



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES - IARTE

LAVÍNIA MEIRELES MAGALHÃES

**O MOMENTO VAZIO: UMA ANIMAÇÃO PARA A APRECIÇÃO DO
PRESENTE**

Uberlândia
2024

LAVÍNIA MEIRELES MAGALHÃES

**O MOMENTO VAZIO: UMA ANIMAÇÃO PARA A APRECIÇÃO DO
PRESENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia, como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo
Brandão

Uberlândia-MG, 06 de fevereiro de 2023.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão Silva – Orientador e Presidente da Banca

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli – Membro Titular

Prof. Dr. Paulo Matos Angerami – Membro Titular

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à universidade. Aos professores e funcionários públicos que fazem parte da instituição UFU e que auxiliam na nossa jornada pelo ensino superior.

Agradeço também aos meus colegas, amigos e família, que tornaram esse trabalho possível de ser realizado a partir do apoio que tive de todos durante todos esses anos.

“De nada tenho certeza, mas a visão das estrelas
me faz sonhar.”
(VANGOGH, 1888, p. 235)

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo a produção de um curta-metragem de animação, desenhado totalmente à mão no estilo quadro a quadro. Foi explorada a representação de um cotidiano em que nada de importante acontece, mas que ainda assim há algo especial nele. A ideia é mostrar que mesmo quando nós não estamos focados em algo, podemos sim aproveitar um momento em que as coisas apenas estão, naquele momento, existindo.

Ao longo do texto, são explorados conceitos como o impressionismo e o MA (o vazio, da cultura japonesa). Porém, o foco principal vai se manter na narrativa da produção da animação em si e em todas as suas complicações técnicas que podem ocorrer durante o processo. Por consequência, na execução, também são descobertas novas áreas de criação anteriormente desconhecidas pela autora como artista.

Palavras chave: Animação; desenho digital; cotidiano; vazio; curta-metragem.

ABSTRACT

This work aimed to produce an animated short film, drawn entirely by hand in the frame-by-frame style. The representation of a daily life in which nothing important happens, but that there is still something special in it, was explored. The idea is to show that even when we are not focused on something, we can enjoy a moment in which things are just existing.

Throughout the text, concepts such as impressionism and MA (the emptiness of Japanese culture) are explored. However, the focus will remain on the narrative of the production of the animation itself and all its technical complications that may occur throughout the process. Consequently, in the execution, new areas of creation previously unknown to the author as an artist are also discovered.

Keywords: Animation; digital drawing; everyday; empty; short film.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Animação de Imagens Técnicas, 2020.....	11
Figura 2 - Animação de Ateliê de Fotografia, 2022.....	12
Figura 3 - Trabalho final de Risco, Gesto e Marca, 2021.....	13
Figura 4 - Trabalhos para a matéria de Criação da Forma, 2022.....	13
Figura 5 - Trecho do filme <i>A Viagem de Chihiro</i> , 2001.....	17
Figura 6 - <i>The Wanderer above the Sea of Fog</i> , 1818	19
Figura 7 - <i>Cliff Walk at Pourville</i> , 1882.....	20
Figura 8 - Série Catedral de Rouen, 1892-1893.....	21
Figura 9 - Foto de um caminho dentro da UFU.....	24
Figura 10 - Miniaturas.....	25
Figura 11 - Esboço de personagem.....	25
Figura 12 - Registro de experimentação da melodia.....	27
Figura 13 - Registro de construção da trilha sonora.....	27
Figura 14 - Rascunho do cenário.....	28
Figura 15 - Desenho limpo do cenário.....	29
Figura 16 - Cenário colorido (comparação).....	29
Figura 17 - Cenário finalizado.....	30
Figura 18 - Ciclo de caminhada.....	31
Figura 19 – Rascunho dos personagens sobre o cenário.....	32
Figura 20 – Frames da animação final.....	33

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO 1.....	10
1.1. ATÉ CHEGAR AQUI.....	10
1.2. TRABALHOS ANTERIORES.....	11
1.3. PRIMEIRO CONTATO COM O ESTÚDIO GHIBLI.....	14
CAPÍTULO 2.....	16
2.1. <i>MA</i> E O VAZIO NECESSÁRIO.....	16
2.2. UMA ABORDAGEM SUBLIME.....	18
2.3. A VONTADE IMPRESSIONISTA.....	19
2.4. PONTO DE ENCONTRO.....	21
CAPÍTULO 3.....	23
3.1. CAPTAÇÃO DAS IMAGENS.....	23
3.2. PRIMEIROS ESBOÇOS.....	24
3.3. PRODUÇÃO DA TRILHA SONORA.....	26
3.4. PINTURA E FINALIZAÇÃO DOS CENÁRIOS.....	28
3.5. ANIMAÇÃO DOS PERSONAGENS SOBRE O CENÁRIOS.....	30
3.6. MONTAGEM DE TODOS OS ELEMENTOS E PROCESSO DE EDIÇÃO.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

INTRODUÇÃO

Esse trabalho busca representar momentos de vazio que temos durante nossos dias, e que muitas vezes mal notamos. Além de ser porta de entrada para a exploração de várias técnicas audiovisuais.

