



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ELIFAS LEVI MEIRA JÚNIOR

SUCH GREAT HEIGHTS: Uma experiência narrativa a partir da imersão sonora

Caruaru

2023

ELIFAS LEVI MEIRA JÚNIOR

SUCH GREAT HEIGHTS: uma experiência narrativa a partir da imersão sonora.

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Amanda Mansur Custódio Nogueira

Cidade
2023

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

Meira Júnior, Elifas Levi.

Such Great Heights: Uma experiência narrativa a partir da imersão sonora /
Elifas Levi Meira Júnior. - Caruaru, 2023.

59 p. : il.

Orientador(a): Amanda Mansur Custódio Nogueira

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Desenho Animado. 2. Música. 3. Sinestesia. 4. Audiovisual. 5.
Narrativa. I. Custódio Nogueira, Amanda Mansur. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ELIFAS LEVI MEIRA JÚNIOR

SUCH GREAT HEIGHTS: uma experiência narrativa a partir da imersão sonora

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

Aprovado em: 26/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Amanda Mansur Custódio Nogueira
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Iomana Rocha de Araújo Silva
Universidade Federal de Pernambuco

Ana Karina Maciel de Souza Monteiro
Karina & Flávio Animações

AGRADECIMENTOS

Por todo o amor, apoio, e por ser a luz em minha vida, agradeço a minha mãe, Denise Martins. Sua coragem e sacrifícios na minha vida permitiram que eu chegasse até aqui, mas seu amor incondicional e presença constante são meus verdadeiros presentes. Agradeço ao meu padrasto, Edson Andrade, que juntamente a minha mãe esteve sempre comigo em toda a minha história com seu carinhoso amparo e eterno incentivo. Sua presença constante nesta jornada marca a pessoa que sou hoje. Agradeço também aos meus irmãos Yan e Thiago que sempre estão ao meu lado e me dão a certeza de nunca estar sozinho. A presença de vocês é uma marca de amor que sempre carrego.

Aos que me deram motivação quando eu não tinha, agradeço aos meus fiéis amigos, Isabelle Melo e Gustavo Bezerra. Minha imensa gratidão a cada momento de apoio e ajuda. Vocês deixaram uma marca forte não apenas neste projeto, mas especialmente em meu coração. Otávio Bento, obrigado pela sua presença amiga e leve em minha vida. É incrível ter vocês me acompanhando.

À minha querida orientadora, Amanda Mansur, agradeço pela paciência, sabedoria, incentivo e pela confiança depositada em mim. Você me inspira, e foi uma verdadeira honra ter sua presença em minha jornada acadêmica e poder participar deste projeto sob sua orientação.

Pelo constante incentivo e apoio, agradeço aos meus amigos, Davi Patriota, Letícia Campos, Clara Farias, Giulia Gimino e todo o grupo de amigos que sempre esteve ao meu lado. Obrigado por sempre acreditarem em mim e pelo carinho que me dá forças. Ana Júlia, minha querida prima, com sua sabedoria imensa, você é um verdadeiro farol pra mim. Seus conselhos e sua presença me fortalecem sempre e você ocupa uma parte grande em meu coração. À vocês digo que não há pessoas mais queridas para compartilhar meus sonhos.

Agradeço também a todos os envolvidos na indústria do entretenimento digital. Suas obras fizeram parte de toda a minha a minha vida e das memórias e momentos que compartilhei com as pessoas que mais amo. Foi por amor que me inspirei para chegar a este momento, e espero, com toda a humildade, continuar aprendendo com base em seus trabalhos excepcionais e suas perspectivas únicas e fascinantes sobre como enxergar o mundo.

RESUMO

O presente projeto tem como objetivo estudar a relação existente entre o som e a imagem no cenário da animação, aliada também aos conceitos de representação de Cromestesia, viabilizando ao fim do estudo a construção de uma narrativa fílmica a partir de uma obra musical. Será conduzido um estudo inicial abordando o que é narrativa e seus principais elementos, além dos conceitos de Design de Som e Trilha Sonora aplicada à animação. Será estudado também o que é a condição de Cromestesia e como ela se relaciona aos estudos propostos, bem como pode ser representada neste trabalho. Por fim, será realizado um curta-metragem de animação tendo base em todo o aprendizado adquirido ao decorrer deste projeto e do curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, aplicando a metodologia de criação de Bruno Munari adaptada ao audiovisual.

Palavras-chave: Desenho Animado; Música; Sinestesia; Audiovisual; Narrativa.

ABSTRACT

This project aims to study the existing relationship between sound and image in the world of animation, allied to the concepts of chromesthesia representation, enabling at the end of this study the creation of a filmic narrative from a musical work. An initial study will be conducted addressing what is narrative and its main elements, in addition to the concepts of Sound Design and Soundtrack applied to animation. It will also be studied what is Chromesthesia and how it relates to the proposed studies, as well as how it can be represented in this work. Finally, an animated short film will be made based on all the learning acquired during this project and the Design course at the Federal University of Pernambuco - Agreste Academic Center, applying the creation methodology of Bruno Munari adapted to the audiovisual.

Keywords: Cartoon; Music; Synesthesia; Audio-visual; Narrative.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Infográfico da Jornada do Herói de Joseph Campbell	19
Figura 2 –	Formas de “Kiki e Bouba”	28
Figura 3 –	Screenshot do videoclipe animado de Sleep to Dream (2017)	29
Figura 4 –	Pintura baseada na música Imagine de John Lennon (2016)	29
Figura 5 –	Pintura baseada em Cello Suíte Nº 1 de Bach (2015)	30
Figura 6 –	Pintura baseada em Julia de John Lennon (2016)	30
Figura 7 –	Screenshot da Palestra “Seeing Through The Ears of a Synesthete” (2017)	31
Figura 8 –	Screenshot do Vídeo “Epic Violinist Kaitlyn Hova: Auditory Synesthesia” (2013)	32
Figura 9 –	Espetáculo Estesia	34
Figura 10 –	Screenshot do vídeo “Dreams of Dali: 360° Video” (2016)	35
Figura 11 –	Screenshot do vídeo “What’s It Like To Hear Colors? - A VR 360° Synesthesia Experience” (2015)	36
Figura 12 –	Descrição da Metodologia de Bruno Munari	38
Figura 13 –	Infográfico do processo de criação do curta de Animação	40
Figura 14 –	Screenshot do Filme Fantasia 2000	42
Figura 15 –	Screenshot do filme Homem Aranha no Aranhaverso (2018)	43
Figura 16 –	Screenshot do painel de referências da personagem principal no Pinterest	46
Figura 17 –	Screenshot do painel de referências da cidade no Google Drive	46
Figura 18 –	Primeiros quadros de storyboard da animação Such Great Heights	47
Figura 19 –	Screenshot de cenas do Storyboard feito digitalmente	48
Figura 20 –	Painel de edição do animatic no programa Wondershare Filmora	48
Figura 21 –	Concept Art de Arya, personagem principal de Such Great Heights	49
Figura 22 –	Concept Art dos personagens secundários da animação	49

Figura 23 –	Desenho final dos personagens secundários da animação	50
Figura 24 –	Desenho final da personagem principal, Arya	50
Figura 25 –	Identidade Visual da Animação Such Great Heights	51
Figura 26 –	Screenshot do quadro criado para a gestão do projeto de Such Great Heights	52
Figura 27 –	Frame inicial da animação em seu estágio de storyboard e estágio final	52
Figura 28 –	Esboço anatômico da personagem e sua utilização no projeto final	53
Figura 29 –	Esboço anatômico da personagem e sua utilização no projeto final	53
Figura 30 –	Testes de iluminação para a personagem principal	55
Figura 31 –	Frame da animação demonstrando a interação da luz dos ambientes com a personagem principal	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
1.1	OBJETIVO GERAL.....	15
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
1.3	JUSTIFICATIVA.....	15
2	NARRATIVA.....	17
2.1	O NARRADOR.....	17
2.2	AS PERSONAGENS.....	18
2.3	A AÇÃO.....	18
2.4	O ESPAÇO.....	18
2.5	O TEMPO.....	18
3	DESIGN DE SOM.....	20
4	TRILHA SONORA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	23
5	SINESTESIA E CROMESTESIA.....	27
6	REALIDADE VIRTUAL.....	33
7	METODOLOGIA.....	37
7.1	CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	37
7.2	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	37
7.3	METODOLOGIA DO DESIGN.....	37
8	DESENVOLVIMENTO.....	39
8.1	1ª ETAPA: DEFINIÇÃO DO PROJETO.....	39
8.1.1	Problema.....	39
8.1.2	Definição do problema.....	39
8.1.3	Componentes do problema.....	39
8.2	2ª ETAPA: COLETA E ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS.....	41
8.2.1	Coleta e análise de dados.....	41
8.3	3ª ETAPA: PROCESSO CRIATIVO.....	44
8.3.1	Criatividade.....	44
8.3.2	Materiais e tecnologias.....	45
8.3.3	Experimentação.....	46
8.3.4	Modelo.....	50
8.4	4ª ETAPA: PROJETO FINAL.....	54

8.4.1	Verificação.....	54
8.4.2	Desenho final.....	56
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
	REFERÊNCIAS.....	58
	FILMOGRAFIA.....	60
	APÊNDICE A - SINOPSE DA ANIMAÇÃO SUCH GREAT HEIGHTS.....	61
	APÊNDICE B - ROTEIRO DA ANIMAÇÃO SUCH GREAT HEIGHTS.....	61

1 INTRODUÇÃO

Desenho e música. Uma combinação que data muito antes da própria Disney consolidar suas trilhas sonoras renomadas por gerações. A chegada do som é vista como um dos maiores marcos no mundo do cinema, dando início ao que foi uma nova era do audiovisual.

Podemos traçar os primeiros relatos da relação entre o som e a imagem em meados do final do século 19, quando as salas de cinema começavam a ter a participação de músicos acompanhando sonoramente a projeção das imagens para os espectadores. A experiência antes, que causaria certo estranhamento ao trazer imagens desacompanhadas de qualquer som que não o projetor, agora tinha uma nova atmosfera. As necessidades surgiram, contudo, de se haver diferentes harmonias sonoras para específicos momentos da narrativa, levando à evolução desta relação aos dias de hoje na indústria fílmica.

A influência do design de som tem sido cada vez tratada com maior rigor na indústria do audiovisual. A música, antes muitas vezes conduzida apenas para acompanhamento sonoro da narrativa, hoje é essencial na indústria cinematográfica, trazendo grandes orquestras performando trilhas sonoras do mundo dos games e lotando teatros para ver os mais aclamando sucessos da Broadway no mundo do teatro.

Em particular, no mundo da animação, o design de som desempenha um papel fundamental na criação de uma experiência audiovisual imersiva e integrada. Síncrese, de acordo com André Baptista, é um efeito psico-fisiológico em virtude do qual dois fenômenos são percebidos como um só evento. Dentro do ramo da animação, é possível notar que um efeito direto deste evento é o *mickeymousing*, descrito como “a sincronia absoluta entre animação e música”. O presente trabalho busca embasar-se no estudo da relação entre imagem e som no audiovisual, trazendo atenção não somente ao papel fundamentador da música na animação, mas também como figura narrativa.

A percepção de dois eventos de forma síncrona também é um retrato direto de uma condição denominada de Sinestesia, conceito importante neste estudo. O termo se refere a uma rara condição neurológica que consiste na união dos sentidos humanos. Entre diversas variantes e diferentes combinações, se destaca a Cromestesia, ocasião em que sons causam a visão ou associação de cores e

vice-versa. Em visão a este estudo, um dos olhares deste trabalho direciona-se não somente a abstrair-se do conceito de cromestesia aplicado à narrativa fílmica, como permitir que a criação fruto deste trabalho agregue alguns elementos oriundos da representação visual de uma condição de empirismo seletivo à uma experiência livre para todos espectadores.

“Para muitos, o princípio de sinestesia, como utilização simultânea de vários sentidos através das interações fecundas entre imagem e som, era o objetivo básico das criações. Como citado por Denis (2010, p.79), alguns artistas preferiam trabalhar com a musicalidade das próprias imagens, criando “sinfonias” visuais ou “ritmos coloridos”. Walther Ruttmann, com seus curtas Opus no1, no2, no3, no4, realizados na década de 20 (antes da ascensão do cinema sonoro), representa essa unidade audiovisual ao orquestrar formas geométricas, linhas em movimento e manchas de cor com toda a dramaticidade apresentada pela música.” (FONTELES, 2014, p.49)

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um curta de animação a partir de uma obra musical aliado aos conceitos de cromestesia.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar o que é narrativa e estudar o que a compõe;
- Conceituar o que é design de som;
- Investigar a história e a influência do design de som no cinema, essencialmente de animação;
- Conceituar o que é Sinestesia e Cromestesia;
- Elaborar um roteiro fílmico a partir de uma obra musical conectando os conceitos de Cromestesia
- Realizar todas as etapas da produção de um curta de desenho animado a partir dos estudos acima, aplicando o método de criação de Munari adaptado ao Audiovisual.

