio Campello. 2019. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. New York: Routledge, 1998.

WHITE, Tony. **How to Make Animated Films: Tony White’s Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation**. [S. l.]: Focal Press, 2009.

Filmes

ESTOU Pensando em Acabar com Tudo. Título original: *I'm Thinking of Ending Things*. Direção: Charlie Kaufman. Produção: Charlie Kaufman, Anthony Bregman, Robert Salerno, Stefanie Azpiazu, Dawn Mountain, Iain Reid e Raffaello Vignoli. Intérpretes: Jessie Buckley, Jesse Plemons, Toni Collette, David Thewlis *et al.* Roteiro: Charlie Kaufman e Iain Reid. Fotografia: Łukasz Żal [s. l.] Netflix, Likely Story, Projective Testing Service, 2020. 135 min, son., color.

GUERRA Fria. Título original: *Zimna wojna*. Direção: Paweł Pawlikowski. Produção: Tanya Seghatchian e Ewa Puszczyńska. Intérpretes: Joanna Kulig, Tomasz Kot, Borys Szyc, Agata Kulesza, Jeanne Balibar, Cédric Kahn *et al.* Roteiro: Paweł Pawlikowski, Janusz Głowacki e Piotr Borkowski. Fotografia: Łukasz Żal [s. l.] Opus Film, Polski Instytut Sztuki Filmowej, MK2 Films, Film4, BFI Film Fund, Protagonist Pictures, Apocalypso Pictures, MKS Productions, Arte France Cinéma, Canal+ Polska, Kino Świat, EC1 Łódź – Miasto Kultury, Mazowiecki Fundusz Filmowy, Śląski Fundusz Filmowy e Podkarpacki Fundusz Filmowy, 2018. 88 min, son., p&b.

ICE Merchants. Direção: João Gonzalez. Produção: Bruno Caetano e Michael Proença. Roteiro: João Gonzalez. [s. l.] COLA – Colectivo Audiovisual e Wild Stream, 2022. 14 min, son., color.

IDA. Direção: Paweł Pawlikowski. Produção: Eric Abraham, Piotr Dzięcioł, Ewa Puszczyńska e Christian Falkenberg Husum. Intérpretes: Agata Kulesza,

Agata Trzebuchowska, Dawid Ogrodnik, Jerzy Trela, Adam Szyszkowski, Halina Skoczyńska *et al.* Roteiro: Paweł Pawlikowski e Rebecca Lenkiewicz. Fotografia: Łukasz Żal e Ryszard Lenczewski [s. l.] Opus Film, Phoenix Film Investments, Canal+ Polska e Phoenix Film Poland, 2013. 82 min, son., p&b.

O REI Leão. Direção: Rob Minkoff e Roger Allers. Produção: Don Hahn, Thomas Schumacher, Sarah McArthur e Alice Dewey. Intérpretes: Matthew Broderick, James Earl Jones, Jeremy Irons, Moira Kelly, Nathan Lane, Ernie Sabella, Madge Sinclair, Robert Guillaume, Rowan Atkinson, Whoopi Goldberg, Cheech Marin, Jim Cummings *et al.* Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts e Linda Woolverton. [s. l.] Walt Disney Studios, 1994. 89 min, son., color.