No geral, o objetivo desse trabalho de conclusão de curso é registrar o processo de criação de um curta de animação feito totalmente à mão. Inspirado a partir dos elementos reflexivos apresentados sobre o vazio na cultura japonesa e suas possíveis equivalências ocidentais.

Todos os passos e procedimentos usados durante a pesquisa são descritos neste texto, a fim de criar um registro que possa ser usado futuramente tanto pela autora, como estudo para futuros trabalhos, quanto para outros artistas que se interessarem pelo projeto.

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

1.1. Até chegar aqui

Para dar início a este trabalho, acredito que seria uma boa ideia comentar um pouco sobre meu passado com a animação e o porquê de ter escolhido esse meio para a produção do meu trabalho artístico para esse TCC.

Desde muito cedo na minha infância, os desenhos animados sempre ocuparam boa parte do meu tempo de lazer. Eram eles que me traziam conforto em momentos que não estava fazendo as tarefas da escola ou de casa.

As principais séries de animação que me acompanharam foram *Hora de Aventura* e *Steven Universo*. Elas apareceram em momentos muito próximos na minha vida, com estreia em 2010 e 2013, respectivamente. Ambas tinham como personagem principal um jovem perto dos seus 13 anos, e eu com meus 11 anos na época, me identificava muito com seu jeito e percepção de mundo. Só mais tarde me daria conta de que existia um sentimento de cumplicidade e amizade por eles que me acompanharia por anos.

Justamente por essa proximidade, e por ter acompanhado essas séries por tanto tempo enquanto novas temporadas eram lançadas, que quando revisito esses anos da minha vida percebo que acabei crescendo junto com esses personagens. Mesmo sendo fictícios, de um mundo fantasioso e bem longe do “normal”, muito do que eles passaram, viveram e aprenderam, eu aprendi junto e incorporei sentimentos, conhecimentos e traços de personalidade na minha própria vida.

Por isso foi muito instintivo para mim, quando surgiu a necessidade de pensar sobre como eu faria esse trabalho, que a primeira resposta fosse de produzir uma animação, mesmo sem muito conhecimento técnico ou de quanto tempo essa ideia iria me custar.

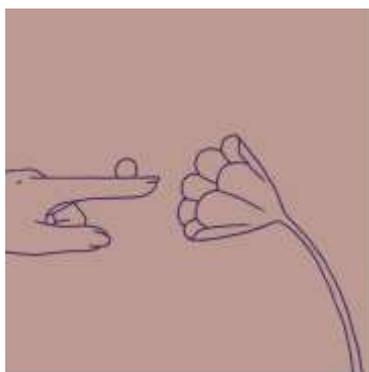
1.2. Trabalhos anteriores

Pensei que seria uma boa ideia para dar início a esse Trabalho de Conclusão de Curso, visitar meus trabalhos anteriores. Queria entender minhas antigas motivações, temas que se tornaram recorrentes, e tudo que poderia servir como combustível para a construção de uma ideia a ser explorada por aqui.

Comecei então, a fazer uma linha do tempo de todos os trabalhos feitos por mim durante esse período de graduação, e escolhi alguns que gostava mais, tanto pelo resultado final, quanto pela premissa inicial.

O primeiro deles foi uma animação curta, com duração de 30 segundos. Esse foi apenas um estudo de movimento para a matéria de Imagens Técnicas. Nele eu mostrava alguns princípios da animação, como por exemplo: Esmagar e esticar, pose a pose e temporização. Todos eles representados usando elementos simples, uma flor, uma bola, uma caneta e uma mão.

Figura 1 - Animação de imagens técnicas, 2020



Disponível em: <https://vimeo.com/908072224?share=copy>

Aqui podemos ver uma representação de um elemento da natureza (a flor), e a participação de uma figura humana mesmo que só em parte (a mão). Mesmo que em uma montagem fictícia e fantasiosa, por ter um componente que se transforma durante a animação. Esses dois elementos iniciais sempre voltariam a aparecer em obras futuras minhas.

Outro trabalho que produzi, mais recentemente no curso, foi uma animação um pouco maior para a matéria de Ateliê de Fotografia. Agora com 2 minutos e meio de duração. Porém, neste trabalho deixei de lado a representação figurativa para focar mais na produção geral.

Como a matéria era focada mais na parte fotográfica e de audiovisual, meu projeto foi fazer essa animação por cima de imagens estáticas. Eu dediquei um pouco mais de um mês para capturar e editar essas imagens. Todas elas partiram de pontos diferentes do meu cotidiano, sendo recortes de cor na natureza. Somente depois desse processo que realmente comecei a desenhar por cima delas. O resultado foi um vídeo completo, com trilha sonora, edição e animação.