1.3 JUSTIFICATIVA

Há uma frase dita pelo compositor Alan Menken, responsável por grandes trabalhos como A Pequena Sereia e A Bela e a Fera, que diz: “A cada projeto, gosto

de enfeitiçar, mergulhar as pessoas numa história, utilizando um estilo de música que as liberte da realidade, que as transporte para longe.”¹ A associação entre imagem e música é mais do que um advento do audiovisual, mas uma conexão artística capaz de despertar os mais diferentes sentimentos e significados para cada pessoa, perpetuar-se no imaginário com cenas musicais conhecidas por gerações. Principalmente ao lidarmos com um contexto da pandemia do COVID-19 nos últimos anos e recorrendo aos meios de entretenimento como válvula de escape, podemos citar a frase de Eduardo Srur, “A Arte Salva”.

Existe uma primazia de trazer a visão como preponderante aos demais sentidos, levando a sonoridade a ser enxergada muitas vezes em segundo patamar, como diz Fontelles. É importante elucidar como a relação entre imagem e som não só é sintetizadora de grandes obras midiáticas, como é um elo que pode ser enxergado de maneira co-dependente. Também é possível atestar que atualmente no Brasil são poucos os estudos feitos na área. Em pesquisa no site da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, foi verificado um acervo com mais de 680.000 documentos, no entanto, apenas 6 foram encontrados combinando as palavras-chave som, animação e música, ilustrando a necessidade de mudar este atual quadro.

¹ Frase dita em seção bônus do DVD de Nem Que a Vaca Tussa (2004)

2 NARRATIVA

A palavra narrativa é um divisor de águas em relação a seu significado. Como diz Ana Sofia dos Santos, “[...] não existe uma definição exata e unânime de Narrativa. Ela é afinal um conceito abrangente e passível de se relacionar com outras noções e outras áreas de estudo, como a Filosofia, a História, a Psicologia, e a sua utilização na sociedade é vasta e de grande importância.” (ESPINHA, 2015, p. 12). Contudo, entre a opinião de diversos pensadores, entre eles, Jacques Aumont, Gérard Genette, Carlos Reis e Ana Cristina Lopes, encontramos sempre uma corrente de pensamento constante: É uma história. Uma exposição de acontecimentos.

Partindo deste pressuposto, a narrativa compõe-se essencialmente em cinco elementos de acordo com Ana Sofia:

2.1 O NARRADOR

É a voz que conduz a história, ou o ponto de vista pelo qual a história é conduzida. Pode exercer função Autodiegética, Heterodiegética ou Homodiegética. Quando Autodiegético relata suas próprias experiências, é o personagem principal da narrativa. O narrador Heterodiegético relata uma história a qual não pertence e nem participa. Por fim, o narrador Homodiegético se caracteriza por narrar uma história que conhece por sua participação direta, contudo, na qual não é o personagem principal.

Podemos também falar sobre a consciência do narrador que pode ser:

- Omnisciente, caracterizada por conhecimento absoluto de toda história e seus fatos;
- Interna, concebendo conhecimento apenas relativo à personagem principal;
- Externa, baseada no conhecimento da história a partir apenas do que o observador é capaz de enxergar;
- Neutra, posição ao qual o narrador nunca expõe seu ponto de vista.

2.2 AS PERSONAGENS

Dividem-se essencialmente em Protagonistas (papel central da história), Antagonistas (figura de desafio ou oposição direta), Personagens Secundários e Figurantes, estes dois últimos classificados de acordo com sua relevância e atuação na história.

2.3 A AÇÃO

Conjunto de acontecimentos contados pelo narrador. Aristóteles inicialmente definiu que todas as histórias tinham três atos: um início, um meio e um fim. O primeiro ato estabelece a apresentação do cenário inicial da história e o que causa a perturbação do status quo, provocando seu ponto de transição. O desenvolvimento trata dos obstáculos do protagonista até que se estabeleça o clímax, levando ao segundo ponto de transição e ao fim da história, ao qual encerra a narrativa.

2.4 O ESPAÇO

Local onde a ação se desenrola. Pode ser dividido em três tipos, Espaço Físico, Espaço Social e Espaço Psicológico. O Espaço Físico caracteriza o local onde a ação ocorre, o Espaço Social é a descrição de ambientes de maneira crítica à sociedade e o Espaço Psicológico, por fim, é a criação de atmosferas perturbantes ao comportamento da personagem.

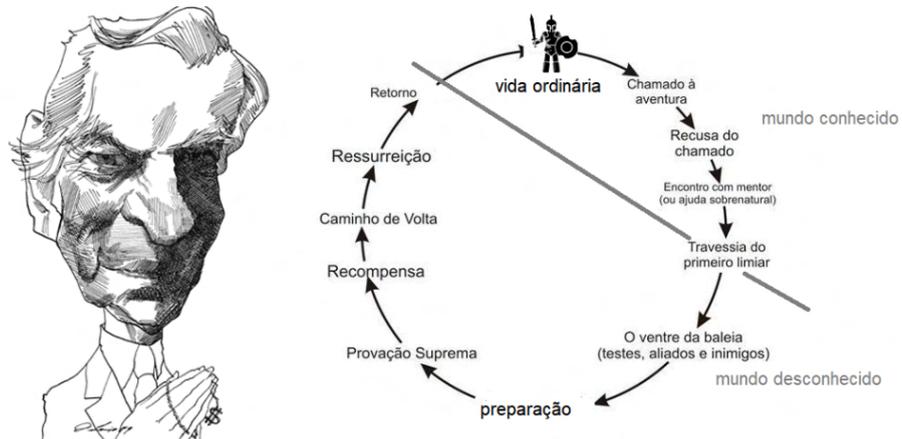
2.5 O TEMPO

Uma narrativa possui dois tempos. O tempo da história e a duração que temos para contá-la. Também há variações entre a ordem a qual os eventos se sequenciam, não sempre ocorrendo de forma cronológica, e também em sua repetição, podendo um mesmo evento ocorrer diversas vezes em uma mesma história sobre diversas perspectivas.

Há também diversos subgêneros narrativos ao qual uma história possa pertencer, desde fábulas, lendas, romances, entre outros. Os elementos acima aplicados aos atuais modelos de design de histórias compõem boa parte das obras

fílmicas da atualidade. O Herói de Mil Faces, livro escrito por Joseph Campbell em 1989 explora com solidez este tema, descrevendo o que denomina de “A Jornada do Herói”, um modelo que engloba os comuns arquétipos de estruturas narrativas observados em diversos livros, filmes e outros campos criativos atualmente, conforme a figura 1 abaixo:

Figura 1 - Infográfico da Jornada do Herói de Joseph Campbell



Fonte: Ensaio e Notas: Campbell: O herói de mil faces

“O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Ao detalhar cada etapa da narrativa, o percurso padrão descrito por Campbell torna-se interessante não apenas para um olhar de análise, mas também para um olhar criativo, ao usar a fórmula como um guia de base e também inovações ao contar uma boa história.

3 DESIGN DE SOM

O Som tem a capacidade de proporcionar envolvimento e imersão para os que experienciam o audiovisual. Através do Som, é possível contar histórias que não são vistas ou até mesmo contradizer o que as imagens nos mostram [...]” (FONTELES, 2014, p.12).

O Design de Som em um filme é a etapa que reúne o processo de concepção sonora da obra, encarregada ao Sound Designer, da pré à pós produção. Graduado na Escola de Artes Cinematográficas da USC (University of Southern California), Walter Murch é considerado o pai do Design de Som, com seu nome carregando grandes obras como a trilogia de O Poderoso Chefão. É também com Walter que temos a origem da expressão “Sound Designer”, utilizada pela primeira vez em 1979 ao caracterizar seu encargo no filme *Apocalypse Now*, trabalho o qual levou dois anos criando o desenho de som e montagem visual da obra. (JÚNIOR, 2019)

“[...] we would put a big effort in the sound capability of the films, in fact, that begin to be know as "The San Francisco Approach" because we owned our mixing facilities and we were able to have control of the sound. By doing that we were able to give our film a tremendous amount of production value, people might not have known where it was coming from but it was coming from the soundtrack” (COPPOLA, 2011)²

Antes mesmo de sequer a indústria do cinema pensar em aplicar o som como recurso em suas narrativas, traçamos os primeiros registros do som utilizado no campo do audiovisual próximo ao final do século 19. Na época do cinema mudo não havia acompanhamento sonoro qualquer às imagens projetadas. No século 19 os irmãos Louis e Auguste Lumière revolucionaram a indústria do cinema inventando o que seria o primeiro projetor já criado, denominado de cinematógrafo na época. Foi em um de seus primeiros filmes exibidos que foi realizado o teste de tocar juntamente uma trilha musical, despertando o interesse dos produtores de cinema e instalando a primeira tendência de orquestras acompanharem as narrativas nas salas de cinema.

Em 1908 data o que se acredita ser o primeiro registro de uma trilha sonora composta especificamente para um filme, o curta-metragem francês *L'Assassinat du*

² Fala do produtor Francis Ford Coppola em entrevista concedida à empresa Meyer Sound, em 2011.

duc de Guise. Surgiram em seguida os chamados “*music fake books*”, livros com temas musicais escritos e organizados por assuntos, com humores diversos e adequados a praticamente todas as situações dramáticas que permitiam a utilização da música de maneira mais inteligente na construção da narrativa. O diretor musical precisava simplesmente olhar dentro do livro para encontrar uma trilha que se adequasse à atmosfera que desejasse passar aos espectadores.

O advento dos *music fake books* foi revolucionário no momento em que surgiu, no entanto, ao mesmo tempo era limitado e tinha falhas que não era capaz de suprir. As transições de uma trilha musical para outra, por exemplo, tornaram-se problemáticas, soando na maioria das vezes esquisitas sem uma peça de transição propriamente criada para tal. Evoluiu-se, então, à era dos *cue sheets*, similares aos *music fake books* com um roteiro musical personalizado de acordo com cada filme, dando aos músicos instruções muito mais precisas a seguir de acordo com o timing da narrativa.

No momento do cinema atual, podemos citar a fala de Sebastyan Denys em seu livro *O Cinema de Animação* (2007) , que diz que cada filme induz um sound design particular, sendo o som importante para tipificar o filme de uma forma clara. *Jaws* (1975) e *Psicose* (1960), dois filmes do gênero de terror são apenas dois exemplos de grandes obras que ficaram marcadas na história do cinema por sua trilha sonora.

Um termo importante a ser tratado neste trabalho refere-se à conceituação das expressões de Música Diegética e Não Diegética na indústria cinematográfica e sua aplicabilidade.

A música diegética nada mais é do que quando uma fonte sonora é parte da cena representada, ou seja, quando ouvimos um som que faz parte do mundo da narrativa, e pode ser considerada uma estratégia de aproximação dos espectadores à história. Em exemplo temos uma das cenas de *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004). Aos 00:24:02 do filme, momento em que vemos passar várias carruagens no meio da chuva, se escuta um canto entoando em coro que em seus segundos iniciais parece não fazer parte da narrativa, mas que na realidade revela-se como uma performance dos estudantes de Hogwarts reunidos no salão comunal guiados pelo Professor Flitwick, que age como maestro.

Já a música não diegética é utilizada muitas vezes na intenção de causar o efeito oposto, a sensação de distanciamento entre o espectador e a história, mas

não deve ser considerada menos imersiva por isso. Um exemplo em uma obra recente é o momento do salto de fé de Miles em Homem Aranha no Aranhaverso (2018) ao som da música What 's up Danger, de Blackway & Black Caviar. Aqui por mais que não estejamos escutando literalmente o que Miles escuta ao passear pela cidade com a teia, a música sincroniza com exatidão entre as ações ocorrendo na tela, sendo uma escolha perfeita para representar o ponto de transição do herói.

4 TRILHA SONORA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

“Parte essencial para a concretização de um filme, as músicas agem até mesmo como personagens. Com diferentes tonalidades, harmonias e dinâmicas, as músicas podem transformar uma obra. Em uma mesma cena, a alteração dos elementos musicais podem transferir a temática do drama para a comédia, da calmaria ao terror.” (FONTELES, 2014, p. 66.)

A frase acima, dita por Maurício Gomes da Silva Fonteles, professor do Departamento de Audiovisuais e Publicidade na Universidade de Brasília, faz parte de um estudo conduzido em 2014 referente à dimensão sonora no imaginário da animação 3D, um dos maiores corpúsculos de fundamentação teórica deste trabalho. Na sua visão, de forma física e técnica, o som determina o ritmo do cinema (FONTELES, 2014, p. 81). Desenvolveremos esta perspectiva ao longo deste projeto.