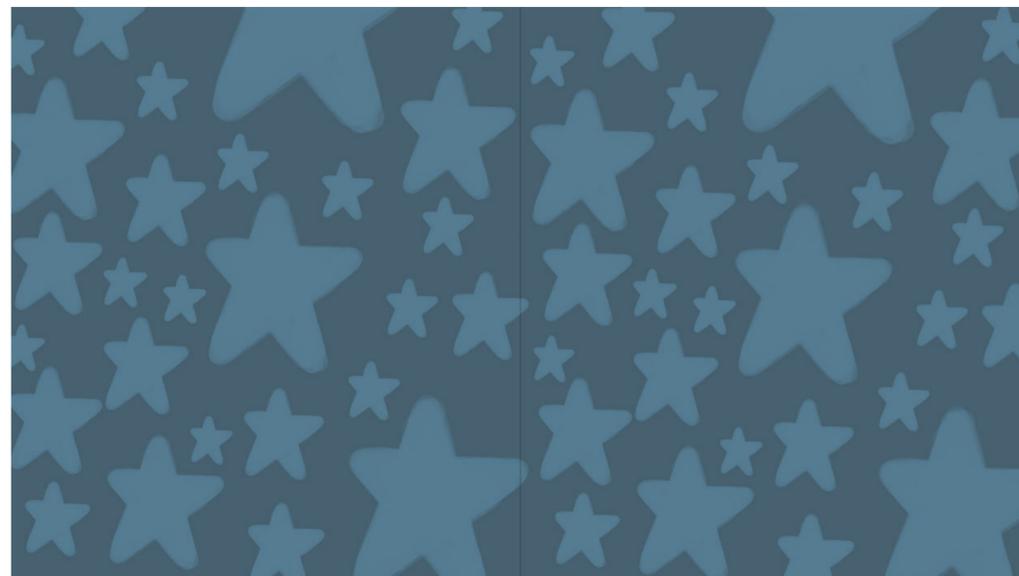
O REI Leão. Direção: Jon Favreau. Produção: Jon Favreau, Jeffrey Silver, Karen Gilchrist, Tom Peitzman, Julie Taymor, Thomas Schumacher, John Bartnicki, Debbi Bossi e David H. Venghaus Jr.. Intérpretes: Donald Glover, Seth Rogen, Chiwetel Ejiofor, Alfre Woodard, Billy Eichner, John Kani, John Oliver, Florence Kasumba, Eric André, Keegan-Michael Key, JD McCrary, Shahadi Wright Joseph, Beyoncé Knowles-Carter e James Earl Jones *et al.* Roteiro: Jeff Nathanson. Fotografia: Caleb Deschanel [s. l.] Walt Disney Studios, 2019. 118 min, son., color.

THE WINDSHIELD Wiper. Direção: Alberto Mielgo. Produção: Alberto Mielgo, Leo Sanchez, Manuel Cristóbal e Jordan Harkins. Intérpretes: Eboni Adams, Kara Dyan Whitfield, Fanny Rosen, Jake Bercovici, Zachary Rosenkrantz, Andrew Calder, Anca Tiribeja, Alberto Mielgo, John Duffin. Roteiro:

Alberto Mielgo. [s. l.] PASTEL, Leo Sanchez Studio, Pinkman TV e Many Enterprises, 2021. 15 min, son., color.

Apêndice A

Projeto original de livro infantil "Rumo às Estrelas"



Daniel pesquisou, pesquisou e pesquisou; mas não conseguiu achar uma resposta.



"Talvez seja melhor eu mesmo ir procurar", pensou.

5



Daniel tinha uma dúvida.



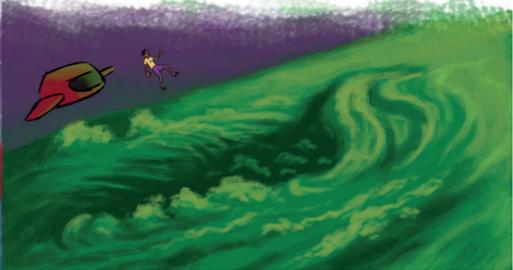
3



Quentes e frios.



Rochosos e gasosos.

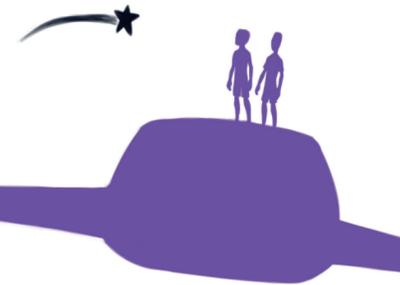


Em um dos planetas conheceu alguém que procurava a mesma coisa.

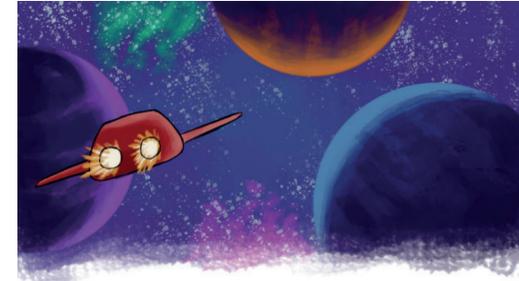


10

E, juntos, passaram por mais planetas.