Figura 2 - Animação de Ateliê de Fotografia, 2022



Disponível em: <https://vimeo.com/908073891?share=copy>

O objetivo era mostrar um recorte do nosso cotidiano que poucas pessoas prestavam atenção, em como nesses pequenos lugares que foram representados existia um mundo inteiro em outra escala. Por isso só existe a presença desses pequenos pontos brancos para representar os insetos que vivem nesses mundos.

Esses dois primeiros trabalhos me impulsionaram a vontade de produzir uma animação. Ainda não sabia o tema ao certo, nem o que seria representado nela, mas com toda a bagagem que carrego, me sentiria incompleta se produzisse outro tipo de mídia.

Por fim, alguns trabalhos que acho que valem a pena citar porque contribuíram para o desenvolvimento desse projeto são desenhos que fiz para as matérias de Risco, Gesto e Marca e Tópicos Especiais: Criação da Forma.

Figura 3 - Trabalho final de Risco, Gesto e Marca, 2021



Fonte: Arquivo pessoal

Este primeiro é um conjunto de três peças em que o tema sugeria a representação de diferentes espaços. Em alguns deles já explorava a possibilidade de posicionar figuras humanas.

Figura 4 - Trabalhos para a matéria de Criação da Forma, 2022



Fonte: Arquivo pessoal

Esse segundo também é um conjunto de três peças. Aqui a técnica é outra, e um ano se passou, porém, os assuntos tratados nos trabalhos continuaram os mesmos. Espaços com figuras humanas variadas.

A partir destes últimos exemplos reconheci que sempre havia um padrão quando representava espaços abertos. Seja com mais ou menos detalhes, se era preciso desenhar paisagens e fazer estudos de observação sobre diferentes locais, sempre houve em mim a necessidade de colocar nesses espaços um ou mais personagens.

Esses seres que constantemente apareciam em diferentes cores, tamanhos e formas não tinham gênero ou idade definidos, sequer tinham rostos, eram apenas a representação de seres humanos que poderiam ocupar ou não aquele espaço vazio nos desenhos.

A partir deles que as ideias de que poderiam existir personagens mais complexos na minha animação vieram. E que eles poderiam percorrer e ocupar esses espaços, simbolizando a vida que já existiu e/ou que ainda existe nesses lugares.

1.3. Primeiro contato com o estúdio Ghibli

O autor Karl Thomas Smith diz em seu livro *Now Go: On Grief and Studio Ghibli*: “Veja bem, eu não cresci com os filmes do Studio Ghibli. Não no sentido tradicional, pelo menos. Mas eu queria que tivesse.”

Nesse trecho ele se refere que muitas pessoas cresceram assistindo os filmes do Studio Ghibli e, por isso, têm uma relação especial com eles, - do mesmo jeito que eu possuo com as animações que citei anteriormente - mas o autor, Smith, não tem essa ligação porque não teve esse tipo de experiência.

Quando li essa frase pela primeira vez, me identifiquei muito com ele. Os filmes do Studio Ghibli, como muitas outras peças da cultura japonesa foram introduzidas na minha vida bem depois da minha infância. Eu mesma tive que correr atrás depois de muito tempo, para conhecer um novo mundo na animação que são as animações japonesas.

O que, inicialmente, pareceu um sentimento de tristeza por ter perdido a oportunidade de consumir esse conteúdo por todos esses anos, se tornou um sentimento de gratidão por ter conhecido esses filmes no final da minha adolescência.

Além de me encantar pelos cenários de lindas paisagens, e me apaixonar ainda mais pela técnica de animação, os filmes dos diretores Isao Takahata e Hayao Miyasaki sempre possuíam histórias fantásticas e emocionantes que me fascinavam imensamente.

CAPÍTULO 2 – MA E POSSÍVEIS RELAÇÕES OCIDENTAIS

2.1. *Ma* e o vazio necessário

Muitos anos depois de ter assistido meu primeiro filme do Studio Ghibli *A Viagem de Chihiro*, me deparei com um curioso vídeo no *Youtube* em que a capa era uma cena desse mesmo filme, mas com o título: *Hayao Miyasaki; A Importância do Vazio*. Aquela imagem despertou uma grande curiosidade, pois eu nunca tinha pensado para além da narrativa apresentada nas animações, queria saber como aquele filme tão cheio de acontecimentos, personagens e cores poderiam estar associados a ideia de vazio presente no título.

Naquele vídeo, eu descobri outra coisa que nunca tinha ouvido falar antes. O conceito do *Ma* na cultura japonesa e como essa ideia afetou tanto na produção desses filmes que eu tinha começado a adorar fazia tão pouco tempo. Desde então me pego revisitando esse vídeo como algo conhecido e confortável, mas que também sempre me faz refletir sobre algo diferente toda vez que o assisto.