Ao falarmos de trilha sonora e animação, é impossível não trazer o mundo de Walt Disney para esta discussão, precursor de todo o mercado de animação mundial. Disney trouxe logo em suas primeiras experimentações entre imagem e som o que viria a se tornar uma forte tendência no campo da animação, o *mickeymousing*, ato de utilizar a sincronia entre música e imagem como maneira de pontuar as ações do cinema, como dito por Ney Carrasco:

“A técnica de mickeymousing é a primeira técnica musical desenvolvida com o objetivo de produzir um tipo de música especificamente voltada à linguagem audiovisual. Por meio dela a sincronia é levada ao extremo. [...] O termo, obviamente extraído do nome da personagem de Disney, é uma referência ao tipo de sonorização característico dos desenhos animados, em que a música acompanha todas as nuances da ação (CARRASCO, 2003, p. 138).”

Em *Fantasia* (1940), temos o que pode ser considerado um dos maiores marcos no desenvolvimento da reprodução sonora no cinema. Propondo um filme que fosse uma união direta entre a música clássica e a animação, a obra pretendia levar a música diretamente ao primeiro plano como condutora da narrativa. O projeto iniciou-se com a mente de Walt Disney e a execução do Maestro Leopold Stokowski com o curta-metragem “O Aprendiz de Feiticeiro”, desenvolvido a partir da composição *L'apprenti sorcier*, de Paul Dukas. Ao longo do tempo a dimensão da obra tomaria uma proporção e investimento maiores do que um curta-metragem

justificaria, dando luz à ideia de um “filme concerto”, que reuniria diversas obras de Stokowski e se tornaria uma grande obsessão de Walt Disney:

“Ele aspirava a algo muito mais elevado que piadas - muito mais elevado até que a fantasia sentimental de Branca de Neve e Pinóquio e o realismo de Bambi. Ao estender a mão para Walt, Stokowsky, que cultivava, cuidadosamente, a imagem romântica do artista de longos cabelos para consumo popular, tentava forjar uma união entre o clássico e a massa como forma de popularizar não apenas a música clássica, como também, e não incidentalmente, ele próprio. Walt trabalhava pela mesma união, só que do outro lado. Desta vez, propunha, explicitamente, unir forças com a grande arte e tirar o desenho de suas origens na cultura popular, onde sentia que estava condenado a ser tosco e juvenil. Em "O Filme Concerto", ele e Stokowsky iriam desmistificar a música, visualizando-a. (GABLER, 2009, p.348)”

O filme foi um prato cheio para a crítica, dividindo opiniões. A maior parte do olhar negativo se embasou em críticos do mundo da música considerando a obra uma produção arrogante e até ofensiva de Disney. No entanto, a experiência foi considerada encantadora a muitos outros espectadores, entre eles, o próprio escritor brasileiro Monteiro Lobato:

“FANTASIA deixou-me estarecido. É a expressão. Estarecido. E embaraçado para definir. Tudo tão novo, tudo tão inédito, que o vocabulário crítico usual mostra-se impotente. Disney é um tipo novo de gênio e sua arte é uma arte total e absolutamente nova, jamais prevista nem pelas mais delirantes imaginações. Até o aparecimento de Disney, o cinema não passava dum conjugação do teatro com a fotografia. Era uma representação teatral fotografada em todos os seus movimentos, côres e sons. Disney criou a grande coisa nova; a conjugação da fotografia com a imaginação. O desenho genial de Disney permite que todas as criações da imaginação possam ser fotografadas e projetadas com a riqueza dos sonhos. Uma arte, pois, absolutamente nova e jamais prevista. Tudo quanto é absolutamente novo desnorteia a rotina do nosso cérebro. Ficamos sem palavras para julgar. O vocabulário humano é um conjunto de convenções que refletem experiências muito repetidas. Quanto uma experiência sensorial totalmente nova nos defronta, o velho vocabulário existente mostra-se necessariamente inadequado (Monteiro Lobato, 1941).”³

É inegável, no entanto, que Fantasia tornou-se um verdadeiro marco estético e histórico no mundo do cinema. Um conceito ao qual a obra nos faz pensar é mencionado por Fontele como “Sonosfera”, traduzido como o som que nos rodeia sem que tomemos conta, mas que evidencia-se principalmente a partir de sua ausência. Um exemplo é o som de um ventilador, ao qual nossos ouvidos

³O texto em questão foi guardado entre os papéis do autor, sendo publicado em Junho de 2000 por Edgar Cavalheiro no Almanaque da Folha. Mas o inédito supõe-se que foi publicado no número 5 da revista "CLIMA" em 1941.

acostumam-se ao entrar em uma sala, mas ao ser desligado temos a percepção imediata. Levando em conta este conceito, a Sonosfera pode ser encarada como um recurso imersivo no cinema, a partir do momento em que ela nos imerge na história a qual um filme nos quer contar, podendo traçar os mais diversos sentimentos.

“O ritmo de uma cena é construído a partir da soma ou contrastes de elementos sonoros e visuais. No caso específico da música, o andamento e a dinâmica musical pode alterar, entre outros fatores, o ritmo de uma cena. Esse acontecimento faz com que a cena possa ser percebida de uma maneira diferente, fato pelo qual muitos dos montadores de filmes, gostam de trabalhar a montagem utilizando músicas temporárias (temp music ou temp score) ou a própria trilha sonora do filme, para que tenham noção dos efeitos impostos às cenas pelas músicas.” (FONTELES, 2014, p.82)

O som pode ser encarado também como ferramenta direta à criação de espaços imaginários nas narrativas audiovisuais, como aponta Rodriguez, “Para a narração audiovisual, o mais interessante é, precisamente, a possibilidade de criar espaços que na realidade não existem, situar neles os entes acústicos inventados e depois conseguir que o receptor tenha as mesmas sensações auditivas que teria se de fato se deslocasse por esse espaço virtual. (RODRÍGUEZ, 2006, p. 313)

É possível ver este conceito aplicado nas obras das produções de todo o mercado de animação. Citando a Disney como um exemplo, é em grande parte pela trilha sonora que somos quase que de forma instantânea transportados mentalmente ao cenário da selva africana em Tarzan (1999), com uma presença forte de tambores e instrumentos de sopro em todas as sequências sonoras do filme. Como diz Fonteles, a animação pode nos levar a um espaço completamente do imaginário, que muitas vezes não soa como costumamos ouvir nos filmes, mas que do ponto de vista do audiovisual, são completamente críveis (FONTELES, 2014, p. 15).

“No cinema de animação, a liberdade para a representação do espaço visual cujo referencial pode ser abstrato, se transfere para a criação dos espaços sonoros. A partir do momento em que os animadores conseguem nos transportar visualmente para dentro de um formigueiro de dimensões milimétricas como no filme “Vida de Inseto”, os sound designers ganham a liberdade criativa para criar uma sonoridade que não está presente no nosso referencial e que possivelmente só a frequentaríamos através do imaginário. O som colabora não só na percepção do espaço, mas na sua própria imaginação. Na concretização de algo que não temos referencial formado, tentamos aproximações de experiências semelhantes, mas a construção específica só é possível pelo contrato audiovisual de imagem e som, e pela mistura do real e imaginário.” (FONTELES, 2014, p. 77)

É considerando estas falas que traçamos a trilha sonora como mecanismo imersor e principal objeto de estudo deste trabalho como construtora de narrativa.

5 SINESTESIA E CROMESTESIA

O termo Sinestesia⁴ tem sua origem a partir das palavras *syn* (junção) e *aisthesis* (percepção ou sensação) do idioma grego, significando, de forma simplificada, união de sensações. É considerada uma condição neurológica involuntária na qual o estímulo de um sentido do corpo provoca uma sensação automática em outro diferente (MAGALHÃES, 2008, p.12, apud, CYTOWIC, 1993).

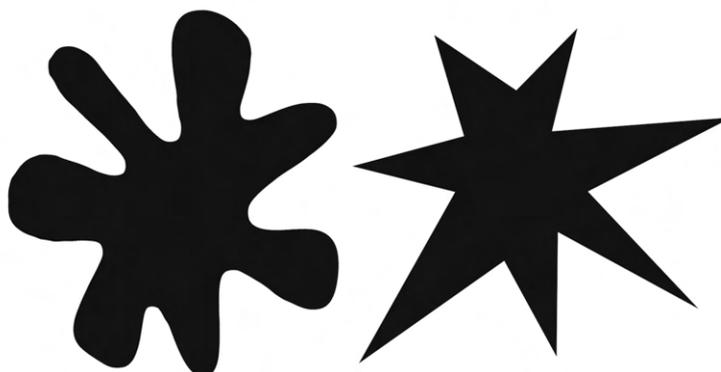
Diariamente estamos em maioria limitados às experiências sensoriais em sua maneira singular, escutamos uma música, sentimos o cheiro do café sendo preparado na cozinha e nada mais empírico acontece. No entanto, a Sinestesia amplia essas experiências para as pessoas que a possuem. A visão de uma paisagem pode trazer um gosto ao paladar ou certos sons podem associar a determinadas cores na visão desta pessoa, por exemplo. Esta última relação, denominada de Cromestesia, é o foco deste trabalho, em que a relação entre a audição e a visão se estabelece de maneira codependente.

É comum que as pessoas com Sinestesia descubram apenas anos depois em suas vidas que possuem a condição, tendo considerado até o momento como algo normal. Há uma corrente de pensamento que diz que na realidade todos temos Sinestesia em um certo grau, como afirma o Dr. Ramachandran (MAGALHÃES, 2008, p. 35, apud, BLAKEMORE, 2005).

O “Efeito Bouba e Kiki” é um famoso experimento que busca mostrar que todos mapeamos de forma não arbitrária o som da fala nos objetos. A dinâmica consiste em associar as duas formas ilustradas na figura 2 abaixo às palavras “Bouba” e “Kiki”.

⁴ O termo sinestesia é uma palavra muito usada dentro do campo das artes para descrever aquelas obras que evocam em uma única experiência diferentes sensações. No entanto, no projeto em questão, o conceito de sinestesia é tratado sob uma perspectiva neurológica, relacionando as experiências estudadas como inspiração visual no projeto a ser seguido. Em outras palavras, a ideia é utilizar a sinestesia como um conceito visual que possa ser explorado e ilustrado em diferentes partes do projeto.

Figura 2 - Formas de “Kiki e Bouba”



Fonte: Media Guide: The Bouba-Kiki Effect - Science Friday

A maioria das pessoas apontam que a forma mais arredondada corresponderia à Bouba e a forma mais espetada corresponderia à Kiki devido à sonoridade de ambas as palavras. É possível ver a aplicação e relevância destes conceitos da Sinestesia em toda a mídia artística.

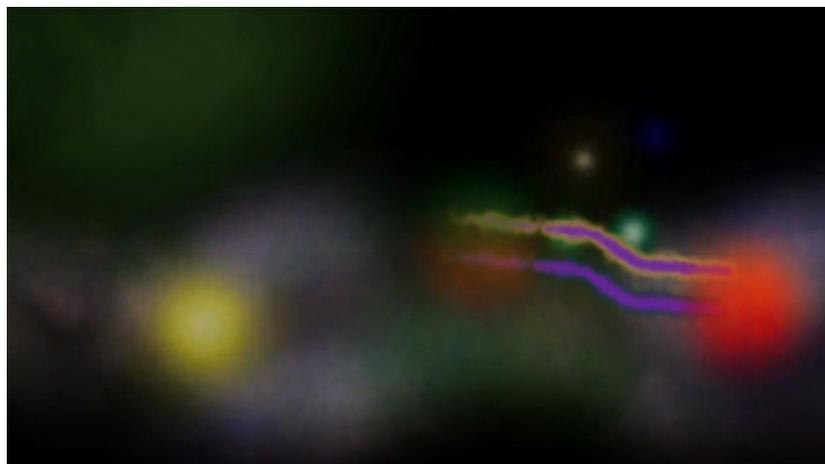
Annie Dickinson, Melissa Mccracken e Kaitlyn Hova são três artistas sinetestas do mundo da pintura e da música que conduziram palestras no TED acerca de como a condição afetou não só suas experiências de vida, mas como mudou a maneira de se relacionarem com o mundo exterior.

Annie Dickinson, violinista e compositora musical, discorre em sua apresentação “Seeing Sound: How Synesthesia Can Change Our Thinking” sobre seu cotidiano como portadora de cromestesia. De acordo com a palestrante, as cores tomam formas ou auras flutuantes em seu campo de visão toda vez que escuta algum som, desde vozes, músicas e até objetos. A artista, inspirada em sua experiência de vida com a condição, concebeu diversas faixas musicais aliando sua experiência cromestésica em seu processo criativo, reunidas todas em um álbum intitulado de “Sinestesia”. Annie diz em sua fala que buscava uma experiência tangível, unindo as exatas cores que desejava ver em sua produção musical.

