

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

BRUNO BORDO PASTRELI

DOM KICHUTE: Ilustração digital aplicada ao desenho animado

Uberlândia, MG

2019

BRUNO BORDO PASTRELI

DOM KICHUTE: Ilustração digital aplicada ao desenho animado

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a FAUeD- Faculdade e Arquitetura e Urbanismo e Design, da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Lucas Farinelli Pantaleão

Uberlândia, MG
2019

Dedico este trabalho aos meus pais, que me apoiaram, aos meus professores que me ensinaram e aos meus amigos que mantêm minha criança interior viva.

"Isso é tudo pessoal" (Mel Blank)

RESUMO

O mercado de animações vem crescendo no Brasil. Vários desenhos animados de ótima qualidade vêm sendo produzidos em nosso país nos últimos anos. Nesse cenário, o objetivo desse trabalho foi criar, por meio de ferramentas digitais, uma animação infanto-juvenil com o tema “perseguição de rivais”. Partindo do design thinking como metodologia de criatividade, procurou-se desenvolver um enredo capaz de agradar tanto ao público infantil quanto aos jovens e adultos. Buscou-se ainda criar um processo de produção de desenho animado, com uma economia de tempo durante o desenvolvimento dos episódios, o que acarreta em uma maior margem de lucro. Desse modo foi possível criar um desenho animado para entrar nesse ramo aquecido do mercado brasileiro.

Palavras-chave: Motion Design; Ilustração Digital; Desenho Animado; Cinemática Inversa; Episódio Piloto

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	9
2.1	OBJETIVO GERAL	9
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3	PESQUISA	10
3.1	ANÁLISE DE SIMILARES	10
3.1.1	LOONEY TUNES E TOM E JERRY	10
3.1.1.1	DIREÇÃO	11
3.1.1.2	ENREDO	12
3.1.1.3	SONOPLASTIA	13
3.1.2	SOUTH PARK	13
3.1.2.1	ANIMAÇÃO	14
3.1.3	MÔNICA TOY	17
3.1.3.1	ARTE	18
3.1.3.1.1	PERSONAGENS	18
3.1.3.1.2	CENÁRIOS	19
3.1.3.2	DURAÇÃO DOS EPISÓDIOS	20
4	CRIATIVIDADE	21
4.1	PRIMEIRAS DEFINIÇÕES DE ROTEIRO	21
4.2	BASE PARA O ENREDO	21
4.3	ENREDO	24
4.4	PERSONAGENS	25
4.4.1	CAVALEIRO	25
4.4.2	DRAGÃO	26
4.5	STORY BOARD	27
4.6	DEFINIÇÃO DO NOME	32
5	PRÉ-PRODUÇÃO	33
5.1	ARTE DOS CENÁRIOS	33
5.1.1	PRODUÇÃO	33
5.2	PREPARAÇÃO DOS PERSONAGENS PARA A ANIMAÇÃO	34
5.2.1	BONES E BONE RIGGING	36
5.2.2	CRIAÇÃO DE VARIAÇÕES SITUACIONAIS DOS PERSONAGENS ..	37
5.3	LOGO	37
6	PRODUÇÃO	39
6.1	CRIANDO A ANIMAÇÃO (KEY FRAMES)	39
6.2	ANIMAÇÃO DO LOGO	41
		42

7	PÓS-PRODUÇÃO E SONORIZAÇÃO	42
7.1	ANÁLISE E ADAPTAÇÃO	43
8	RESULTADO FINAL	44
8.1	"FEIJÃO É 'BÃO'"	44
8.2	"NÃO DÊ UMA CATAPULTA PRA QUALQUER UM"	45
9	TESTE E FEEDBACK	46
10	PRODUTOS DERIVADOS	48
11	CONCLUSÃO	51
12	ACESSO AOS EPISÓDIOS PRODUZIDOS	53
	REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

"Nos próximos dez anos, a animação alcançará um patamar de desenvolvimento técnico de implicações revolucionárias, completando um processo que já dura um século. Os artistas possuirão o domínio de seus recursos e o público vai assimilar seus efeitos estéticos mais extraordinários"

Alberto Lucena Barbosa Júnior

A animação vem fascinando as pessoas desde o início da história do cinema. Com o decorrer do tempo, uma quantidade muito grande de desenhos animados vem proporcionando entretenimento a milhões de pessoas, tornando-se um produto muito consumido, com um mercado que move bilhões. Vários desenhos são produzidos todos os anos com histórias envolventes, emocionantes, engraçadas ou dramáticas, agradando a todos os gostos e idades.

Nessa trajetória, diversas histórias foram contadas e muitos valores foram agregados a inúmeras gerações de crianças. Os desenhos infantis possuem uma grande importância no desenvolvimento das crianças, animações são capazes de influenciar valores a serem seguidos e comportamentos a serem evitados uma vez que podem contribuir para a moralização e a inserção de crianças virtuosas na sociedade.

Com a oferta numerosa, o lançamento de um novo desenho no mercado, principalmente no aquecido mercado brasileiro, exige qualidades técnicas e requisitos educativos, que auxiliem as crianças de forma atraente e divertida na formação de valores éticos e morais. Devem apresentar um desenvolvimento de estratégias que possibilitem o retorno financeiro sem abrir mão da responsabilidade.

Por esse motivo, o presente trabalho tem como objetivo mostrar o passo a passo da criação de um desenho animado infanto-juvenil que agregue valores ao público-alvo, tendo como base a antiga expressão latina "*Ridendo castigat mores*"¹ (Corrija os costumes rindo), com o tema "perseguição de rivais", muito comum nas animações da década de 1940. Tudo isso foi feito utilizando a abordagem do *Design Thinking*, uma metodologia com três aspectos principais: o olhar humano, o olhar de negócios e a tecnologia (MJV. 2016) e demais ferramentas de design necessárias para o desenvolvimento de uma animação de sucesso.