“Naquela época eu ainda não entendia, mas o que me aconteceu foi um sentimento intenso de imersão. Não só graças ao meu fascínio pelos elementos fantásticos do filme, mas também porque o Miyasaki permitiu que o mundo criado por ele se construísse na minha frente com um ritmo, com um propósito. Eu vivi as aventuras de Chihiro, mas também contemplei o mundo ao redor dela. Ela parou, e eu parei com ela.” (VALAREZO, 2016)

O *Ma* é uma palavra da língua japonesa. Mais comumente traduzida como “vazio”, mas que também possui vários significados não literais, já que faz parte quase de um senso comum da sociedade japonesa. Por isso é tão difícil a tradução para o ocidente.

Podemos associá-la com os conceitos de “entre-espço”, “espaço-intermediário” ou “intervalo” também, como explicou a doutora Michiko Okano em seu texto para o artigo *Ma – a estética do entre*.

“O ideograma Ma 間 é uma associação de dois caracteres, representações do portão 門 e do sol 日, que traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através do qual se entrevê o sol.

間 = 門 + 日

(portão + sol)” (OKANO, 2013-2014)

Por isso, o *Ma* era tão importante nos filmes de Miyasaki, pois em suas obras muitas cenas se apresentavam sem terem um propósito narrativo específico para o desenrolar da história, porém elas somavam ao conjunto da obra justamente por ser uma forma de respiro que os personagens – e, às vezes, nós mesmos – precisavam encontrar antes de dar continuidade ao filme.

Figura 5 - Trabalhos para a matéria de Criação da Forma, 2022



Fonte: Netflix

Uma das cenas mais famosas, e a que é citada no vídeo do canal Entreplanos, é a cena do filme *A Viagem de Chihiro*. Em um momento da trama em que a personagem principal precisava fazer uma viagem a outro reino fictício da trama, muitas outras histórias retirariam todo o espaço de tempo que esses personagens levariam para chegar até esse outro lugar. Mas neste filme, esse momento é preservado, mesmo sem nenhum tipo de interação entre os personagens que seja relevante para a narrativa.

Esses momentos de pausa podem ser encontrados em quase todos os filmes do Studio Ghibli, demonstrando o quão forte esse conceito afeta criativamente os criadores do filme.

2.2. Uma abordagem sublime

Algo que podemos traçar um paralelo ao conceito de *Ma* no ocidente, mais na parte contemplativa e muitas vezes literal no sentido de vazio, é a ideia associada ao sublime.

O Sublime foi uma ramificação partida do movimento artístico Romantismo, que teve seu início perto do século XVIII. Nessa categoria artística eram valorizados os fortes sentimentos que se manifestavam ao estar diante da grandiosidade da natureza, sejam eles bons ou, na maioria das vezes, de terror e medo. “[...] Tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror constitui uma fonte ao sublime, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz.” (BURKE, 1993, p. 48)

A principal obra, talvez a mais conhecida, que explora esses conceitos é *O andarilho acima do mar de nevoeiro* (1818) de Caspar David Friedrich. Com um personagem central diante de um abismo nas montanhas, a obra representa perfeitamente a posição de nós seres humanos diante da grandeza da natureza e o sentimento de vazio e inferioridade que sentimos diante dela.

Figura 6 - *The Wanderer above the Sea of Fog*, 1818



Fonte: *Hamburger Kunsthalle*

Sendo assim, não podemos relacionar o conceito de vazio da cultura japonesa com o sublime a partir de seus sentimentos de dor, terror e perigo diante daquilo que é desconhecido, mas podemos os relacionar no momento em que ambos se encontram em uma contemplação passiva de seus arredores no mundo.

2.3. A vontade impressionista

Outro movimento artístico ocidental que pode ser relacionado ao *Ma*, enquanto movimento passivo de contemplação, é o impressionismo.

No final do século XIX, a França se encontrava em meio à Belle Époque, momento de grande euforia para a sociedade e que também refletiu positivamente nas obras artísticas.

Mesmo sendo duramente criticados em seu tempo, os pintores impressionistas valorizavam muito mais as cores vibrantes e as luzes que suas paisagens refletiam. A pressa e a necessidade que eles tinham de capturar o momento presente fizeram suas obras terem traços bem marcados de pincel, cores vibrantes e saturadas que

procuram representar exatamente a iluminação do momento em que a pintura estava sendo produzida.

Um dos pintores mais renomados desse movimento foi Claude Monet, que além de seus trabalhos mais famosos de seu jardim em Giverny, na França, também possui outros que representam muito sua vontade de capturar o momento presente.

Um deles é *A caminhada do penhasco em Pourville*, que representa um cenário simples e cotidiano, em que podemos ver o movimento da brisa do mar soprando as roupas das pessoas representadas e o movimento das ondas no horizonte.