Uma de suas músicas, Sleep To Dream, conta com um videoclipe animado criado com a intenção de ilustrar a percepção visual que Annie tem ao escutar sua obra (SLEEP TO DREAM, 2017). De forma técnica, é possível perceber luzes pulsantes correspondentes a cada uma das notas musicais, estas, que não variam suas cores em qualquer momento. A voz de Annie se mostra como uma linha,

transcorrendo a tela de um canto a outro e variando sua altura de acordo com as mudanças em sua voz enquanto canta, conforme a figura 3 abaixo.

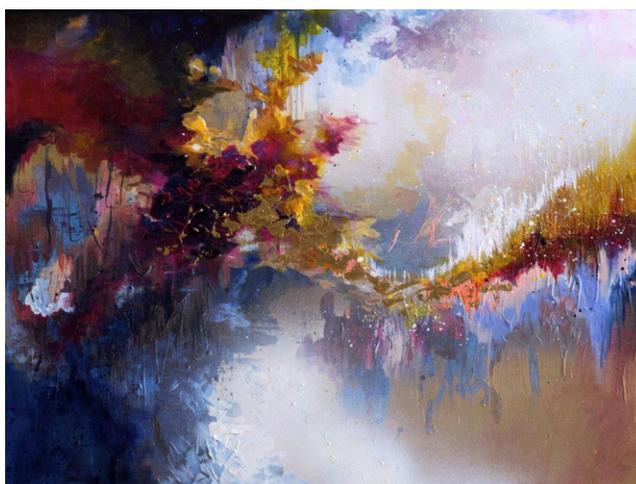
Figura 3 - Screenshot do videoclipe animado de Sleep to Dream (2017)⁵



Fonte: Canal “Annie Elise” disponível no Youtube.

Melissa, artista do mundo da pintura, de maneira contrária à Annie Dickinson, expressa as músicas que ouve em seus desenhos. Muitos de seus trabalhos consistem em representar visualmente suas experiências musicais a partir da Cromestesia, conforme as figuras 4, 5 e 6 abaixo.

Figura 4 - Pintura baseada na música Imagine de John Lennon (2016)



Fonte: Medium. As cores das músicas através da sinestesia.

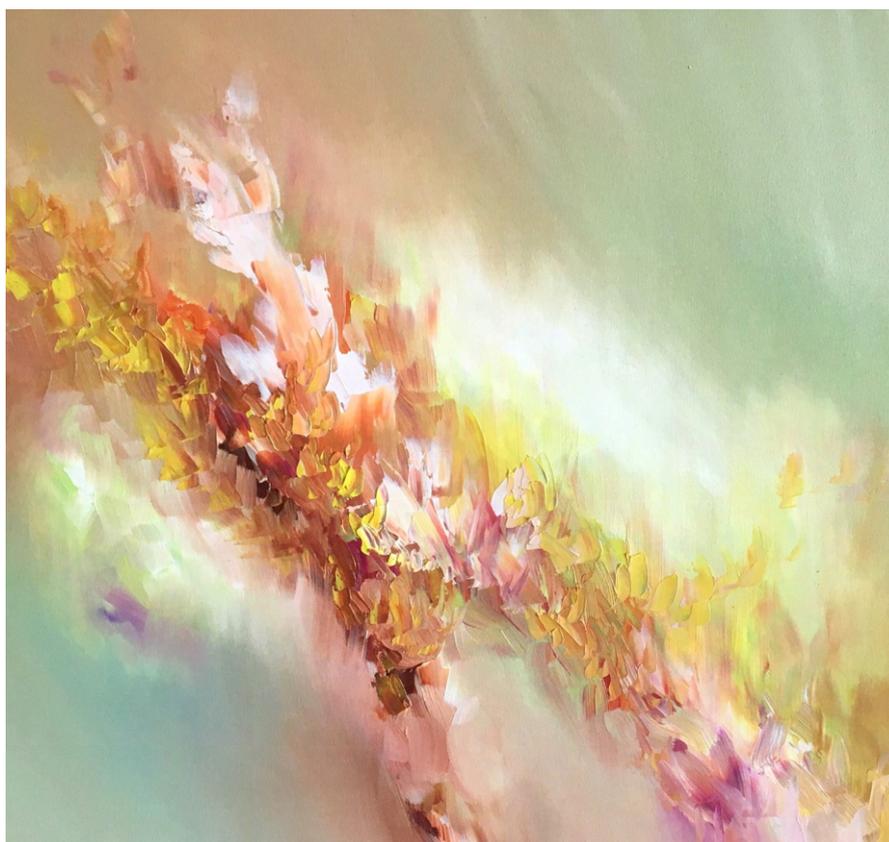
⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5mCVYYbyxfA>. Acesso em 10 set. 2023.

Figura 5 - Pintura baseada em Cello Suíte Nº 1 de Bach (2015)



Fonte: Medium. As cores das músicas através da sinestesia.

Figura 6 - Pintura baseada em Julia de John Lennon (2016)



Fonte: Medium. As cores das músicas através da sinestesia.

É possível analisar em suas obras padrões fortemente abstratos e com diferentes texturas. Apesar do rigor artístico do mundo da pintura trazer uma maior liberdade artística, as experiências sinestésicas, mesmo se tratando de uma mesma variação, não são necessariamente as mesmas entre duas pessoas. Desta maneira, é possível concluir que não só uma mesma nota musical pode variar em cores diferentes para pessoas diferentes, como também em outros aspectos físicos em seu campo de visão.

Já Kaitlyn, além de profissional da área de música, engenheira de software e neurocientista, já trouxe a experiência de cromestesia de maneira mais tangível ao mundo real por meio de simulações de luzes sincronizadas em uma de suas apresentações musicais. Na figura 7 abaixo há uma foto da sua apresentação para o canal TEDMED em 2017.

Figura 7 - Screenshot da Palestra “*Seeing Through The Ears of a Synesthete*” (2017)⁶



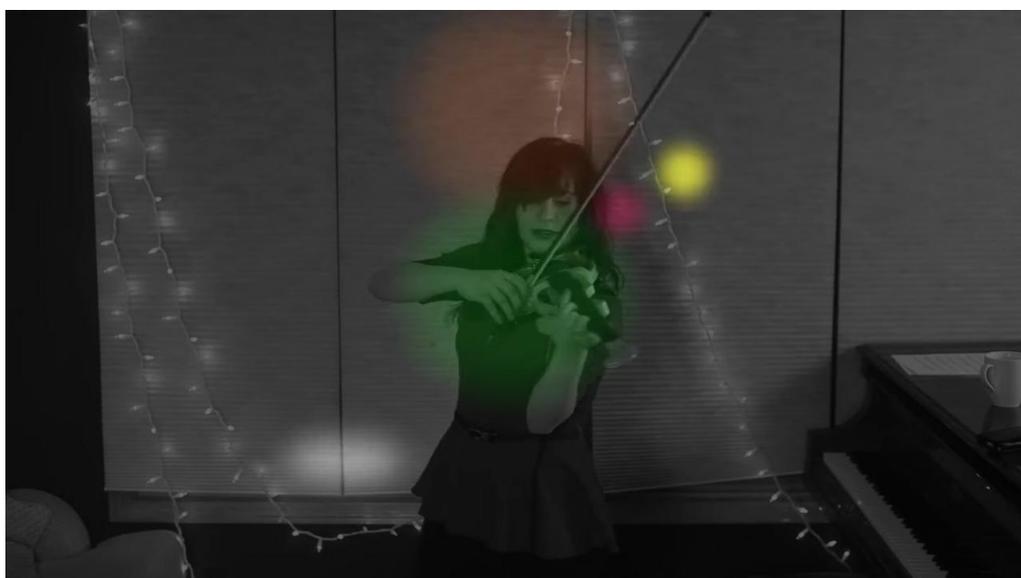
Fonte: Canal TEDMED, disponível no Youtube.

Em sua palestra “*Seeing Through The Ears of a Synesthete*” a artista acompanhada a si tem um mecanismo de holofotes coloridos que acendem de maneira sincronizada com a real experiência pessoal de Kaitlyn. Mais do que isso, o verdadeiro marco da apresentação está no violino que Kaitlyn toca. Denominado de Hovalin, é um instrumento criado do zero pela artista e pelo marido por uma impressora 3D que possui LED’s no interior construídos para acender as exatas

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1LUbxfnpez4&t=343s>. Acesso em: 10 set. 2023

cores que Kaitlyn vê ao som de cada nota musical. Em uma de suas outras palestras, em 2017, na Universidade da Califórnia em Los Angeles, Kaitlyn fala que a criação do instrumento concebeu-se em sua vontade de mostrar a condição de uma maneira visível para as pessoas. Não obstante, na plataforma do Youtube é possível encontrar alguns vídeos com a artista buscando representar sua experiência pessoal, com luzes posteriormente editadas após a gravação de vídeos seus tocando com luzes piscando em sincronia de acordo com a progressão da música, conforme a figura 8 abaixo.

Figura 8 - Screenshot do Vídeo “*Epic Violinist Kaitlyn Hova: Auditory Synesthesia*” (2013)⁷



Fonte: Canal Kaitlyn Hova, disponível no Youtube.

Este então, torna-se um ponto importante para este trabalho. Além de estudar os principais aspectos da Cromestesia, estudar o conceito de realidade virtual como uma forma de expandir experiências sensoriais e torná-las tangíveis.

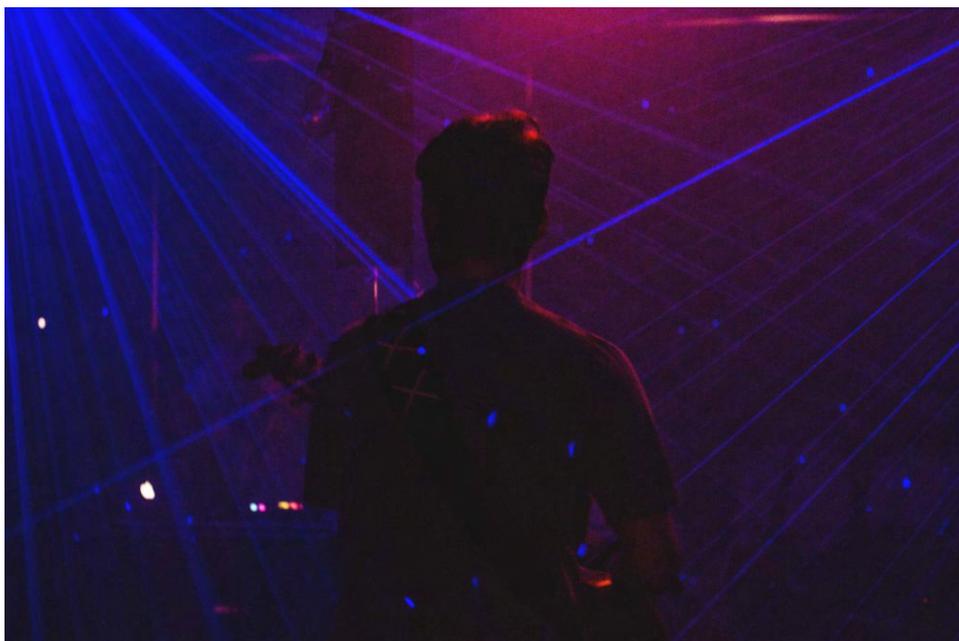
⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dI4DpHnbX_Q. Acesso em: 10 set. 2023.

6 REALIDADE VIRTUAL

De acordo com a fala de Magalhães em seu trabalho *Sinestesia na Arte*, a arte digital é uma forma de expressão cada vez mais poderosa e ilimitada (MAGALHÃES, 2008, p.69, apud, CARNEIRO E NENO, 2003), que ao crescer nesses últimos anos expande o potencial em todas as maneiras de criação em termos de experiências sensoriais. É seguro dizer que a arte é, então, a ponte para a criação de um novo espaço, que vá além do consciente e possa tornar um mundo imaginário em algo totalmente possível (apud POPPER, 2007).

“Na arte, a partir do momento em que começaram a surgir evoluções tecnológicas no som, na electrónica e nas imagens digitais, surgiram também novas possibilidades para o desempenho de experiências sinestésicas (MAGALHÃES, 2008, p.70, apud POPPER, 2007)”. Ao tratarmos da Sinestesia como também um conceito de imersão na experiência artística, é possível dizer que esta relaciona-se em seu interior de maneira essencial não somente à arte, mas com esta aplicada à realidade aumentada, e por conseguinte ao audiovisual.

A Arte Digital vem se propagando por diversos famosos festivais pelo mundo. No Brasil, mais especificamente Recife, o *Estesia* desperta o olhar. *Estesia* é um projeto recifense que propõe-se a promover uma diferente experiência sensorial em seus espetáculos musicais, aliando música a um show de luzes imersivo à seu público. Com atividades iniciadas em 2016, unindo os músicos Miguel Mendes, Tomás Brandão e Carlos Filho, *Estesia* é descrito como um experimento intimista, e não só alia-se diretamente aos conceitos de cromestesia previamente mencionados neste estudo, como ao trabalhar aliando diretamente cores e som, é prova concreta da arte como organismo imersivo. Na figura 9 abaixo há um retrato fotográfico de momentos do espetáculo.