¹ "Em seu levantamento de fontes das citações latinas mais usuais, intitulado "Não perca o seu latim" (Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980), o professor Paulo Ronái registra *ridendo castigat mores* como de autoria do poeta neolatino Jean de Santeuil (1630-1697), ao propor para dístico de um busto de Arlequim o dito *Castigat ridendo mores*. Ao traduzir a frase por 'Rindo castiga os costumes', o erudito autor romeno-brasileiro passa por alto o sentido original da palavra latina, que antes da idéia de punição privilegiava, com a palavra castigo, o sentido de obtenção da correção de algo errado pela repreensão ou censura. A melhor tradução de *castigat ridendo mores* seria, pois, corrige os costumes rindo, ou com o riso (ou ainda 'a rir', como preferem os portugueses e, de fato, tornaria a expressão ainda mais clara e expressiva)". (TINHORÃO, 2000, p. 114). A frase não foi criada por Gil Vicente, mas caracteriza a sua intenção de crítica moral em suas obras enquanto usava o humor.

“Cruzando o olhar humano com as questões empresariais, chegamos ao final com uma solução que tem um valor de negócios.” MJV, (2016)

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Criar uma animação infanto-juvenil cômica e lúdica, inspirada em temáticas de perseguição de rivais da década de 1940.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar um estilo de arte que otimize o tempo de produção do desenho animado para que dessa forma ele possa ser feito com um custo menor;
- Demonstrar uma moral geral dentro do contexto da animação e uma moral específica a cada episódio;
- Atualizar o estilo de arte do desenho para que mesmo, tendo como base animações antigas, apresente um visual atrativo para o público.
- Aprimorar o conhecimento pessoal das ferramentas necessárias para se produzir animações

3 PESQUISA

Para nortear a etapa de criatividade foi feita inicialmente uma análise de similares, observando obras clássicas e contemporâneas e absorvendo as qualidades que essas obras poderiam oferecer a este trabalho

3.1 ANÁLISE DE SIMILARES

3.1.1 *LOONEY TUNES* E *TOM E JERRY*

Em 1930 a Warner Bros.² deu início a uma série de animações intitulada “*Looney Tunes*”, para concorrer com a rival Disney³ e suas “*Silly Symphonies*”⁴, criadas um ano antes. Os *Looney Tunes* tornaram-se um grande sucesso e vários de seus personagens são lembrados até hoje, como Pernalonga, Patolino, Gaguinho e o caçador Hortelino Troca-Letras, entre outros.

Muitos deles propunham uma dinâmica de “inimigos naturais”, onde a sina de um era perseguir a sua contra parte, dando origem a personagens de sucesso, como Papaléguas e Willy E. Coiote e Ralph Wolf e Sam Sheepdog, entre outros.

Figura 1 - Papaléguas e Willy E. Coiote (1949)



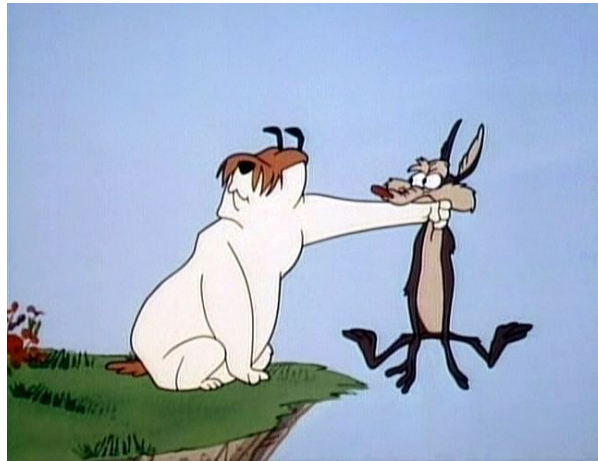
Fonte: Papa-Léguas... (1949)

² Empresa distribuidora de filmes e programas de televisão fundada em 1923 nos EUA. (Warner Brother. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Warner-Brothers>>. Acessado em 4 nov. 2019

³ Empresa pioneira no ramo da animação, fundada em 1923. The Wall Disney Studios History. Disponível em <<https://studioservices.go.com/disneystudios/history.html>>. Acessado em 4 nov. 2019

⁴ Desenho animado produzido entre 1929 e 1939 pela Disney (THE SERIOUS HISTORY OF SILLY SYMPHONIES, Disponível em: <<https://ohmy.disney.com/insider/2016/05/19/silly-symphonies/>>. Acessado em 4 nov. 2019

Figura 2 - Ralph Wolf e Sam Sheepdog (1953)



Fonte: My Favorite...

Outro exemplo desse conceito de desenho animado é o clássico Tom e Jerry, produzido na época pela Metro-Goldwyn-Mayer⁵, mais tarde, adquirido pela produtora Warner.

Figura 3 - Tom and Jerry (1940)



Fonte: Tom and Jerry Fans

3.1.1.1 DIREÇÃO

As três animações citadas acima foram produzidas por Chuck Jones. Apesar de Tom e Jerry ter sido criado por Willian Hanna e Joseph Barbera, em 1940 (outros grandes expoentes da animação, criadores do estúdio Hanna-Barbera Productions Inc. e produtores de memoráveis desenhos como Flinstones e Scooby-Doo), Chuck Jones assumiu o cargo de produtor dessa animação a partir de 1965, por um curto período em que ficou fora da Warner Bros. Quando retornou à Warner, deixou de

⁵ Também conhecida como MGM, é uma empresa estadunidense cujo principal produto é a distribuição de filmes e programas de televisão. Disponível em : <https://www.mgm.com/#/about/mgm-history> (Acesso em 4 nov. 2019)

produzir Tom e Jerry, voltando aos *Lonney Tunes*. (CHUCK JONES. Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm0005062/>>. Acessado em 4 nov. 2019)

3.1.1.2 ENREDO

Todas essas animações foram um sucesso e retratavam a eterna batalha de inimigos naturais: o coiole e o papa-léguas (ou também conhecido como galo-cuco), o lobo e o cão pastor, o gato e o rato. Pode-se dizer que essas relações tem a ver com um princípio básico de sobrevivência: comida.