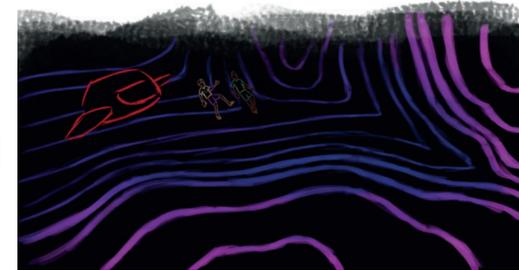
11



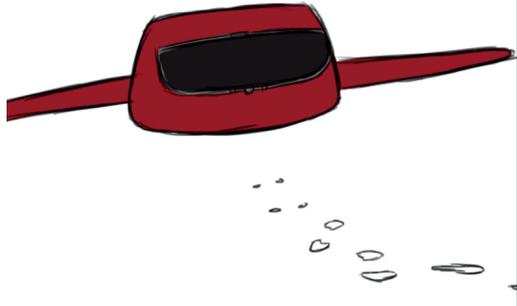
Literais e abstratos.



Calmos e caóticos.



Depois de tanto tempo não acharam um lugar específico. Talvez nunca achassem.



14

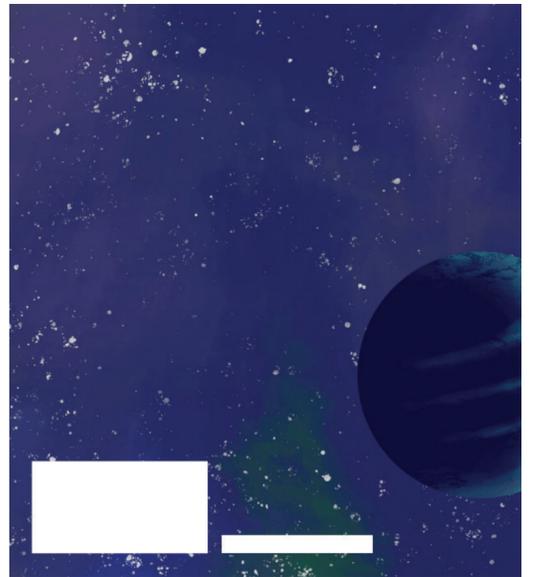
Mas tudo bem.



15

16

O divertido é procurar.



Fonte: O autor.

Apêndice B

Roteiro desenvolvido para projeto de curta-metragem “Rumo às Estrelas”