Figura 9 - Espetáculo Estesia

Fonte: Site do Estesia

“Immersion takes place when the audience forgets that it 's an audience at all. Immersion blurs the lines—between story and marketing, storyteller and audience, illusion and reality. That gives it enormous impact.” (ROSE, 2015). Considerando este trabalho como um estudo sobre a imersão no campo correlacionado entre animação e som, esta frase de Frank Rose chama atenção. De acordo com Luís Paulo Vieira, buscamos desde os tempos mais remotos nos imergir em histórias, sejam no mundo do teatro, dos livros ou filmes (VIEIRA, 2016, p.58). Acreditamos nesse universo imaginário a partir do momento que ele nos convence, “[...] o factor de envolvimento emocional é a chave para que no fim, as pessoas consigam envolver-se nessas histórias. (VIEIRA, 2016, p 58, apud, ROSE, 2015). Traçamos então a RV como ferramenta aliada à expansão sensorial no mundo do entretenimento.

Um dos primeiros cinemas a introduzir uma tentativa de sentido de presença foi o Cinerama, uma sala de cinema com projeção em uma grande tela curva, dando a sensação do público estar sendo envolvido pelo filme. Os altos custos de filmagem para a tecnologia da época acabaram por rapidamente trazer o fim do projeto, no entanto, podemos encarar que a chegada do Cinerama abriu portas para a criação de novas tecnologias imersivas. A clássica utilização no 3D na criação de filmes é um forte exemplo que veio em seguida, buscando fazer com que o espectador

sinta-se parte da narrativa. Hoje, a RV evoluiu e alia-se diretamente com maior força ao mundo dos *games* com a tecnologia dos headsets de realidade virtual, mas também tem grande uso em outros tipos de experiência, como é o caso de ambientes de museus transportados para a experiência de realidade virtual, permitindo que seus usuários passem pelo ambiente como se realmente estivessem dentro dele. Um vídeo interessante desta categoria, publicado pelo museu de Dalí, nos leva a passear por uma paisagem surrealista imaginária construída a partir das obras do artista, conforme figura 10 abaixo.

Figura 10 - Screenshot do vídeo “*Dreams of Dalí: 360° Video*” (2016)⁸



Fonte: Canal The Dalí Museum, disponível no Youtube.

Podemos citar a realidade virtual importante também para a compreensão do conceito visual de Cromestesia para este trabalho. Entre uns dos vídeos previamente mencionados da sinetesta Kaitlyn Hova podemos presenciar em uma simulação 3D como a artista vê as cores em tempo real conforme escuta os sons do ambiente, neste caso, da música do violino. A figura 11 abaixo é um recorte do vídeo descrito.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU&t=44s>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 11 - Screenshot do vídeo “*What’s It Like To Hear Colors? - A VR 360° Synesthesia Experience*” (2015)⁹



Fonte: Canal Kaitlyn Hova, disponível no Youtube

⁹Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=obrBAysVef0&t=181s>. Acesso em: 10 set. 2023

7 METODOLOGIA

7.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Este trabalho pode ser considerado como de natureza aplicada, considerando o viés projetual em desenvolver um curta de animação focado na narrativa musical. O objetivo definido é exploratório, com uma forma de abordagem qualitativa, visando uma criação baseada em um olhar mais subjetivo e intimista, contudo com alicerce nos dados obtidos ao longo deste estudo.

7.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento deste projeto foi feita uma pesquisa teórica acerca da influência do som nas animações ao longo da história e como o universo do audiovisual modificou-se conforme os avanços desta relação, agregando informações de diversos pesquisadores, especialistas e retalhos históricos mencionados ao longo deste trabalho. O tema central de desenvolvimento deste projeto centrou-se em construir um curta de animação alinhado de acordo com estes estudos, buscando aplicar os conceitos abordados. A compositora Kaitlyn Hova também possui uma participação chave neste trabalho, concedendo a oportunidade de utilização de sua música Such Great Heights como objeto de estudo e ilustração do potencial narrativo de uma música no meio da animação.

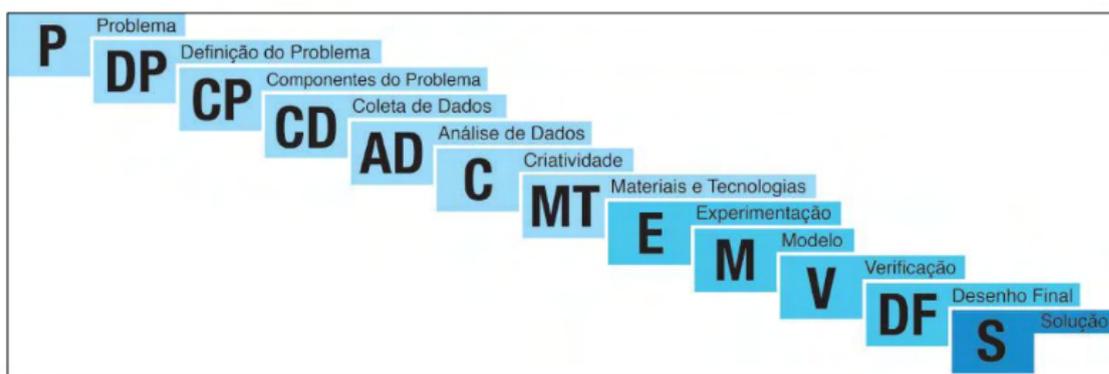
7.3 METODOLOGIA DO DESIGN

À este projeto será adotada a metodologia de design de produto proposta por Bruno Munari (1998) adaptada ao audiovisual, técnica que já teve êxito comprovado neste âmbito na sua utilização no projeto de graduação “Metodologia de Design Aplicada à Melhoria Audiovisual do Canal do Youtube Clone Covers” de Romildo Valença na Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste.

O método de Munari consiste em uma sequência de fases que podem ser subdivididas essencialmente em 4 etapas. O método inicia-se na definição do

problema de projeto, seus parâmetros e componentes (Problema, Definição do Problema e Componentes do Problema). Em seguida, é feita uma coleta e posteriormente análise de dados de construções similares ao que se deseja obter como resultado final do projeto, bem como maneiras de torná-lo diferente e único em relação aos demais (Coleta e Análise de Dados). A terceira etapa consiste na parte criativa do projeto, definindo quais serão as ferramentas necessárias para sua concepção, construindo seus esboços iniciais e aperfeiçoando os resultados obtidos ao decorrer do processo criativo (Criatividade, Materiais e Tecnologia, Experimentação e Modelo). Por fim, a última etapa traz a verificação do produto final, se este atinge os objetivos inicialmente propostos e em seu modelo finalizado (Verificação e Desenho Final), conforme a figura 12 abaixo.

Figura 12 - Descrição da Metodologia de Bruno Munari



Fonte: Metodologia do Design Aplicada à Melhoria Audiovisual do Canal do Youtube Clone Covers (2017)

8 DESENVOLVIMENTO

8.1 1ª ETAPA: DEFINIÇÃO DO PROJETO

8.1.1 Problema

Com base nos estudos realizados neste trabalho busca-se a criação de um curta de animação aliando todos os estudos realizados até o momento. A proposta a ser seguida é sintetizar de certa forma uma fusão visível e direta entre a música e o desenho animado de forma a evidenciar o papel narrativo da trilha sonora em um produto audiovisual. Com base nos estudos acerca dos conceitos das experiências relacionadas a cromestesia, a animação a ser produzida também busca abstrair inspirações visuais de como ocorrem essas experiências, e incorporá-las na animação.

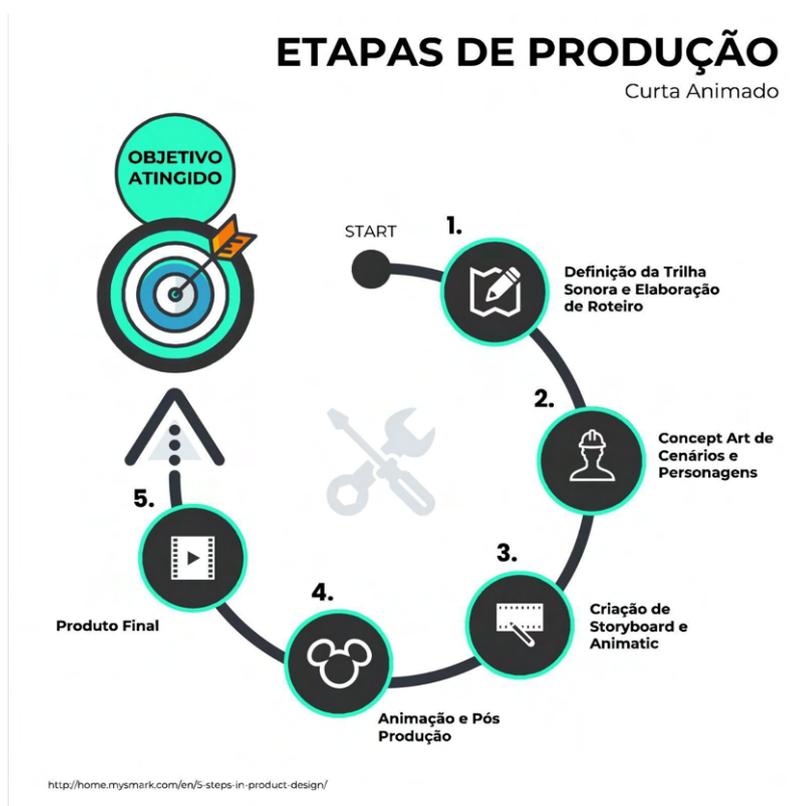
8.1.2 Definição do problema

Como debatido anteriormente, o design de som é muitas vezes, de forma um tanto irônica, um mecanismo de imersão “silencioso”. Isto porque é um mecanismo tratado de apoio ao sentido principal, a visão. Como descrevia Walter Murch, ao focar no design sonoro em seus filmes era possível agregar um grande valor de produção em suas obras. As pessoas poderiam não saber a primeiro momento de onde isto vinha, mas era uma imersão causada pelo som. Há muitos campos envolvidos na produção de um produto audiovisual e há de se evidenciar o grande papel que a parte auditiva exerce no produto final, o que, por muitas vezes, quando analisado em uma composição não é enxergado inicialmente.

8.1.3 Componentes do problema

Definindo-se a intencionalidade de criar um curta de animação, há uma gama de elementos a serem definidos, bem como além de roteiro e personagens, quais ferramentas seriam utilizadas para produzir o produto final. Para este trabalho foram sequenciadas as seguintes etapas conforme a figura 13 abaixo:

Figura 13 - Infográfico do processo de criação do curta de Animação



Fonte: Elaborada pelo autor

- Definição da trilha sonora e elaboração do roteiro:

Conforme realizado uma análise de dados e uma curadoria entre diversas trilhas, foi escolhida a música “Such Great Heights” da musicista Kaitlyn Hova, sendo em seguida iniciada a produção do roteiro da animação.

- Concept art de cenários e personagens:

Após a finalização da história foram criados os primeiros esboços do projeto, como os desenhos da personagem principal e da ambientação, feitos inicialmente a mão e finalizados nos softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

- Criação de storyboard e animatic:

Etapa de criação dos cenários e realização de uma montagem com esboços da animação para testar a dinâmica do curta, feito no Adobe Photoshop e Wondershare Filmora.

- Animação:

Última etapa da produção, realizado no software After Effects.

8.2. 2ª ETAPA: COLETA E ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS

8.2.1 Coleta e análise de dados

Como dito ao longo deste trabalho, para a realização deste projeto foi-se conduzido um estudo acerca do design de som e sua relação com a animação, como também da condição neurológica denominada de sinestesia. O primeiro referencial em desenho animado a ser citado, que também serve de grande inspiração para este trabalho, foram os longas-metragem da Disney: *Fantasia* (1940) e *Fantasia 2000* (1999). Os filmes são verdadeiros marcos que sintetizaram em suas obras a união da música clássica com a animação reunidos em diversos curtas compilados em um só filme.

O principal recurso a ser levantado de *Fantasia* é o sincronismo perfeito entre o que acontece na tela com o que se é ouvido, o efeito previamente mencionado como *mickeymousing*. O fato de cada nota e cada momento das músicas servir de base para a história que se é contada na tela é o que ressalta a força narrativa que uma trilha sonora pode exercer e encaixa-se como uma das inspirações deste projeto. Na figura 14 abaixo há um recorte da sequência *Suíte Pássaro de Fogo*, trecho que toca ao som da composição de Stravinsky.