Durante o programa sempre existia uma separação de “bem” e “mal”. Os predadores eram retratados como “maus”, enquanto suas presas eram retratadas como “boas”.

Os predadores sempre possuíam uma desvantagem sobre seus rivais. O Papa-léguas era mais rápido que o coiole. O cão Sam era muito mais forte que o lobo Ralph. Jerry era muito mais inteligente que Tom. Para contornar essas desvantagens os antagonistas utilizavam diversas estratégias para conseguirem seus objetivos: Tom, por exemplo, tentava compensar a diferença de intelecto usando sua força, superior a do rato, mas nunca dava certo. Com isso, passava-se uma moral ao público infantil, ensinando desde cedo, que violência não resolve os problemas.

Willy Coiole e o lobo Ralph, pelo contrário não possuíam uma força superior a seus adversários. Mas para superá-los, usavam vários métodos mirabolantes e engenhosos, como máquinas complicadas, disfarces, explosivos, catapultas e quaisquer outros produtos que a criatividade da empresa fictícia ACME pudesse oferecer para ajudá-los. Porém, apesar desses métodos sempre falharem de uma maneira cômica, o público sentia empatia por esses personagens, pois ao contrário de Tom, eles não se apresentavam com personalidades agressivas.

Seus roteiros eram simples e não tinham muitas falas. Os episódios, em sua maioria, sempre acabavam de maneira brusca. Depois do último plano do dia falhar, o antagonista aparecia todo machucado, seu rival ria e a tela se apagava: um final simples, porém eficiente para o propósito do programa. No entanto, o fato de a tela escurecer e passar para o próximo desenho da programação da TV, não era algo que as crianças estranhassem, mas as deixavam ansiosas para os próximos episódios.

3.1.1.3 SONOPLASTIA

Para tornar as apresentações desses desenhos animados ainda mais interessantes ao público, a sonoplastia⁶ era de alta qualidade. Como o próprio nome sugere, “Músicas Malucas”⁷, desde que os *Looney Tunes* estrearam em 1930, havia muito cuidado na criação das músicas usadas nas animações e essas sinfonias eram produzidas especialmente para cada episódio. Nos programas aqui analisados, elas possuem uma importância singular, pois os personagens praticamente não tem falas e essas “músicas de *background*” acompanhadas das típicas explosões de bananas de dinamite e demais ruídos característicos dos objetos utilizados nas cenas são os únicos sons dos episódios.

3.1.2 SOUTH PARK

Figura 4 - South Park (1997)



Fonte: Goldberg (2019)

South Park é uma Sitcom (*Situation Comedy*) americana produzida por Matt Stone e Tray Parker para o canal *Comedy Central*. Apesar de ser uma série muito polêmica é um sucesso comercial, e vem sendo produzida ininterruptamente desde 1997. Conta a história dos amigos Erick, Kyle, Stan e Kenny, todos com 10 anos, que sempre se envolvem em aventuras malucas na pequena, estranha e montanhosa cidade de *South Park*, local em que coisas absurdas e bizarras acontecem. (SOUTH PARK. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0121955/>>. Acessado em 4 nov. 2019.)

⁶ Reconstituição artificial, no teatro, no cinema, no rádio, na televisão etc., dos ruídos que acompanham a ação. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/sonoplastia/>>. Acessado em 3 nov. 2019.

⁷ Tradução do autor

3.1.2.1 ANIMAÇÃO

Matt e Trey conheceram-se na faculdade e desenvolveram o conceito da série a partir de curtas criados por eles próprios em 1992 e 1995, sendo que o de 1995 foi um dos primeiros virais de internet, intitulado de “*The spirit of christmas*” (O espírito do Natal). Essas animações foram feitas no estilo de “Animação de recortes” em que todos os personagens eram previamente desenhados em diversas partes, depois unidos. E conforme as fotos eram tiradas, eles movimentavam as diversas partes dos corpos e os cenários, criando a ilusão de movimento. (6 Days to Air: The Making of South Park. Comedy Central. 2011)

Figura 5 - Recortes do personagem Kyle Broflovski



Fonte: Characters... (2009)

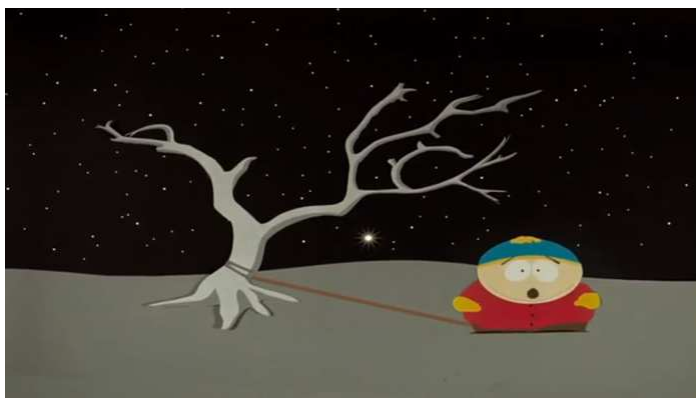
Devido a esse processo de animação ser complicado de se produzir utilizando formas complexas, os autores faziam as animações utilizando formas simples com um baixo custo. As pernas dos personagens não se moviam e como não existia a animação do andar, os personagens simplesmente saltavam de um lado para o outro o que criou um movimento característico, pois por si só sua animação era cômica.

Nos três primeiros episódios da série esse estilo de animação em recortes foi

mantido. O primeiro episódio levou três meses para ser concluído e por isso os episódios da primeira temporada são visivelmente mais simples do que das outras. A partir do quarto episódio *softwares* foram utilizados para imitar esse estilo característico, conseguindo assim detalhes nos cenários e incluindo mais personagens nas cenas. (Fan Question: Do you hand draw every scene?. Disponível em <<https://southpark.cc.com/blog/2016/03/11/fan-question-do-you-hand-draw-every-scene>>. Acessado em 4 nov. 2019).