Figura 7 - *Cliff Walk at Pourville*, 1882



Fonte: *The Art Institute of Chicago*

Outra obra, ou conjunto de obras que eu destacaria de Monet é seu estudo sobre iluminação e cores que foi feito em 1892 e 1893, representando a Catedral de Notre-Dame de Rouen sob diferentes momentos do dia e em diferentes dias durante um intervalo de um ano.

Figura 8 - Série Catedral de Rouen, 1892 -1893



Fonte: *The Art Institute of Chicago*

Foram mais de trinta telas pintadas, cada uma revelando um único e distinto momento daquela mesma edificação. Um perfeito exemplo de contemplação e representação de um espaço e um momento enquanto ele acontece.

Por essa valorização e a preocupação da captura do momento presente enquanto ele acontece, acredito que faz muito sentido relacionar o impressionismo a esse trabalho pessoal de animação.

2.4 - Ponto de encontro

Seguindo essas referências de artistas conhecidos, conceitos e movimentos artísticos que já tinham me influenciado em outros momentos na minha vida, vi que todos eles tinham em comum esse elemento da contemplação de um espaço, por motivos diferentes, mas que sempre se encontravam em uma atividade passiva de capturar o momento presente de forma externa a ele.

Talvez esse tenha sido o motivo de me identificar tanto com esse tema. Em muitos momentos da minha vida me encontrei distante da realidade, como se estivesse assistindo o tempo passar como um espectador diante da vida de outras

peças e, às vezes, também como espectador diante da minha própria vida, ao mesmo tempo que estava vivendo ela.

É um sentimento estranho, algumas vezes pode ser algo como uma contemplação e reflexão. Uma observação de pontos positivos e com sentimento de felicidade de assistir a vida acontecendo ao seu redor. Em outros momentos, o sentimento é ruim e melancólico, de não pertencimento àquele lugar, como um formigamento que te faz sair do próprio corpo e assistir aos acontecimentos como uma terceira pessoa.

Em grande parte, esses dois sentimentos não se misturam, mas se tornam muito difíceis de identificar no momento em que acontecem, somente depois é que consigo raciocinar o que senti antes. No momento, eles são somente o sentimento de formigamento e dormência, nem quente nem frio, algo morno, um meio termo de sensações.

De certa forma, acredito que gostaria de transpassar esses sentimentos por meio da minha animação, não como algo positivo e nem negativo, mas o ato de observação passiva de momentos na vida das pessoas. Como quando vemos pessoas andando na rua, ou quando sentamos em um banco da praça e observamos quem passa por ali, ou em um parque, famílias passeando juntas ou pessoas com seus bichos de estimação. Não sabemos seus nomes, de onde vêm, para onde vão, e, muito provavelmente, nunca mais veremos essas pessoas na nossa vida, mas há algo de especial para mim nesses pontos vazios, nesses pontos *Ma* do nosso dia, em que estamos presentes naquele momento.

CAPÍTULO 3 - PROCESSOS

A partir deste capítulo, contarei todo o processo que tive para a produção da animação. Desde o início com a captação de imagens, até sua finalização.

3.1. Captação das imagens

O primeiro passo para começar a parte prática deste projeto, ou seja, fazer a animação, foi tomar a decisão sobre qual seria a fonte de inspiração para os cenários a serem usados no vídeo. Eles deveriam representar os lugares comuns que pudessem remeter àquelas intervenções associadas à ideia de “assistir” o mundo à minha volta, assim como comentado no capítulo anterior.

Como grande parte da ideia em si se deu em meio a reflexões que tive no meu dia-a-dia, nada mais justo do que trazer a representação desses momentos através de diferentes cenários que compunham ou ainda perpassam a minha rotina na cidade de Uberlândia.

Comecei a registrar as paisagens que percorro na cidade com fotografias e vídeos feitos no meu celular, que mais tarde seriam usados como referências para os cenários da animação. Assim, me coloquei em alerta para quando me encontrasse naquele sentido de estado de vazio, citado anteriormente, eu, rapidamente, tentava identificar e capturar o cenário que provocou esse sentimento. Foram feitas mais de 200 fotografias e vídeos de diferentes locais para depois ser feita uma triagem do que seria usado e o que seria descartado.

Figura 9 - Fotografia de um caminho dentro da UFU



Fonte: Arquivo pessoal

Após o agrupamento desse material, a filtragem dessas imagens foi feita descartando todo arquivo que não pudesse ser utilizado, como fotografias borradas, vídeos curtos e sem qualidade, imagens com o ângulo ou foco incorretos, iluminação divergente, etc.

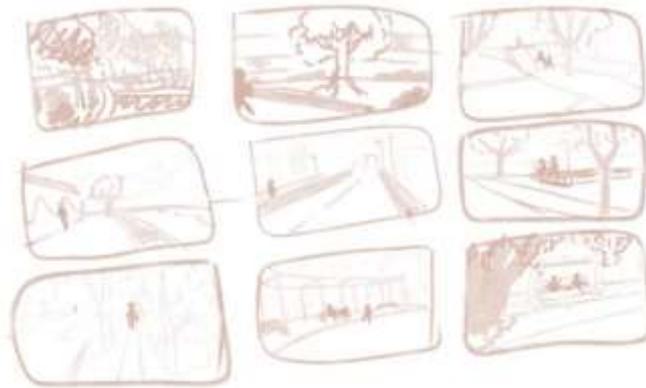
A partir dessa curadoria, os primeiros desenhos já puderam ser feitos para dar início à parte prática da animação.