Figura 14 - Screenshot do Filme Fantasia 2000



Fonte: Plataforma do Disney + (2023)

O estúdio da Pixar também traz uma gama de curtas animados que exploram a relação com a música de uma forma bem interessante. A dissertação de mestrado de Maurício Fonteles, *A Dimensão Sonora e a Representação do Espaço Imaginário no Cinema de Animação 3D*, de 2014, reúne uma rica análise de um compilado de oito curtas do estúdio e trouxe grandes embasamentos para este estudo, principalmente no que se refere ao argumento de como a trilha sonora em uma animação pode trazer mais realidade para um espaço imaginário e torná-lo verdadeiramente crível para os espectadores:

“Em resposta à nossa principal questão da relação entre a dimensão sonora e a representação espacial diferenciada no cinema de animação 3D, podemos afirmar que a profundidade conferida à imagem é seguida e magnificada pela sua conjugação com o som. De acordo com a riqueza de detalhes representativos na camada visual, a sonosfera dos filmes é construída de tal forma que possa convencer os espectadores/ouvintes de que cada um daqueles sons é mesmo fruto dos ambientes representados, criando uma curiosidade para extrapolar o espaço fílmico determinado pelos enquadramentos de câmera e explorar todo o universo que há por trás do que é visualizado. O som contribui para contar essa história, seja dentro ou fora da narrativa, no espaço fílmico ou na sala de cinema, e a Representação do Espaço Imaginário no Cinema de Animação 3D” (FONTELE, 2014, p.99)

Os filmes *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018) e *Homem Aranha Através do Aranhaverso* (2023) são também inspirações íntimas deste projeto. Em ambos os filmes é possível observar não só um rigor em relação a como a música e a

animação interagem de forma confluyente, mas uma grande experimentação de técnicas de animação e efeitos visuais que trazem originalidade ao projeto. A direção criativa é um dos grandes motivos do sucesso da franquia e não é nada menos do que um grande espetáculo visual, levando em seu primeiro filme o Oscar de Melhor Animação em 2019 e inspirando diversas produções ao longo dos últimos anos com seu legado. Abaixo na figura 15 há um recorte do filme, ilustrando a impecável direção de arte da obra.

Figura 15 - Screenshot do filme Homem Aranha no Aranhaverso (2018)



Fonte: Plataforma do Disney + (2023)

No que diz respeito ao estudo da sinestesia, inicialmente buscou-se uma compreensão do que é o termo, como se manifesta, e também de possíveis pessoas que fossem portadores da condição. Foram encontradas algumas artistas previamente mencionadas neste trabalho e com base em seus projetos afinou-se a pesquisa para entender como funciona a representação visual dessa condição para essas pessoas.

A maior figura de inspiração para este trabalho foi a musicista Kaitlyn Hova, compositora cuja música foi escolhida como objeto de estudo nesta criação. A música *Such Great Heights* é um cover instrumental da música de mesmo título da banda The Post Office, lançada em 2003. A versão de Kaitlyn, porém, contém uma releitura com diferentes instrumentos e uma melodia que tange mais para a música eletrônica, fator que foi de bastante consideração para a criação do roteiro.

Kaitlyn em seu canal no Youtube possui vários vídeos falando sobre como é possuir essa condição tão única em seu dia a dia e como a faz ser capaz de

“enxergar” uma música enquanto a escuta. A artista descreve como pontos de luz brilhantes que pulsam de acordo com o ritmo da música e variam de cor conforme as notas alcançadas durante a melodia. A artista foi ainda mais longe e criou também vídeos com simulações reais de como enxerga o fenômeno. Outra artista analisada, Annie Dickinson, possui uma animação em seu canal no Youtube, previamente citada neste trabalho, que ilustra de maneira similar, se não idêntica a de Kaitlyn, como sua visão enxerga estes pontos de luz. Ao unir ambas representações, é possível ver um padrão de como o fenômeno geralmente se manifesta, disponibilizando assim, um bom embasamento sobre a manifestação visual da sinestesia para este trabalho.

Não obstante, ainda realizou-se uma busca não apenas entre os filmes de grandes estúdios como a Pixar e Disney, mas também entre produtores menores de curtas-animados disponíveis no Youtube. Entre alguns trabalhos foi possível se obter mais visualizações de como explorar a música dentro de um desenho animado, quanto em outros, foi possível analisar traços, cores e técnicas de animação que serviriam como inspiração para a concepção dos futuros materiais desta animação. Destaco entre algumas das produções analisadas, Save me - Fan Animated Music Video - Witch Bunny (2021), da artista Brasileira Fernanda Dias, Droplet (2014), de Nurui Fathiah, Giant Steps (2001) de Michael Levy e as produções do Estúdio Parisiense de animação, Gobelins.

8.3 3ª ETAPA: PROCESSO CRIATIVO

8.3.1 Criatividade

O processo criativo iniciou com a escrita do roteiro. A música foi analisada e dividida em partes de acordo com suas variações melódicas mais nítidas para assim trazer o dinamismo almejado para o projeto. Inicialmente nos escopos deste projeto foi tomada a decisão de criar uma narrativa para a animação que não fosse abstrata como alguns dos filmes analisados, mas que possuísse uma história menos subjetiva, com personagens e cenários. Tratando-se de uma trilha apenas instrumental que não possui uma letra em si, para concepção do roteiro as ideias foram conceituadas a partir das variações melódicas da música, do seu estilo musical mais eletrônico e, por fim, do título da música, que para o português, se

traduz como “Grandes Alturas”. Além destes pontos, o processo criativo também iniciou-se graças ao repertório previamente analisado em relação a animação e sinestesia.

Com a intenção de trazer o conceito de “altura” para a música, a história retrata sua personagem principal passeando pelos céus de uma cidade futurista, esta que inspira-se na estética cultural dos anos 80, período em que muitas obras buscavam retratar cenários mais modernos em suas histórias, baseados nas indagações de como seria o futuro. Apelidada de Arya, a personagem principal encontra-se em um rito de iniciação pelo seu grupo de amigos, e para concluí-lo, seu desafio é pular do topo do prédio mais alto da cidade e chegar em segurança até o chão. Passando por trechos em queda livre, tirolesas, deslizos pelos prédios e paraquedas, buscou-se com a história dinamizar as variações rítmicas da música representadas pela maneira como a personagem atravessa o cenário, guiando a história. Ao fim, Arya consegue aterrissar de paraquedas e chega ao chão, terminando com sucesso seu desafio. Contudo, pouco após, uma mensagem aparece aos céus: GAME OVER. É neste ponto que buscou-se criar uma pequena virada narrativa, tirando de cena o cenário moderno e agora trazendo o foco para uma máquina de fliperama em um Arcade, cujo a personagem principal está jogando. A história na realidade revela que todos os acontecimentos não teriam sido nada mais além do que um jogo de videogame, um artifício que justificaria a presença de elementos mais distantes da realidade em sua história. Ao concluir, a história encerra-se focando no Arcade com o nome Such Great Heights, título da música, agora estampado como o título do jogo que a personagem jogava.

8.3.2 Materiais e tecnologias

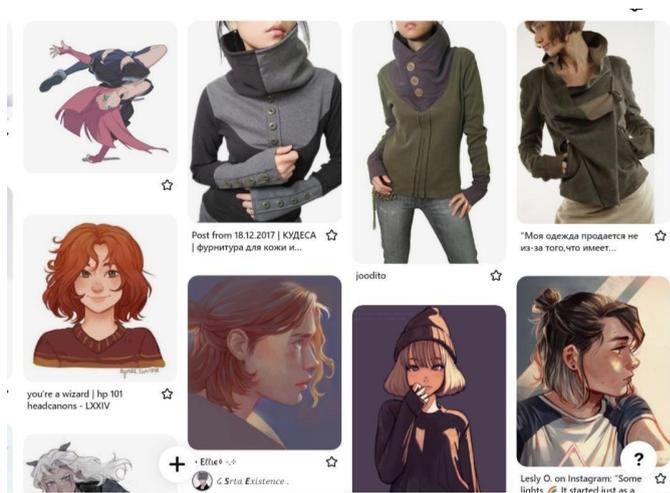
Para produzir o curta foi escolhido o programa de pós-produção *Adobe After Effects*, versátil para criar animações e também efeitos especiais. Para criação dos personagens e cenários, foi utilizado o *Adobe Illustrator* e o *Adobe Photoshop*, que possuem uma comunicação facilitada com o programa de animação escolhido e permitem a importação dos arquivos de forma simples e prática. Na produção dos cenários também foi possível contar com muitos vetores disponíveis em bancos de imagem online, agilizando o processo. O aplicativo disponível para navegador *JustSketchMe* também foi de grande ajuda no processo de criação ao disponibilizar

modelos de personagens 3D que serviram como esboços das anatomias dos personagens, permitindo assim uma criação muito mais ágil.

8.3.3 Experimentação

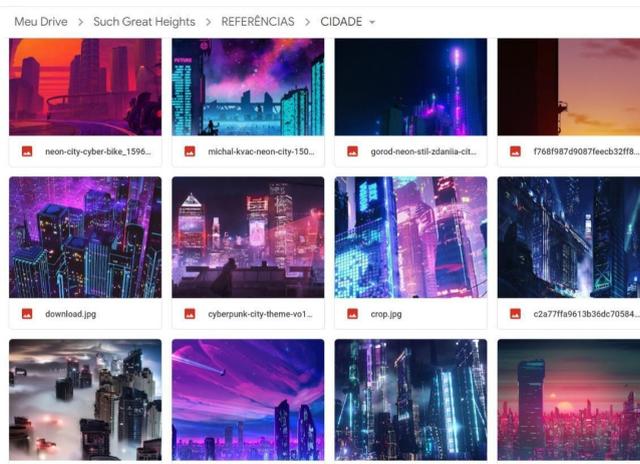
Entre a finalização do roteiro e o início da produção, foram criadas diversas pastas no *Pinterest* e *Google Drive* com referências de possíveis cenas, paletas de cores, cenários e personagens que deram ao projeto um direcionamento mais objetivo desde seu início, conforme as figuras 16 e 17 abaixo.

Figura 16 - Screenshot do painel de referências da personagem principal no Pinterest



Fonte: Compilação do Autor (2023)

Figura 17 - Screenshot do painel de referências da cidade no Google Drive



Fonte: Compilação do Autor (2023)

Pode-se dizer que esta foi uma das etapas mais essenciais de todo o projeto, pois foi o momento que fundamentou toda a direção de arte a ser seguida. A ideia de retratar uma história em um cenário futurista, com grandes presenças de luzes neon foi uma ideia que se associou bem com a música escolhida. A faixa tem uma presença eletrônica muito forte e a associação de ritmos similares a conceitos futuristas já é algo visível em muitas obras midiáticas, seja no cinema, como *Tron* (2010), ou nos jogos, como na franquia *Mirror 's Edge* (2008).

Partindo deste entendimento, a busca de referências visuais embasou a construção de todo o universo da animação, agregando muitas inspirações do retrofuturismo. Os gêneros musicais *Synthwave* e *Vaporwave* são estilos fortemente influenciados pela estética dos anos 80 e 90, que incorporam a música eletrônica com visuais coloridos e vibrantes, além de referências ao universo da tecnologia, elementos *cyberpunk* e ficção científica. Todos estes conceitos encaixaram perfeitamente com a temática idealizada para o projeto e foram necessários para direcionar bem as ideias.

Na figura 18 tem-se uma fotografia dos primeiros esboços do projeto, após definidas as estratégias de execução. A ilustração abaixo é um rascunho dos primeiros segundos do curta, onde tem-se um panorama da cidade.

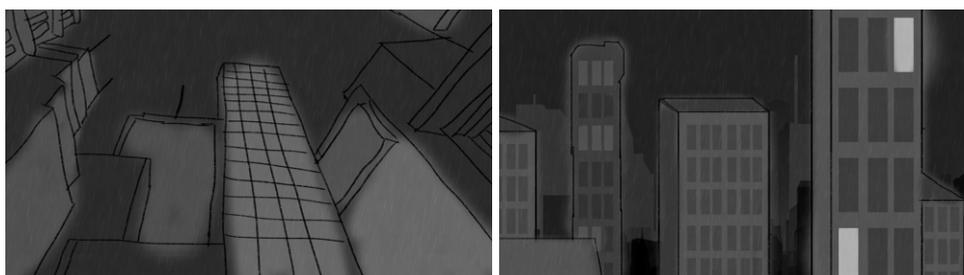
Figura 18 - Primeiros quadros de storyboard da animação *Such Great Heights*



Fonte: Compilação do Autor

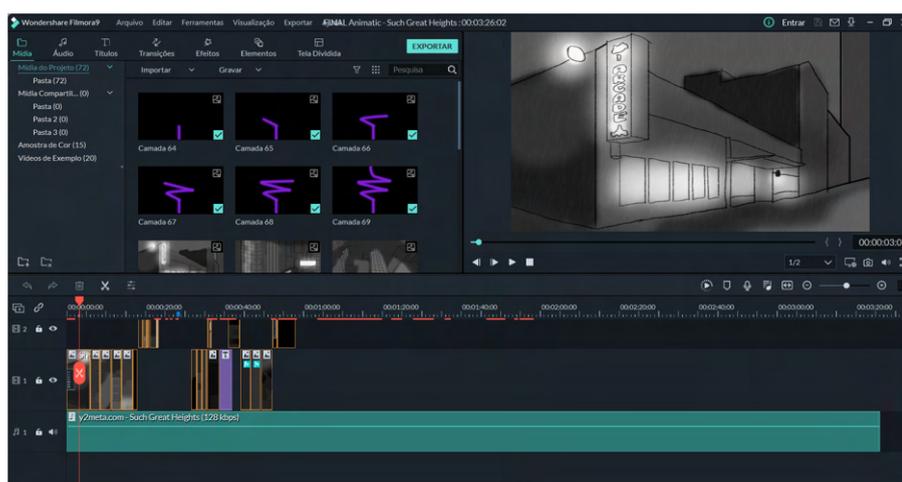
Conforme os avanços do projeto, o processo de construção do storyboard transferiu-se para os programas de computação gráfica previamente mencionados, permitindo uma melhor visualização do resultado almejado e mais agilidade de produção (Figura 19). Foi neste momento também que iniciou-se a produção do animatic, uma montagem em vídeo prévia do curta com base em frames da animação para guiar o tempo de cada uma das cenas (Figura 20). A montagem em vídeo permitiu visualizar as concepções do storyboard em sequência e descartar as cenas desnecessárias ao projeto. Foi neste momento também que se percebeu a necessidade de cortar um trecho de 20 segundos ao final da música, visto a soma da execução de todas as tarefas já estabelecidas ao projeto neste momento e a execução da narrativa de forma ideal no curta-metragem.