	1.	2.	3.
1 INT. FURGÃO DE MERCADORIA DO VEÍCULO DE ENTREGAS - AMANHECER	1	Ao aumentar a altitude, um dispositivo de respiração atmosférica em seu boné/capacete automaticamente envolve o rosto de Daniel.	11 INT. CENTRAL DOS CORREIOS - BANHEIRO - CHUVEIRO - TARDE 11
Caixas de entrega balançam com o movimento do veículo.			Daniel toma banho dentro de um box.
2 EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL - PLANETA AURORA 5 - AMANHECER	2	5 EXT. CASA DE RODRIGO - MANHÃ 5	12 INT. CENTRAL DOS CORREIOS - BANHEIRO - TARDE 12
Mãos do entregador, DANIEL, 24 anos, no guidão do que parece ser uma moto. Usa luvas que possuem estrelas bordadas manualmente. Daniel veste um uniforme da empresa de forma fechada e “obediente”, seu crachá eletrônico possui uma pequena luz verde. As luvas que usa não fazem parte do uniforme. Seus olhos observam o caminho à frente.		RODRIGO, outro destinatário, um homem de roupas ricas e brilhantes que parece ter acabado de acordar aproxima a da pulseirinha com a de Daniel que entrega a caixa. Rodrigo fecha a porta na cara de Daniel imediatamente. Daniel parece acostumado.	Daniel escova os dentes sobre uma pia em frente a um espelho.
Vemos, então, que Daniel está pilotando uma moto flutuante, acoplado a ela está um furgão também flutuante onde estão as caixas vistas anteriormente. A moto tem aparência abatida e velha, é de Daniel e não da empresa. Na moto estão penduradas suas bolsas e mochilas, onde estão seus pertences. O furgão é propriedade da empresa, é novo e possui seu logo.		6 EXT. CAPITAL - MANHÃ 6	13 EXT. TOPO DE EDIFÍCIO X - CREPÚSCULO/NOITE 13
Prédios altos e veículos flutuantes sem espalham por todos os lados. No céu há planetas, estrelas e nebulosas.		A cidade movimentada.	O topo do edifício X é calmo e vazio. Daniel sentado sem o uniforme observando o horizonte e o céu acima. Ele está bordando um foguete e um planeta em um paninho. Sua moto flutua perto sem o furgão, Daniel subira ali com ela.
O veículo atravessa o panorama da cidade.		7 EXT. ACOSTAMENTO - CÉU ACIMA DA CAPITAL - MANHÃ 7	Abaixo, caixas de entrega vazias flutuam com o vento.
CARTELA DE TÍTULO: RUMO ÀS ESTRELAS		O veículo parado enquanto Daniel mexe no motor, parece ter dado algum problema. Ele fecha o motor e dá um chute na lateral.	14 EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - DIA SEGUINTE - MANHÃ 14
3 EXT. VARANDA DE MORGAN - MANHÃ 3		8 EXT. MERCADO PÚBLICO - TARDE 8	Daniel reabastece o furgão com mais caixas de entrega e o fecha.
Planetas e estrelas no pedaço de céu visto no espaço entre dois prédios. Daniel olha distraído para cima. Então volta sua atenção para a destinatária à sua frente: MORGAN, uma mulher de aparência rica e entediada. Os dois possuem uma pulseirinha eletrônica em seus pulsos que, ao se aproximarem, comprovam a entrega com um bipe. Daniel entrega o pacote. A porta se fecha, Daniel sobe em seu veículo e segue viagem.		Daniel come uma refeição em um pote de plástico. Pega um copo com bebida que está ao lado da pulseirinha da empresa, onde mostra suas próximas entregas. As localizações possuem ampulhetas azuis ao lado, pois ainda estão em tempo. Uma delas fica laranja com um ponto de exclamação ao lado, emitindo um alarme. Daniel se assusta, imediatamente para de comer e sobe na moto.	15 EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL - MANHÃ 15
4 EXT. CAPITAL - MANHÃ 4		9 EXT. VARANDA DE DESTINATÁRIO - TARDE 9	Daniel dirige em direção a suas entregas, rosto envolto no dispositivo de respiração atmosférica. A pulseirinha da empresa emite uma luz laranja e um alarme de atraso. Daniel acelera.
Daniel dirige seu veículo pelos céus da capital em direção a sua próxima entrega. A moto desacelera e o motor começa a falhar. Daniel o liga novamente em pleno ar e segue viagem.		Correndo com a caixa no ombro e arfando, Daniel entrega mais uma encomenda.	16 EXT. CASA DE DESTINATÁRIO NÃO IDENTIFICADO - TARDE 16
		10 INT/EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - TARDE 10	Daniel faz mais uma entrega.
		Um lugar enorme, misto de estacionamento e galpão. Daniel estaciona e desconecta a moto do furgão, que fica aberto, vazio. Outros entregadores partem e estacionam, usam o uniforme de formas variadas, não apenas do jeito “certo” de Daniel. Daniel não possui sociabilidade com os outros entregadores. Ele toma um gole de uma garrafa.	17 EXT. TOPO DE EDIFÍCIO X - CREPÚSCULO/NOITE 17
			Daniel deitado olhando as estrelas e planetas acima. Motos flutuantes saem da atmosfera. Daniel estende como se quisesse alcançá-las.
			18 EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - NOITE 18
			Daniel se prepara para dormir em cima de sua moto com um cobertor.