3.2. Primeiros esboços

O primeiro passo para uma animação é desenhar as *thumbnails*, ou “miniaturas”, que como o próprio nome sugere, são miniaturas das cenas usadas na animação. Essas miniaturas, mesmo que sem muita qualidade técnica de desenho, ajudam os artistas a visualizar a progressão das cenas de uma forma mais geral e organizar a ordem das mesmas.

Por mais que a animação para este projeto não tenha uma linha do tempo de acontecimentos muito definida, já que a proposta não apresenta uma narrativa linear, ou seja, não se tem a intenção de contar uma história, mas para todo tipo de animação é interessante ter esse tipo de organização prévia para otimizar o processo de sua construção.

Figura 10 - Miniaturas



Fonte: Arquivo pessoal

Nesse caso usei a técnica de miniaturas especificamente para usar como um guia visual na hora de distribuir as cenas e como esboço inicial dos cenários. Essas miniaturas, por terem que ser feitas rapidamente e sem muita atenção ao detalhe, eu as fiz digitalmente no programa *Paint Tool Sai*, por ser o que eu tenho mais familiaridade, assim tornando o processo mais prático.

Além das capturas feitas anteriormente, também dei início aos primeiros esboços dos personagens que estariam ocupando esses espaços.

Figura 11 - Esboço de personagem



Fonte: Arquivo pessoal

Este seria o grande protagonista da minha animação, mesmo sem ser exatamente um personagem. A ideia era de representar figuras humanas que não ditassem tão especificamente questões como gênero, formato de corpo e idade. Que fossem representações em formas simplificadas e gerais para que qualquer pessoa que fosse assistir essa animação pudesse tanto identificar aquela figura como um ser humano, quanto também talvez se identificar presente naquele espaço.

Este esboço do personagem foi feito com lápis e papel, mesmo eu preferindo usar o digital. Nesse período do trabalho estava enfrentando algumas dificuldades técnicas com o meu computador, por isso alguns passos do trabalho tive que produzir de modo tradicional para não atrasar toda a produção.

3.3. Produção da trilha sonora

Diferente da última animação feita por mim, dessa vez gostaria que todo o trabalho fosse uma produção 100% original, porém isso também incluía a trilha sonora.

Apesar de ter certo conhecimento em alguns instrumentos, tudo o que sei é meramente prático, não possuía nenhuma noção de teoria musical ou em como produzir uma música.

Por conta disso, fiquei estudando o básico e testando programas e ferramentas que me ajudassem a tornar essa ideia real. O que me fez deixar os desenhos de lado por um tempo.

Além de captar fotografias e vídeos, também tive que captar áudios de diferentes lugares que pudessem fazer parte da trilha sonora, compondo toda uma ambientação para esses cenários.

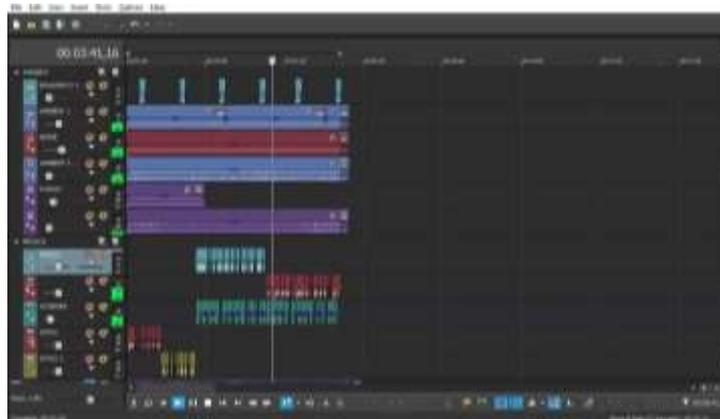
Figura 12 - Registro de experimentação da melodia



Fonte: Arquivo pessoal

Todos os elementos foram captados com o gravador do meu celular. Os áudios externos, os acordes de piano que complementam a melodia principal, a própria melodia que eu compus usando meu *ukulele*, entre outras coisas que usei para deixar o áudio mais experimental.