As imagens abaixo representam uma comparação entre um episódio antigo e um episódio recente:

Figura 6 - Episódio 1, Temporada 1 - Cartman Ganha uma Sonda Anal



Fonte: South... (1997)

Figura 7 - Episódio 5, Temporada 22 - The Scoots

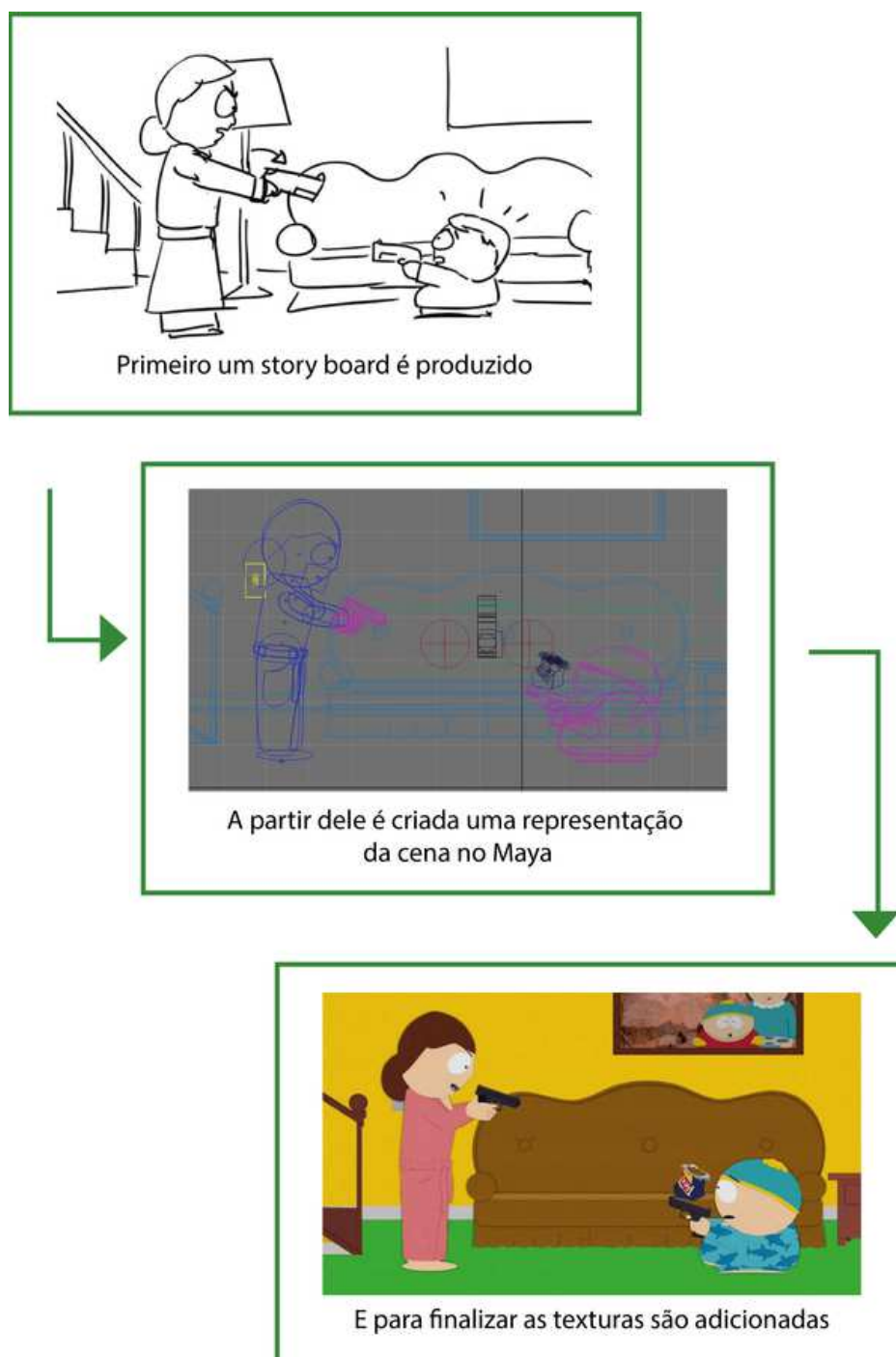


Fonte: South... (2018)

Diferentes tipos de *softwares* já foram utilizados para criar as animações. Assim que começaram a utilizar programas para animação, ao invés de animar manualmente, os autores da série escanearam todos os recortes e os redesenharam no Adobe Illustrator e em seguida exportavam essas imagens para o programa

PowerAnimator. Após o início da quinta temporada, o processo foi mudado. Atualmente a animação é criada no programa Autodesk Maya. (*Fan Question: Do you hand draw every scene?*. Disponível em <<https://southpark.cc.com/blog/2016/03/11/fan-question-do-you-hand-draw-every-scene>>. Acessado em 4 nov. 2019)

Figura 8 - Processo de animação de South Park



Fonte: Fan Question... (2016)

Em 1997 quando os recortes de papel foram escaneados criou-se uma base de dados para esses desenhos originais. Hoje, para a criação das animações, essa base ainda é consultada para que as texturas dos personagens e dos objetos se mantenham as mesmas (Fan Question: Do you hand draw every scene?. Disponível em < [https://southpark.cc.com /blog/ 2016/03/11/ fan-question-do-you-hand-draw-every-scene](https://southpark.cc.com/blog/2016/03/11/fan-question-do-you-hand-draw-every-scene) >. Acessado em 4 nov. 2019).

Graças ao uso da animação digital o tempo de produção dos episódios caiu drasticamente. Esse tempo passou de três meses gastos no primeiro episódio para 6 dias entre a criação do roteiro e o projeto finalizado, como mostrado no documentário “6 days to air: The making of South Park:” produzido pelo Comedy Central em 2011.

Um episódio do programa *Simpsons* demora em média oito meses para ser produzido (6 Days to Air: The Making of South Park. Comedy Central. 2011). Comparativamente, isso mostra que o custo de produção de *South Park* é bastante reduzido em relação aos seus concorrentes.