Figura 19 - Screenshot de cenas do Storyboard feito digitalmente.



Fonte: Compilação do Autor

Figura 20 - Painel de edição do animatic no programa Wondershare Filmora.

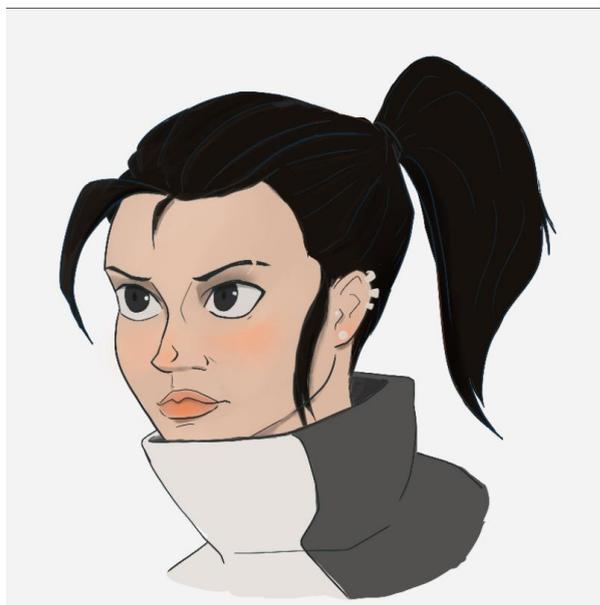


Fonte: Compilação do Autor

Também foi feito um primeiro esboço dos personagens do curta, elaborados por Gustavo Bezerra de Carvalho, desenhista e designer, baseados na gama de

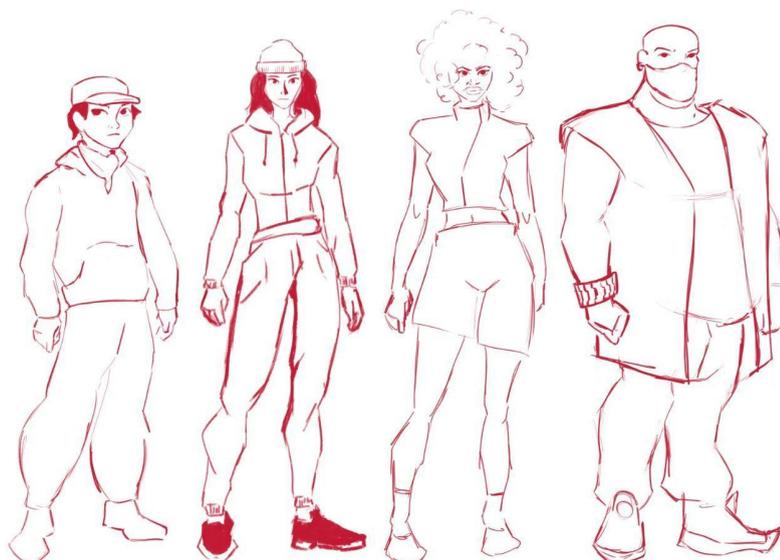
referências selecionadas anteriormente. O concept art permitiu uma visualização mais clara de como seriam os personagens e facilitou as construções de seus desenhos finais mais futuramente no projeto, conforme as figuras 21 e 22 abaixo.

Figura 21 - Concept Art de Arya, personagem principal de Such Great Heights.



Fonte: Compilação do autor (2021)

Figura 22 - Concept Art dos personagens secundários da animação.



Fonte: Compilação do autor (2023)

8.3.4 Modelo

Nesta etapa o projeto estruturou-se para sua verdadeira forma. Os desenhos de personagens e cenários esboçados anteriormente foram refinados e coloridos no Adobe Photoshop para utilização na animação. O After Effects permitiu seguir a técnica de animação por recortes, que consiste em desenhar as partes dos personagens separadamente e juntar ou alterá-las separadamente em decorrência dos frames ao invés de desenhar tudo novamente, facilitando o processo de criação. As figuras 23 e 24 abaixo são os desenhos finais dos personagens do projeto, após finalizado todos os ajustes e edições.

Figura 23 - Desenho final dos personagens secundários da animação.



Fonte: Compilação do autor (2023)

Figura 24 - Desenho final da personagem principal, Arya.



Fonte: Compilação do autor (2023)

Um grande fator decisivo para orientação do projeto foi a criação da logo do curta, desenvolvida pela designer Isabelle Melo em consonância a este projeto em seu trabalho: *Identidade Visual para Animação e a essência da era da Renovação da Disney* (2021). Ilustrada na figura 25 abaixo, a construção da logo foi feita de acordo com algumas das mais atuais tendências criativas da indústria de animação, estudadas pela designer especificamente para este projeto, com o intuito de desenvolver uma logo que não fosse apenas criativa e única, mas que carregasse fielmente por si os elementos mais inerentes à essência deste projeto.

Figura 25 - Identidade Visual da Animação Such Great Heights.

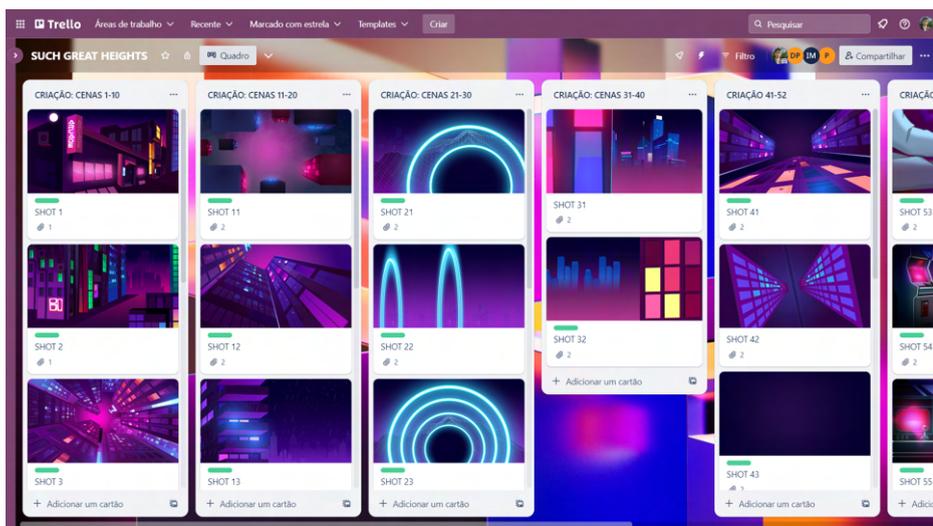


Fonte: *Identidade Visual para Animação e a essência da era da Renovação da Disney* (2021).

“O aspecto principal da estética vaporwave é o estilo futurista, reflexo de uma percepção dos anos 80 que é apresentado associado a um estilo de rua, assimilando conceitos do cyberpunk e trazendo aspectos utópicos, o que agrega a ideia da animação “Such Great Heights”.[...] Os tons de azul e rosa foram incorporados ao projeto da marca, com tons vibrantes e saturados, assim como o roxo e o preto, que estarão contrastando com as cores da marca durante a animação e são inerentes ao estilo vaporwave.” (MELO, 2021, p.50 e 52)

Na gestão organizacional do projeto o Trello foi um grande aliado. A plataforma serviu como guia para orientar todas as necessidades da criação do curta de forma clara e intuitiva, conforme a figura 26 abaixo.

Figura 26 - Screenshot do quadro criado para a gestão do projeto de Such Great Heights



Fonte: Compilação do autor (2023).

A criação dos cenários também foi bastante facilitada graças à disponibilidade de ativos em bancos de imagens consoantes a estética buscada na animação, adaptados de acordo com a proposta de cada uma das cenas. Na figura 27 abaixo há a comparação entre o primeiro frame da animação em seu estágio de Storyboard e seu estágio final.

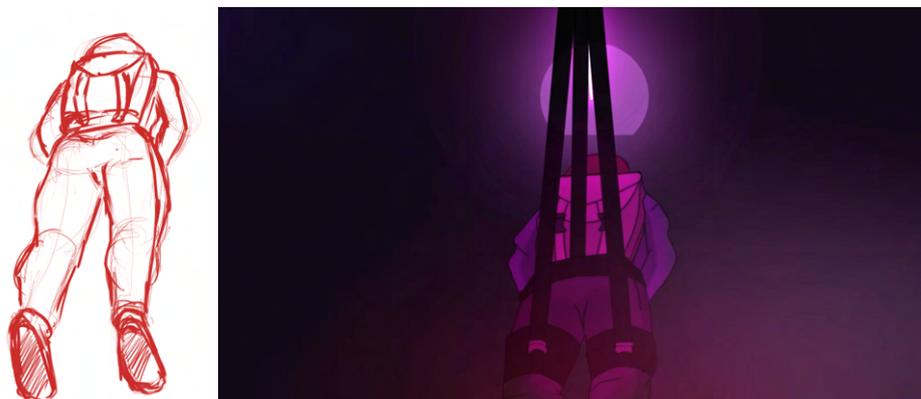
Figura 27 - Frame inicial da animação em seu estágio de storyboard e estágio final.



Fonte: Compilação do autor (2023).

Outro ponto de desenvolvimento nesta etapa foi o desenho da personagem em diferentes ângulos, uma tarefa necessária para trazer maior dinamismo para as cenas do curta-metragem. O desenhista experiente Gustavo Bezerra desempenhou uma incrível participação nesta etapa do projeto, esboçando as construções anatômicas da personagem para as cenas necessárias da animação, conforme a figura 28 abaixo.

Figura 28 - Esboço anatômico da personagem e sua utilização no projeto final



Fonte: Compilação do autor (2023).

O professor de desenho Lucas Ferreira da Silva também participou nesta etapa, orientando os esboços para a composição de umas das cenas finais, conforme a figura 29 abaixo:

Figura 29 - Esboço anatômico da personagem e sua utilização no projeto final



Fonte: Compilação do autor (2023).

O projeto teve muitas etapas árduas em sua concepção e foi um processo definitivamente trabalhoso e demorado. Obter a ajuda de profissionais com tanto talento e experiência em todo o desenrolar projetual, desde a criação da logo até os desenhos dos personagens, foi algo de grande valia para a execução deste trabalho, e que possibilitou que o curta-metragem fosse finalizado de acordo com as diretrizes estabelecidas.

8.4 4ª ETAPA: PROJETO FINAL

8.4.1 Verificação

Um dos aspectos mais importantes visualmente neste trabalho é o papel da iluminação no cenário. A luz tem um papel fundamental na construção da narrativa de Such Great Heights, sendo responsável não apenas pela construção de toda a atmosfera do mundo criado, mas também por ligar-se diretamente à música e às escolhas ditadas pela narrativa. Tratando-se de um cenário futurista com estética essencialmente inspirada no movimento *Vaporwave*¹⁰, há uma grande presença de luzes artificiais na cidade, seja na arquitetura urbana ou pelas luzes em neon marcantes em toda a narrativa. Saber combinar a iluminação dos ambientes com os personagens de forma que eles insiram-se nesse mundo de forma convincente foi um ponto importante para a finalização do projeto. O contorno, ou line art, dos personagens foi colorido de acordo a seguir uma tonalidade semelhante a área colorida em questão, como marrom claro e escuro para partes do cabelo da protagonista e azul acinzentado para a roupa. Esta decisão permitiu uma influência maior da luz dos ambientes nos personagens, tornando maior sua interação com este universo. Na figura 30 abaixo há um screenshot de alguns testes de iluminação feitos para guiar a animação. Já na figura 31 há um recorte de uma das cenas do projeto final, mostrando o resultado final das decisões aplicadas à iluminação.