Figura 13 - Registro de construção da trilha sonora



Fonte: Arquivo pessoal

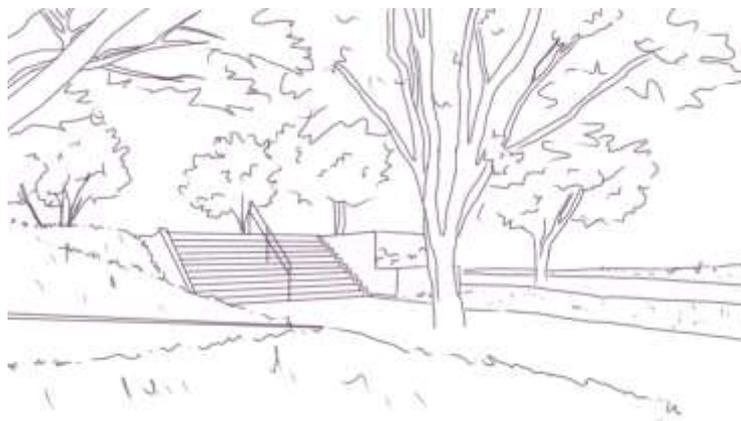
Para a montagem dessa trilha, usei um programa de edição de vídeo que já tinha conhecimento prévio, chamado Sony Vegas. Processo que foi complicado considerando o nível de experiência que eu tinha musicalmente, mas que foi divertido de fazer e experimentar durante a produção.

3.4 Pintura e finalização dos cenários

A partir das miniaturas que tinha feito anteriormente, a produção das ilustrações seguiu o mesmo processo de criação de imagens que sempre faço, usando o mesmo programa antes citado: *Paint Tool Sai*.

Primeiramente é feito um rascunho geral e talvez mais um detalhado caso seja preciso, com todos os elementos a serem representados. Neste caso do exemplo, as árvores, a estrutura central, a grama, e qualquer outra coisa que esteja presente na fotografia de referência e que faça sentido para o cenário.

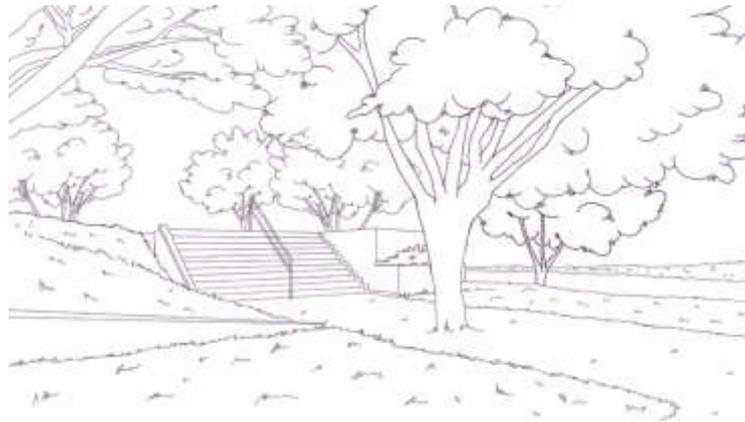
Figura 14 – Rascunho do cenário



Fonte: Arquivo pessoal

Depois do rascunho, é preciso passar a limpo esse desenho para que possa ser feito o processo de coloração. Pessoalmente, faço uso de linhas limpas, mas com textura que deixam a impressão de serem feitas por um lápis. Acredito que esse tipo de linha acrescenta mais personalidade ao desenho.

Figura 15 – Desenho limpo do cenário



Fonte: Arquivo pessoal

Depois desses dois processos, começo a coloração do cenário, procuro não variar muito nos valores das cores, deixando tudo mais harmonioso e coerente, mesmo essas sendo as cores de base, é necessário que elas “conversem” entre si para o desenho funcionar. Para fazer isso digitalmente, eu primeiramente pinto todos os espaços usando cores base padrão e depois coloco uma camada que sobrepõe todas as outras com uma cor específica

Figura 16 – Cenário colorido (comparação)



Fonte: Arquivo pessoal

Por último, não é um detalhe tão marcante à primeira vista, mas para quem acompanha o processo faz bastante diferença, é a distribuição de luz e sombra. Algumas obras tendem a deixar os cenários somente com as cores de base e outros fazem seus cenários com uma iluminação e renderização de forma mais realista. No meu caso eu prefiro usar algo mais no meio-termo entre esses dois, mas essa questão depende muito do estilo e também do tema da animação.

Figura 17 – Cenário finalizado



Fonte: Arquivo pessoal

Todas as ilustrações foram feitas no mesmo estilo e depois usadas como cenário para as animações dos personagens sobre elas.