4.		5.		6.
	MATCH CUT PARA:	À medida que anoitece, os dois vão se aproximando mais enquanto conversam e os planetas no céu ficam mais coloridos. Em momentos diferentes, um olha para o outro sem que este perceba de forma melancólica, pensando no passado ou talvez no futuro. Os dois se sentam lado a lado, aspiram e observam o céu acima, ligados por um objetivo em comum. Um veículo no céu deixa um rastro de condensação, minúsculo em comparação ao universo amplo acima.		
19	EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - DIA Daniel acorda desorientado pela buzina de entregadores saindo para suas entregas.	19		
20	EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL - TARDE Daniel dirige em direção a suas entregas.	20	Suas mãos estão a poucos centímetros de distância uma da outra. Suas luvas no chão perto (mostrar que a luva de Murilo é diferente da de Daniel).	
21	EXT. CASA DE DALVA - TARDE Daniel faz mais uma entrega. DALVA é uma mulher de vestes elegantes e o agradece brevemente. Ao subir na moto, ele olha para a casa dela. Pela janela a silhueta de Dalva beija alguém sentado a uma mesa. Daniel permanece parado por um momento, respira fundo e segue viagem.	21		
22	EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - TARDE Daniel acaba de terminar outra rodada de entregas. Ao balcão ele vê um outro entregador, MURILO, 26 anos, devolvendo seu uniforme de forma revoltada, parece ter sido demitido ou ele mesmo se demitira. No bolso de trás de seu short há o mesmo bordado de estrela que Daniel possui em sua luva. Eles se conhecem há muito tempo. Daniel empurra o furgão, pega sua moto flutuante e começa a andar. Daniel e Murilo percebem um ao outro. Os dois não acreditam no que veem e tentam aparentar que seus corações não estão acelerados. Se cumprimentam segurando as mãos e batendo os ombros como grandes amigos. À distância vemos os dois conversando como se colocando os assuntos em dia, o barulho da central não nos permite escutar o que dizem. Daniel olha para o Edifício X e de volta para Murilo.	22		
23	EXT. TOPO DO EDIFÍCIO X - CREPÚSCULO/NOITE Daniel e Murilo ao lado de seus veículos. Os dois vagam pelo topo separadamente conversando não muito longe um do outro. Não ouvimos o que falam.	23		
			FADE TO BLACK.	
		24	EXT. TOPO DO EDIFÍCIO X - AMANHECER Murilo desperta, Daniel já não está mais ali. Murilo decepcionado, coça o rosto. Ao se preparar para descer com sua moto, percebe que Daniel levou suas luvas por engano e deixou as dele.	24
		25	EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL - MANHÃ Daniel dirige apressadamente, luvas na boca pois ainda não teve tempo de colocá-las. A pulseirinha da empresa emite luzes laranjas fortes e vários alarmes de atraso sobrepostos. Daniel desvia de outros veículos pelo caminho. Ao colocar uma das luvas ele finalmente percebe que pegou as de Murilo por engano. No momento em que tenta processar, um farol forte o ilumina acompanhado de uma buzina. Daniel desvia mas ouvimos uma BATIDA.	25
			CUT TO BLACK.	
			Sobre o preto: <i>Fade up</i> nos alarmes de atraso sobrepostos, agora parecem mais definitivos como se cancelados.	
		26	EXT. ACOSTAMENTO TÉRREO DA CAPITAL - TARDE Daniel acorda atordoado com um corte na testa. Seu veículo está a uma certa distância, bastante amassado. Ninguém veio a seu socorro. O furgão da empresa virado de lado sem estragos, apenas aberto, as caixas de entrega espalhadas pelo chão, amassadas. Daniel se senta no chão e pega a pulseirinha da empresa que agora emite avisos vermelhos ao invés de laranja. A luz em seu crachá eletrônico muda de verde para vermelho. Demitido. Daniel arqueia os ombros, derrotado.	26
		27	EXT. RUAS DA CAPITAL - TARDE Daniel anda a pé lentamente levando sua moto destruída ainda flutuante junto com o furgão.	27
		28	EXT. CENTRAL DOS CORREIOS - TARDE Daniel entrega seu uniforme e crachá na mesa da recepção. Funcionários da empresa imediatamente cuidam dos pequenos estragos no furgão. Daniel olha para sua moto destruída. Não há concerto, ou ninguém parece se importar. Com suas bolsas e mochilas nas costas, Daniel para o edifício X.	28
		29	EXT. TOPO DO EDIFÍCIO X - TARDE/CREPÚSCULO Ao chegar no topo a pé, Daniel vê que Murilo está lá de olhos fechados, rosto virado para cima, respirando o ar morno de fim de tarde, sua moto ao lado. Murilo percebe Daniel, não vemos sua expressão. Daniel hesita mas segue para Murilo de cabeça baixa, entrega suas luvas e vira para ir embora. Antes que vire completamente, Murilo segura sua mão e coloca veste sua luva nele. Os dois se olham. Murilo entrelaça seus dedos nos de Daniel. Eles sorriem como dois adolescentes e sobem na moto de Murilo.	29
		30	EXT. CÉU ACIMA DA CAPITAL - CREPÚSCULO Os dois percorrem os céus da Capital na moto, Daniel agarrado em Murilo que dirige. Os dois sorrindo, livres. Seus reflexos vistos nas janelas dos prédios. Aumentando a altitude, os dispositivos de respiração atmosférica automaticamente envolvem os rostos dos dois. Eles seguem céu acima rumo às estrelas. Duas caixas de entrega vazias voam carregadas pelo vento. FIM. 10/03/2023	30