3.1.3 MÔNICA TOY

Figura 9 - Mônica Toy (2013)



Fonte: Mônica... (2017)

Mônica Toy é uma web série criada em 2013 para celebrar os 50 anos da Turma da Mônica. Inicialmente era destinada somente ao Youtube, mas devido ao seu grande sucesso entrou na programação do *Cartoon Network*, na TBS e na Netflix.

A estratégia inicial do desenho era atingir diretamente o público infantil. No entanto, além desse público, os produtores tinham a intenção de agradar a todos, desde os adultos que gostam dos personagens como também, segundo os próprios produtores, o público mais difícil de todos, os adolescentes.

Uma das estratégias utilizadas para agradar aos adolescentes foi banir o “*pof*” uma onomatopeia visual usada para encobrir as coelhadas desferidas pela Mônica. Assim, o Cebolinha é frequentemente visto apanhando na tela e, mesmo representando uma violência contra o personagem, isso teve uma ótima aceitação por todos os públicos, pois a cena não é mostrada de maneira cruel, não choca os mais novos e é aprovada pelos mais velhos (VINHAS, Leonardo. Bruno Honda e a Turma da Mônica Toy, 2015. Disponível em: <<http://screamyell.com.br/site/2015/05/05/bruno-honda-e-a-turma-da-monica-toy/>>. Acessado em 4 nov. 2019).

3.1.3.1 ARTE

3.1.3.1.1 PERSONAGENS

A arte gráfica dos personagens utilizada em Mônica Toy é diferente de todas as outras já vinculadas à marca da Turma da Mônica. Trata-se de um visual mínimo, com poucas cores e detalhes, o que trouxe uma animação simples e rápida, livre de qualquer confusão gráfica ou poluição da história.

Esse estilo "minimalista" facilita a animação por ter poucos elementos, levando menos tempo para criar as animações. Durante alguns episódios os personagens sofrem algumas deformações, como braços ou pernas que se esticam para que alcancem algum objeto, e tais ações são aceitas sem estranhamento por parte dos espectadores, graças a simplicidade dos personagens.

Figura 10 - Personagens principais de Mônica Toy



Fonte: Barbosa (2017)

3.1.3.1.2 CENÁRIOS

Os cenários do desenho são ainda mais minimalistas que os personagens, sendo monocromáticos, sem muita profundidade e com traços básicos. Essa escolha estética deixa o visual do programa ainda mais simples e condiciona toda a atenção dos espectadores nas ações dos personagens. Além disso, agiliza o processo de criação dos episódios, uma vez que são muito mais fáceis de se desenhar, ficando prontos para serem utilizados mais rapidamente.

Na sequência, vejamos alguns exemplos de cenários utilizados na série:

Figura 11 - Temporada 5, Episódio 4 - Frisbidu



Fonte: Mônica... (2017)

Figura 12 - Temporada 5, Episódio 9 - Mãe é mãe



Fonte: Mônica... (2017)

Figura 13 - Temporada 5, Episódio 25 - Selfie do Além



Fonte: Mônica... (2017)

3.1.3.2 DURAÇÃO DOS EPISÓDIOS

A duração dos episódios de Mônica Toy é, em média, de 30 a 40 segundos, exceto episódios especiais como os de Natal, que podem durar alguns minutos. Com isso, os episódios tem roteiros curtos, apresentando apenas uma rápida situação cômica.

Tendo em vista que na atualidade somos bombardeados por inúmeras mídias que exibem conteúdos para serem vistos durante todas as horas do dia, esses episódios curtos são ideais para prender a atenção dos espectadores durante toda a sua duração.

Além de prender a atenção, episódios mais curtos tem um menor tempo de criação e desenvolvimento, acarretando em menor custo de produção e gerando mais lucro à produtora.

4 CRIATIVIDADE

4.1 PRIMEIRAS DEFINIÇÕES DE ROTEIRO

A partir da análise de similares, as características mais interessantes de cada desenho animado foram incorporadas a este trabalho, sendo elas:

- A eterna briga de rivais – *Looney Tunes* e *Tom e Jerry*;
- Um estilo que agilize a produção - *South Park*;
- Episódios de curta duração – *Mônica Toy*;
- Episódios com foco no público infantil e que agrade também adolescentes e adultos – *Mônica Toy*

Tendo essas características definidas o passo seguinte foi criar o enredo.

4.2 BASE PARA O ENREDO

A base para o enredo é inerente ao tema “perseguição de rivais”, sendo este tema comumente abordado em produções destinadas ao público infantil. Nesse sentido como fazer para que pessoas mais velhas também possam ter interesse em assistir tal produção?

O principal propósito de atingir o público adulto dá-se pelo fato de que a animação possa ser assistida em família. Assim, se um dos familiares gostar do desenho, ele incentivará outros a vê-lo. Dessa forma, conquistando um espectador, outros também serão levados a assisti-lo.

A solução para esse problema está na utilização de um tema que seja “familiar” aos adultos e adaptado para as crianças.

Para encontrar esse tema foi feito um *Image Board* com diversos desenhos das décadas de 1980 e 1990. Segundo a definição de MARTIN e HANNINGTON (2012) *Image Board* é:

“Uma colagem de imagens coletadas, ilustrações ou imagens de marcas, que podem ser utilizadas para comunicar visualmente uma descrição essencial da estética alvo, estilo, audiência, contexto ou outros aspectos de design (...)” (MARTIN, Bela, HANNINGTON, Bruce. *Universal Methods of Design*. Rockport Publishers, 2012, p. 100) (Tradução do autor).

Essa ferramenta foi utilizada com o objetivo de auxiliar na visualização de tipos de personagens e selecionar os que melhor se adaptariam ao tema proposto para se atingir os anseios deste trabalho.