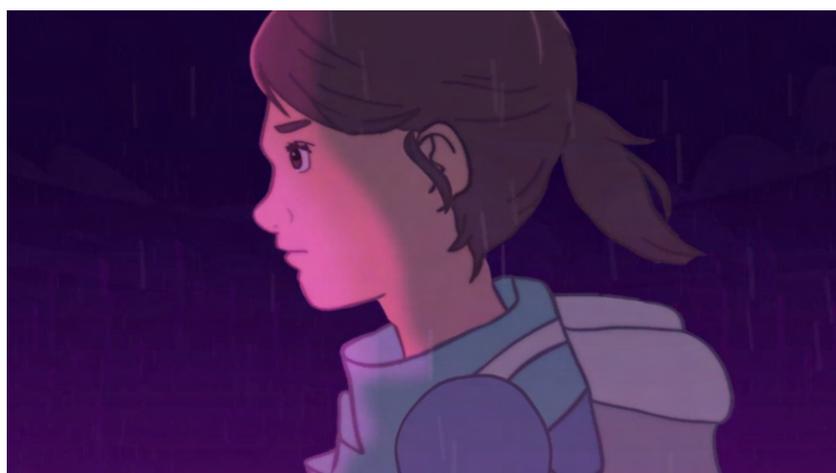
¹⁰ O Vaporwave é um gênero musical e um movimento artístico que mistura nostalgia, estética retrô do auge dos anos 80 e referências tecnológicas como vídeo-games, renderizações de computador fora de moda, cyberpunk, glitches (falhas), design web dos anos 2000, inspirações dos VHS e fitas cassete, obras de arte da Ásia, além de elementos de publicidade e caracteres japoneses, paisagens tropicais, estátuas neoclássica gregas e ritmos como as músicas de elevador, que tem influência no lounge e no jazz suave.

Figura 30 - Testes de iluminação para a personagem principal.



Fonte: Compilação do autor (2023).

Figura 31 - Frame da animação demonstrando a interação da luz dos ambientes com a personagem principal.



Fonte: Compilação do autor (2023).

O processo de animação ocorreu majoritariamente no programa After Effects pelo método de cut-out, com alguns detalhes, como o piscar de olhos da personagem, animados de forma tradicional. Foi uma etapa complexa, mas ver todas as construções desenhadas em todo o projeto funcionando de forma orgânica foi algo motivador para concluir cada uma das cenas. Conforme o render¹¹ final de cada uma das cenas foram sendo feitos os ajustes necessários, como mudanças de tempo das cenas, consertos no desenho da personagem e mudanças no cenário.

¹¹ Render vem do verbo renderizar: Tornar permanente um trabalho de processamento digital (áudio, imagem etc.) que, após as alterações editadas, resulta num arquivo final. Em outras palavras, exportar o vídeo final.

Enfim, com a animação completa, foram aplicados alguns efeitos finais de iluminação e texturas, para obter o resultado almejado desde o início.

8.4.2 Desenho final

O projeto em mãos deste curta-metragem é uma síntese de todo o aprendizado e esforços reunidos ao longo da concepção deste trabalho. Buscou-se ilustrar na montagem final de Such Great Heights cada decisão narrativa a partir das mudanças sonoras, criando um ambiente imersivo ao espectador para contar essa história.

A criação de um cenário inspirado em uma estética futurista, tangendo ao Vaporwave e ao Cyberpunk é um ponto que definitivamente aliou-se para demonstrar com mais facilidade as variações melódicas em tons visuais, com a experimentação de cores vivas e vibrantes ao decorrer da narrativa. Há uma forte presença de halos e luzes pulsantes durante as sequências do curta-metragem, sincronizando com as batidas da música, Buscou-se com isso, alinhar de certa forma também as experiências sinestésicas descritas pela compositora da música, com pontos de luzes pulsantes.

Trabalhar também com a temática de um mundo dentro de um videogame permitiu a abstração maior das sequências visuais, dando um porquê aos eventos acontecidos na história e uma liberdade criativa maior.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de todo este projeto pode ser descrita como desafiadora. Cada etapa foi de certa forma uma provação em sequência a anterior, e ver a construção final de todo este trabalho de acordo com cada detalhe idealizado é de grande satisfação. A animação criada é uma abordagem experimental de ilustrar como a música pode exercer uma função maior para a sequência de eventos em uma história do que imaginamos, trazendo o espectador para dentro desse universo de fantasia.

Os estudos para este trabalho envolveram aproximar-se de criações incríveis na indústria do audiovisual, produções transformadoras na indústria e que inspiram em sua criatividade e inovação. Ter contato não somente com estas produções, mas com a história de como o som foi tomando cada vez mais espaço e importância nesta indústria foi uma experiência enriquecedora.

Estudar sobre uma condição tão única quanto a sinestesia e ver como essa condição manifesta-se de forma única em cada pessoa foi algo curioso e incitante, abrindo um novo olhar para as possibilidades no mundo do design e da arte. Destaca-se que neste estudo foi-se possível ter o contato principalmente com as obras da musicista Kaitlyn Hova, profissional de grande criatividade e talento e inspiração chave para este trabalho.

A metodologia de Munari encaixou-se como uma luva neste projeto, metodicamente organizando a sequência de cada etapa e permitindo a criação do projeto de uma forma clara e objetiva em todos os momentos de sua execução. A metodologia abordada comprovou-se como uma excelente aliada para a produção focada no audiovisual, e é definitivamente um caminho que espera-se servir de inspiração e guia para outras produções deste campo.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, André. Funções da Música no Cinema: Contribuições para a Elaboração de Estratégias Composicionais. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais. 2007.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. Cultrix/Pensamento. São Paulo. 1989.

CARRASCO, Ney. Sygkronos, A Formação da Poética Musical do Cinema. São Paulo: Via Lettera, 2003

DAVIS, Richard. Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV. Boston. Berklee Press. 1999.

DENIS, Sebastien. O Cinema de Animação. Texto e Grafia, 1ª Edição. Lisboa. 2007

ESPINHA, Sofia. As Novas Estruturas Narrativas Cinematográficas No Cinema Português – Realidade Ou Utopia?. (Mestrado em Som e Imagem) - Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Porto. 2015.

FALCÃO, Eveline. Iniciação: Pesquisa e Desenvolvimento para um Curta-Metragem 3D (Projeto de Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste. Caruaru. 2017.

FONTELES, Mauricio. A Dimensão Sonora e a Representação do Espaço Imaginário no cinema de animação 3D. Dissertação (Mestrado em comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. Brasília. 2014.

GABLER, N. Walt Disney - O Triunfo da Imaginação Americana. São Paulo: NOVO SÉCULO, 2009.

GARCIA, Xochitl. Media Guide: The Bouba Kiki Effect. 2016. Disponível em: <www.sciencefriday.com/educational-resources/media-guide-the-bouba-kiki-effect/> Acesso em 19 set. 2023.

JUNIOR, Airton. Qual é a função de um Sound Designer? AvMakers, 2019. Disponível em: <www.avmakers.com.br/blog/qual-e-a-funcao-do-sound-designer> Acesso em: 19 set. 2023.

JUNIOR, Romildo. Metodologia de Design Aplicada à Melhoria Audiovisual do Canal do Youtube Clone Covers. (Projeto de Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste. Caruaru. 2017.

LAZARESCU-THOIS, Laura. The New Soundtrack. Edição 8.1. Edimburgo. Edinburgh University Press and the Laura Lazarescu-Thois. 2018.

MAGALHÃES, Carla. Sinestesia na Arte. Universidade da Beira Interior. (Mestrado em Design Multimédia) - Covilhã. 2008.

MELO, Isabelle. Identidade Visual para Animação e a essência da Era da Renovação da Disney (Projeto de Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste. Caruaru. 2021.

PEGORARO, Celbi. Fantasia e uma Nova Dimensão Sonora: convergência de linguagens musical, artística e cinematográfica. São Paulo. Ano 5 - Edição 4 – Junho-Agosto 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/download/35657/38377/41954>. Acesso em 12 set. 2023.

RAPINI, Raquel. As Cores das Músicas Através da Sinestesia. 2018. Disponível em: <www.medium.com/@raquelrapini/as-cores-das-m%C3%BAasicas-adfee46b3493> Acesso em 19 set. 2023.

RODRÍGUEZ, A. A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

ROSE, Frank. The Power of Immersive Media. Strategy+Business, 2015. Disponível em: <https://www.strategy-business.com/article/00308>. Acesso em: 14 set. 2023.

VIEIRA, Luís. O Cinema de Animação 3D em Sistemas de Realidade Virtual: Exploração dos Modos de Visualização e do Foco da Narrativa (Mestrado em Multimédia) - Universidade do Porto. Porto. 2016.

FILMOGRAFIA

FANTASIA (1940). Direção de Samuel Armstrong et al. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

FANTASIA 2000 (1999). Direção de James Algar et al. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

HOMEM-ARANHA no Aranhaverso (2018). Direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman. Estados Unidos: Columbia Pictures e Sony Pictures Animation.

HOMEM-ARANHA Através do Aranhaverso (2023). Direção de Joaquim Dos Santos, Justin K. Thompson, Kemp Powers. Estados Unidos: Columbia Pictures e Sony Pictures Animation.

APÊNDICE A: SINOPSE DA ANIMAÇÃO SUCH GREAT HEIGHTS

Such Great Heights é um clipe de animação criado para a música de mesmo nome da compositora Kaitlyn Hova. A história traz sua personagem principal participando de um rito de iniciação em seu grupo de amigos no qual precisa saltar do prédio mais alto da cidade e chegar ao chão em segurança. A história traz como base inspirações na estética dos anos 80 e estudos nos conceitos de sinestesia e cromestesia.

APÊNDICE B: ROTEIRO DA ANIMAÇÃO SUCH GREAT HEIGHTS

0:00 - 0:17 - Filme inicia com um fade in, Com a cena inicial mostrando um fliperama. O cenário é uma cidade à noite iluminada pela luz dos prédios, postes e carros passando. A câmera foca em diversos ambientes, como as ruas, poças com pingos de chuva, e vistas de prédios.

0:18 - 0:23 - Câmera começa a mostrar o prédio onde a personagem principal está. O prédio é tão alto que há névoa abaixo dele. É possível ver que a personagem está no topo do prédio mais alto. Há outras pessoas a observando esperando que ela salte.

APARÊNCIA DA PERSONAGEM: Adolescente ou jovem adulta de cabelo castanho médio em um rabo de cavalo.. Jaqueta de capuz com calças de brim. Tênis. Carrega uma mochila nas costas.

0:23 - 0:33 - Personagem prepara-se para saltar. Alternância da câmera entre closes da personagem e distância. A personagem dá um passo à frente e se deixa cair no último segundo.

0:34 - 0:51 - Alternância entre os ângulos da personagem caindo. Câmera apontada em direção ao chão mas também apontada depois de forma paralela a personagem em diferentes direções. Câmera em slow motion ao final seguida de uma queda brusca da personagem e transição da tela com efeito glitch

0:51 - 1:14 - Tela de transição para o mundo do videogame de acordo com o ritmo da música. Câmera muda de plano e percebemos que a personagem agora está andando numa tirolesa. Luzes em neon pulsam no cenário de acordo com a música e círculos acendem de acordo com as batidas.

1:14 - 1:36 - Personagem entra em um túnel em que arcos de luz se acendem conforme ela passa.

1:36 - 2:00 - O túnel agora torna-se escuro, iluminado apenas pela luz da linha neon da tirolesa. Ao sair do túnel, o plano foca em uma vista aberta da cidade e a personagem é vista ao longe. Aos **1:58** a luz da tirolesa se apaga e a personagem é arremessada de frente com o vidro da janela de um prédio que se estilhaça em câmera lenta.

2:00 - 2:09 - Personagem começa a deslizar por um prédio. Interferências de retângulos passando pela tela deslizam. Vidros brilham de acordo com o ritmo da música.

2:10 - 2:19 - Corte da Música

2:20 - 2:41 - Troca de cores do ambiente e da personagem. A queda ao chão vai tornando-se cada vez mais rápida. Sequência frenética de cores no final. Logo ao final o pára-quedas da protagonista abre.

2:42 - 3:03 - A protagonista desce suavemente de para-quedas e aterrissa no chão com segurança. Após chegar ao chão, no céu surge uma mensagem escrita "GAME OVER", sinalizando que a protagonista chegou ao final do jogo.

3:04 - FINAL - Corte para dentro do fliperama onde pode se ver a mesma personagem jogando em uma das máquinas, revelando seu rosto. A personagem sorri ao concluir o jogo, que pode-se ver com a tela acesa com a logo do jogo "SUCH GREAT HEIGHTS" e a frase "Play Again?". No último toque da música a máquina se apaga e a animação encerra.