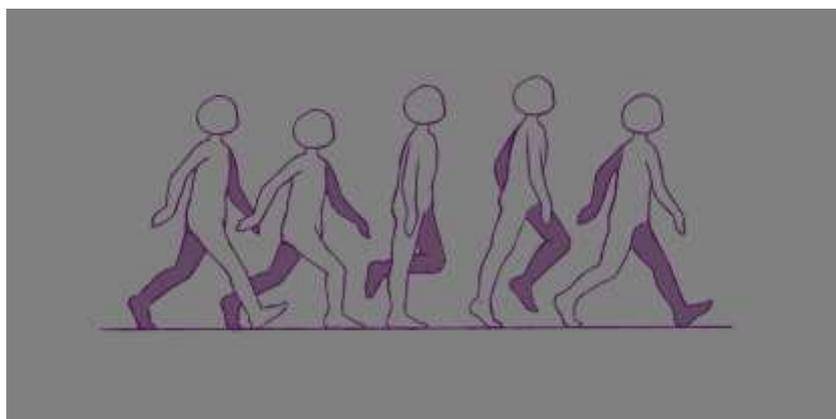
3.5. Animação dos personagens sobre o cenário

Depois de tantas dificuldades e novos conhecimentos encontrados pelo caminho, era hora de dar mais um passo importante desse projeto. A animação dos personagens.

Para usar como base, já que em todos os cenários haveriam pessoas andando, o primeiro material de animação que produzi foi um ciclo de caminhada estático.

Também utilizando o programa *Paint Tool Sai* como ferramenta para a produção do desenho digital.

Figura 18 – Ciclo de caminhada



Fonte: Arquivo pessoal

O ciclo de caminhada é um dos princípios básicos de animação e um dos primeiros a ser estudados por quem quer fazer esse tipo de produção. Por isso minha escolha de começar por ele.

Deixando isso pronto, já tinha um conhecimento básico de como um corpo se comporta em movimento. Precisaria então reproduzir esse ciclo várias vezes e em ângulos diferentes, representando essas pessoas ocupando os espaços previamente ilustrados.

Assim como os rascunhos para os cenários, tive que fazer rascunhos novamente para decidir as posições em que esses personagens ficariam, quais movimentos fariam, e o tempo de tela que teriam em cada cena.

Figura 19 – Rascunho dos personagens sobre o cenário



Fonte: Arquivo pessoal

Seguindo essas marcações de base, fiz o processo de animação frame a frame, desenhando cada movimento que os personagens teriam em cena.

Em uma animação profissional, a taxa é de 24 quadros por segundo, isto é, 24 desenhos que animados em sequência têm a duração de 1 segundo. Essa quantidade de frames por segundo é o que deixa a animação mais ou menos fluida. Porém, por este trabalho se tratar de algo amador e experimental, a taxa de quadros usada foi de 10 frames por segundo.

Segui esse mesmo processo em todas as 16 cenas representadas. Umas com maior e outras com menor duração, dependendo do posicionamento e movimento dos personagens.

3.6. Montagem de todos os elementos e processo de edição

Por fim, o último passo foi a edição. Juntar os frames de animação com os cenários e também com a música, editar detalhes de continuação, fazer alguns cortes e refazer alguns pontos da animação para encaixar melhor com o restante das peças.

Todo esse processo também foi feito no programa *Sony Vegas*, mas agora utilizando de suas ferramentas tanto de áudio quanto de vídeo.

A obra final ficou com 5 minutos e 40 segundos completos de vídeo.

Figura 20 – Frames da animação final



Disponível em: <https://vimeo.com/946169321?share=copy>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de todos os contratempos e empecilhos que tive durante a produção deste projeto, sinto como artista que pude me desenvolver muito e aprender sobre vários meios que talvez nunca pudesse explorar caso não fizesse essa animação.

No que diz respeito a técnica e qualidade estética, acredito que com mais tempo poderia ter um resultado melhor, mas que para o curto prazo que tive para toda a pesquisa o resultado é mais do que satisfatório.

No geral acredito que o saldo é positivo, e que ainda há muito para ser explorado dentro da técnica de animação. E definitivamente é o caminho que quero seguir profissionalmente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELTRÃO, C. A Catedral de Notre-Dame de Rouen, por Claude Monet. Arte na Rede, 2019. Disponível em: <<http://www.artenarede.com/a-catedral-de-notre-dame-de-rouen-por-claude-monet/>>. Acesso em: fevereiro 2024.

CULTURAL, E. D. E. I. Sublime. Enciclopédia Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3655/sublime#:~:text=O%20termo%20sublime%2C%20do%20latim,extraordin%C3%A1rios%20e%20grandiosos%20da%20natureza>>. Acesso em: fevereiro 2024.

EBERT, R. Hayao Miyazaki Interview. Roger Ebert, 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: fevereiro 2024.

GONÇALVES, R. Efêmero Animado: O vazio como elemento na criação de desenhos. Uberlândia: [s.n.], 2023.

NITSCHKE, Gunter. Ma: the Japanese sense of place: in old and new architecture and planning. Architectural design, Tokyo, n. 36, p. 116-156, march 1966.

OKANO, M. Ma - a estética do "entre". Revista USP, São Paulo, v. 100, p. 150-164, dezembro/janeiro/fevereiro 2013-2014. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164>

VALAREZO, M. Entre Planos. Disponível em: <<https://youtu.be/Kyp3YV2t0gQ?si=DxziU1rJHSJL7JHI>>.

VANGOGH, V. Cartas à Theo. [S.l.]: [s.n.].