Figura 14 - Image Board: Personagens de programas infantis das décadas de 1980 e 1990

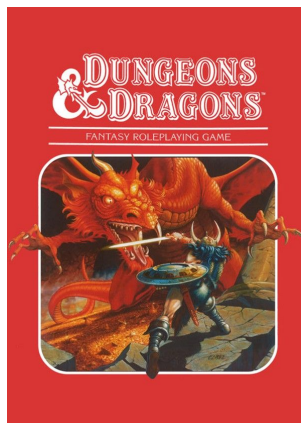


Fonte: Compilação do Autor (2019)

Após a análise, definiu-se como enredo o ideário de cavaleiros e dragões, visto que esse tema era bastante recorrente nas gerações dos anos 1980 e 1990. Por fazer parte da infância de muitas pessoas, esses personagens foram escolhidos por serem capazes de resgatar sentimentos como familiaridade e nostalgia, uma vez que, muitas dessas pessoas, na atualidade, possuem filhos e são as crianças o principal público-alvo do desenho.

Vejamos algumas mídias que retratam alguns exemplos de narrativas visuais de dragões e cavaleiros:

Figura 15 - Livro: Dungeons & Dragons Basic Rules



Fonte: Simpson (2016)

Dungeons & Dragons é um famoso jogo de RPG⁸ baseado na temática clássica da fantasia. Jovens e crianças passavam muito tempo na companhia de amigos imaginando batalhas épicas em uma terra mágica. (*Dungeons & Dragons. What is D&D.* Disponível em <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>. Acesso em 31 ago. 2019)

Uma série de desenhos animados com o mesmo nome foi produzida em 1985. No Brasil seu nome foi adaptado para "Caverna do Dragão", tornando-se um grande sucesso entre as crianças dos anos 1990 (Caverna do Dragão. Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0085011/>, acesso em 31 ago. 2019).

Outro ideário embutido na memória das pessoas, são quadros de São Jorge Guerreiro enfrentando um dragão que ficavam expostos em inúmeras casas brasileiras demonstrando, desde muito cedo, a ideia da rivalidade entre cavaleiros e dragões.

Figura 16 - Imagem de São Jorge Guerreiro e o dragão



Fonte: História...

⁸ RPG é a sigla em inglês para role-playing game, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

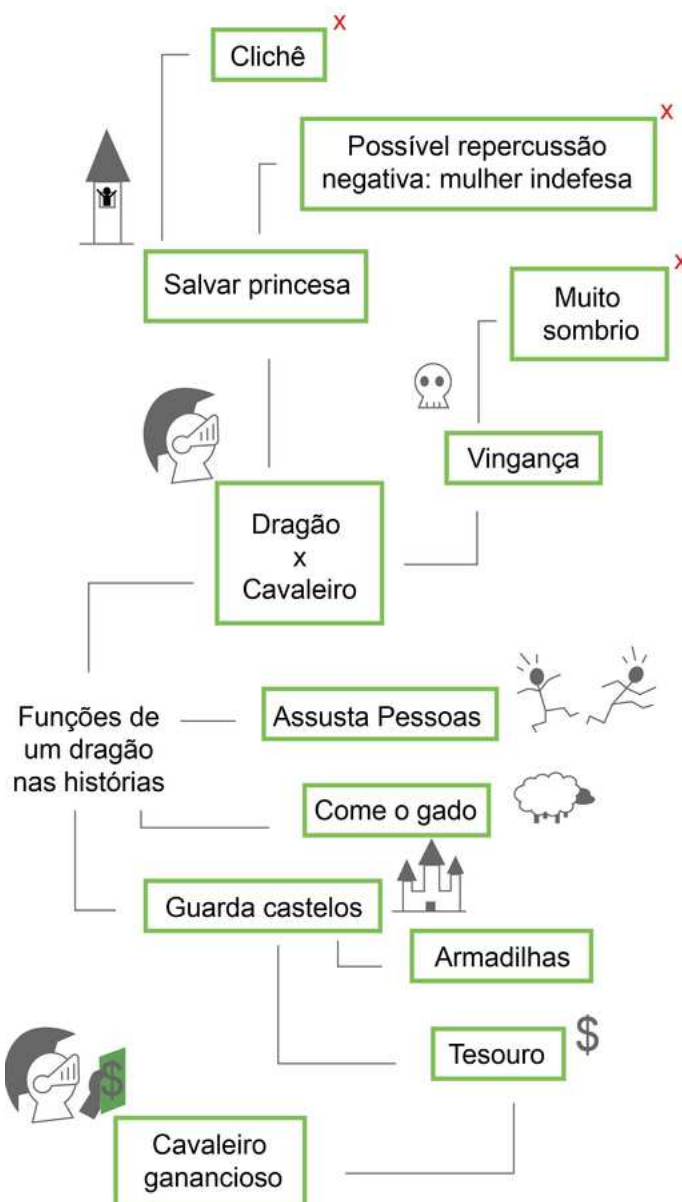
Os jogos de RPG podem ser jogados de diversas formas. As mais comuns são através de atuação literal, na qual os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens, e o RPG de mesa, a forma mais famosa (e a primeira inventada) de RPG (RPG, Disponível em <<https://www.significados.com.br/rpg/>>. Acessado em 21 nov. 2019).

4.3 ENREDO

Com o tema “perseguição de rivais” e o enredo “cavaleiros e dragões” a base da história pôde ser escrita. Para auxiliar essa criação um *mind map* foi utilizado. Segundo MARTIN e HANNINGTON (2012), *mind map* pode ser definido como:

" (...) uma ferramenta de pensamento visual que pode ajudar a gerar ideias, para desenvolver conceitos quando a conexão de muitas peças relacionadas a informação são incertas. Provém uma maneira não linear de externalizar a informação em nossa cabeça (...)." (MARTIN, Bela, HANNINGTON, Bruce. *Universal Methods of Design*. Rockport Publishers, 2012, pg 118) (Tradução do Autor).

Esquema 1 - Mind Map



Fonte: O autor (2019)

Nos diversos materiais analisados os dragões, em geral, eram retratados como seres maléficos e eram os antagonistas das histórias. Para subverter essa ideia e causar a sensação de novidade, na animação criada, o dragão será o “bonzinho” e o cavaleiro de armadura brilhante será o “malvado”.

Pensando nas demais características técnicas da animação, o enredo apresenta histórias simples e curtas e poucos personagens na animação.

Para tanto a seguinte sinopse foi criada:

“O desenho conta a história de um cavaleiro cujo objetivo é enriquecer e para isso ele precisa roubar o tesouro guardado por um grande dragão que fica escondido dentro de um velho e estranho castelo. Contudo o cavaleiro sabe que seu inimigo é muito mais poderoso que ele. Então tenta utilizar inúmeros truques e armadilhas para se livrar do dragão e ter passe livre para a sala do tesouro. O dragão por sua vez apenas se defende das investidas do cavaleiro, quando essas não fracassam de uma maneira cômica antes mesmo de chegar até ele”.

4.4 PERSONAGENS

A criação dos personagens é a parte que mais impactou no tempo de produção dessa animação, pois caso suas estruturas corporais fossem muito complexas, estas seriam mais difíceis de serem animadas, aumentando assim o tempo para que os episódios fossem finalizados.

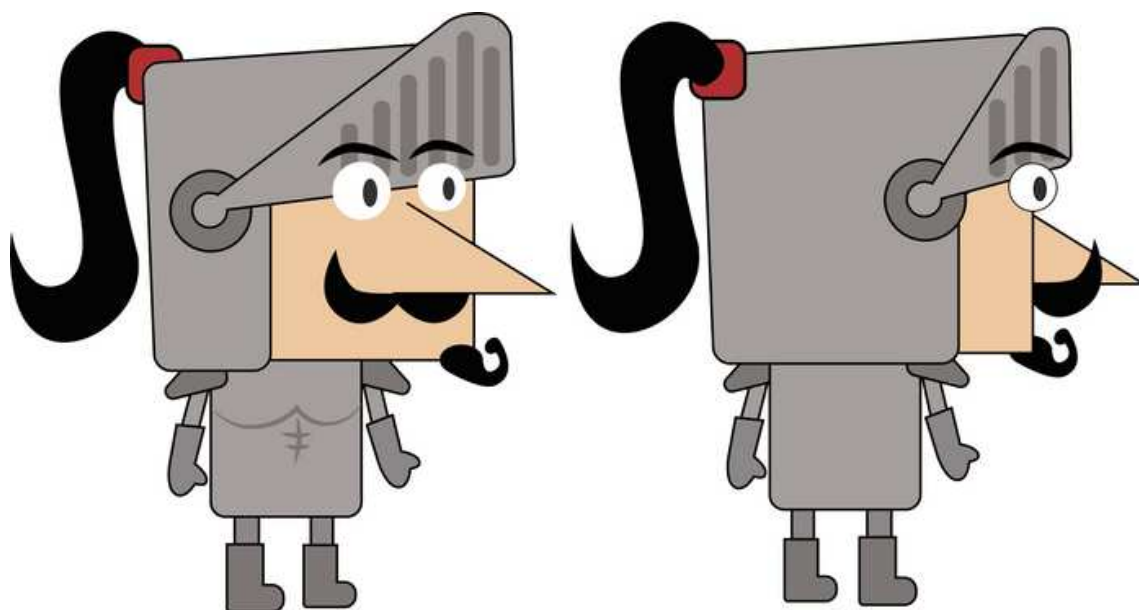
A arte dos personagens foi baseada nas animações de recorte de papel, tornando-a mais simples de se animar, priorizando um visual mais limpo, simples e de fácil compreensão.

4.4.1 CAVALEIRO

Para o cavaleiro foi escolhida uma imagem direcionada ao cômico. Fugindo do padrão comum ele não é o “mocinho” da história. Seu visual quebra vários outros padrões, desconstruindo a imagem de um cavaleiro convencional.

Assim ele é baixinho, com braços e pernas finas e, para torná-lo mais engraçado, sua cabeça e seu nariz são desproporcionais ao resto do corpo.

Desenho 1 - O cavaleiro



Fonte: O autor (2019)

A adição de um grande bigode no personagem é uma estratégia para facilitar a animação, uma vez que é muito mais simples animar um bigode do que os vários movimentos de uma boca. Para driblar as limitações de gráficos da época esse truque foi utilizado na criação do personagem Mario, principal herói da Nintendo, conforme revelado em entrevista por seu criador Shigeru Miyamoto (*How Mario Got His Mustache and His Name*. 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v9ERab8P6lo>>. Acessado em 31 out. 2019)

4.4.2 DRAGÃO

Dragões comumente são retratados com muitos detalhes, grandes asas, um tamanho descomunal e aparência intimidadora. Porém, nessa animação será utilizada uma versão bem diferente da retratação popular de um dragão.

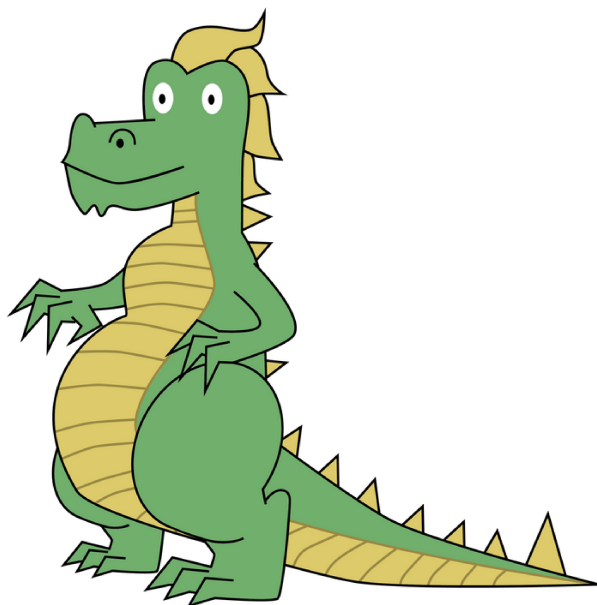
O tamanho do dragão foi diminuído, não possui asas visando simplificar a animação, além de manter o visual mais simples e sua aparência simpática, pois nessa história ele não é o vilão e as pessoas deverão simpatizar-se com ele.

Assim como haviam em vários desenhos dos anos 1980 e 1990, foram atribuídas características antropomórficas⁹ a ele, como andar em duas pernas.

Suas mãos possuem apenas 4 dedos, o que simplifica o trabalho da animação.

⁹ "Forma de pensamento ou conceito que atribui a Deus, a deuses ou a seres sobrenaturais, maneiras de agir, sentimentos e pensamentos característicos dos seres humanos" Antropomorfismo, Dicio. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/antropomorfismo/>, Acessado em 4 nov. 2019.

Desenho 2 - O dragão



Fonte: O autor (2019)

Como um dragão nada mais é que um grande réptil, muitas de suas características físicas foram inspiradas em um dos mais famosos répteis brasileiros, o Jacaré do Papo Amarelo. Por isso apresenta uma grande faixa amarela do pescoço até a cauda e grandes placas pontiagudas na parte de trás do seu corpo. Essas placas são uma alusão de que apesar de ser simpático, ele não é inofensivo.

4.5 **STORY BOARD**

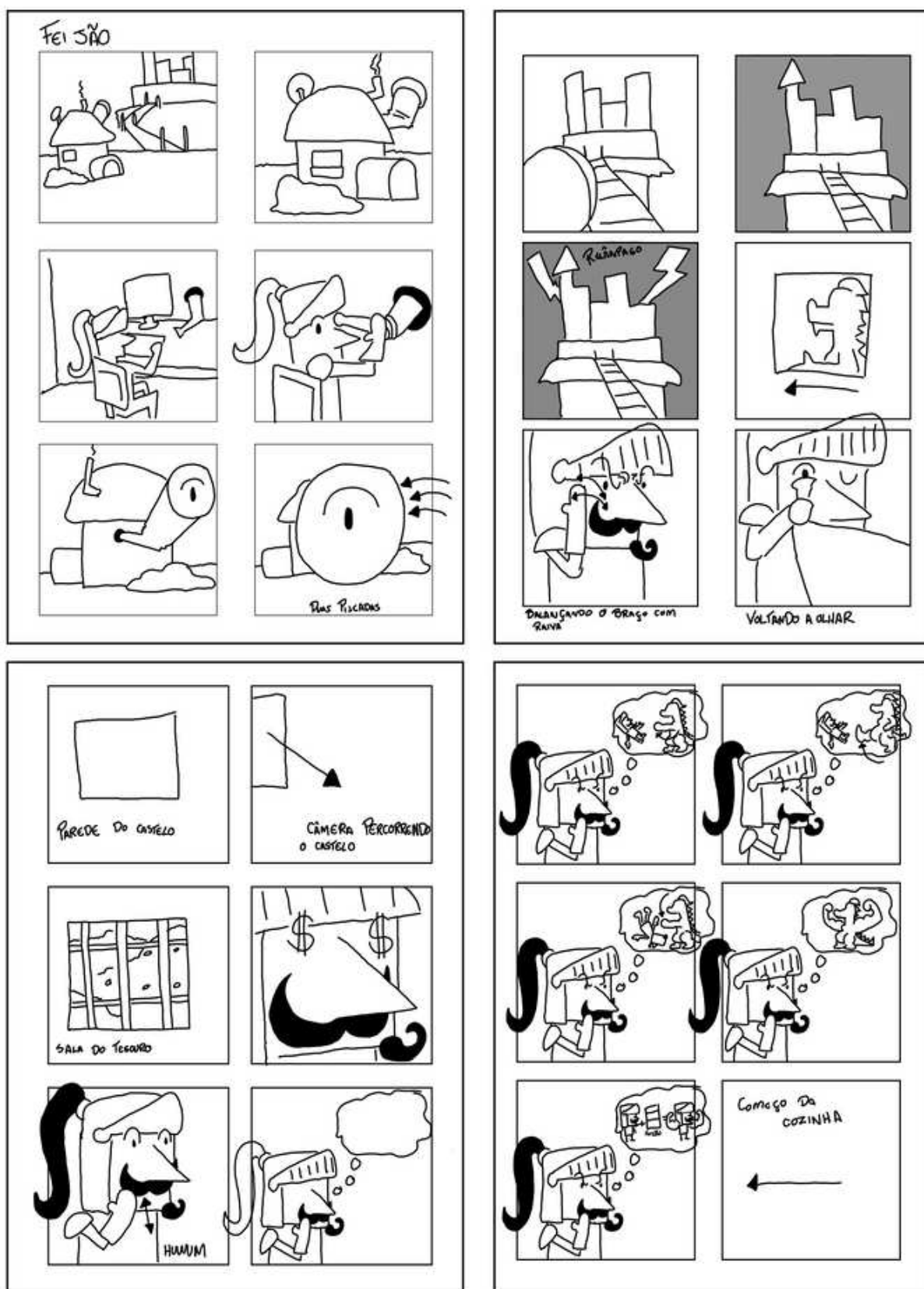
A partir da criação dos personagens e definição do enredo foi necessário se ater ao objetivos propostos inicialmente para o desenho animado:

- Roteiro voltado à comédia infanto-juvenil;
- Curta duração;
- Histórias simples;
- Transmitir uma mensagem moral ao público;

Para a criação dessas histórias foi utilizada a ferramenta *Story Board*. A *ABCINE* define *Story Board* da seguinte maneira:

"Os *story boards* são utilizados para o planejamento visual das cenas a serem filmadas e também para transmitir a toda a equipe o que se espera em cada cena. Eles consistem em uma sequência de quadros no formato no qual serão filmadas as imagens do filme, onde são desenhadas as cenas da forma como imaginadas pelo diretor" (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA. Disponível em < <https://abcine.org.br/site/storyboard/>>, Acessado em 1 nov. 2019).

Figura 17 - Story Board do primeiro episódio parte 1



Fonte: O autor (2019)

Figura 18 - Story Board do primeiro episódio parte 2

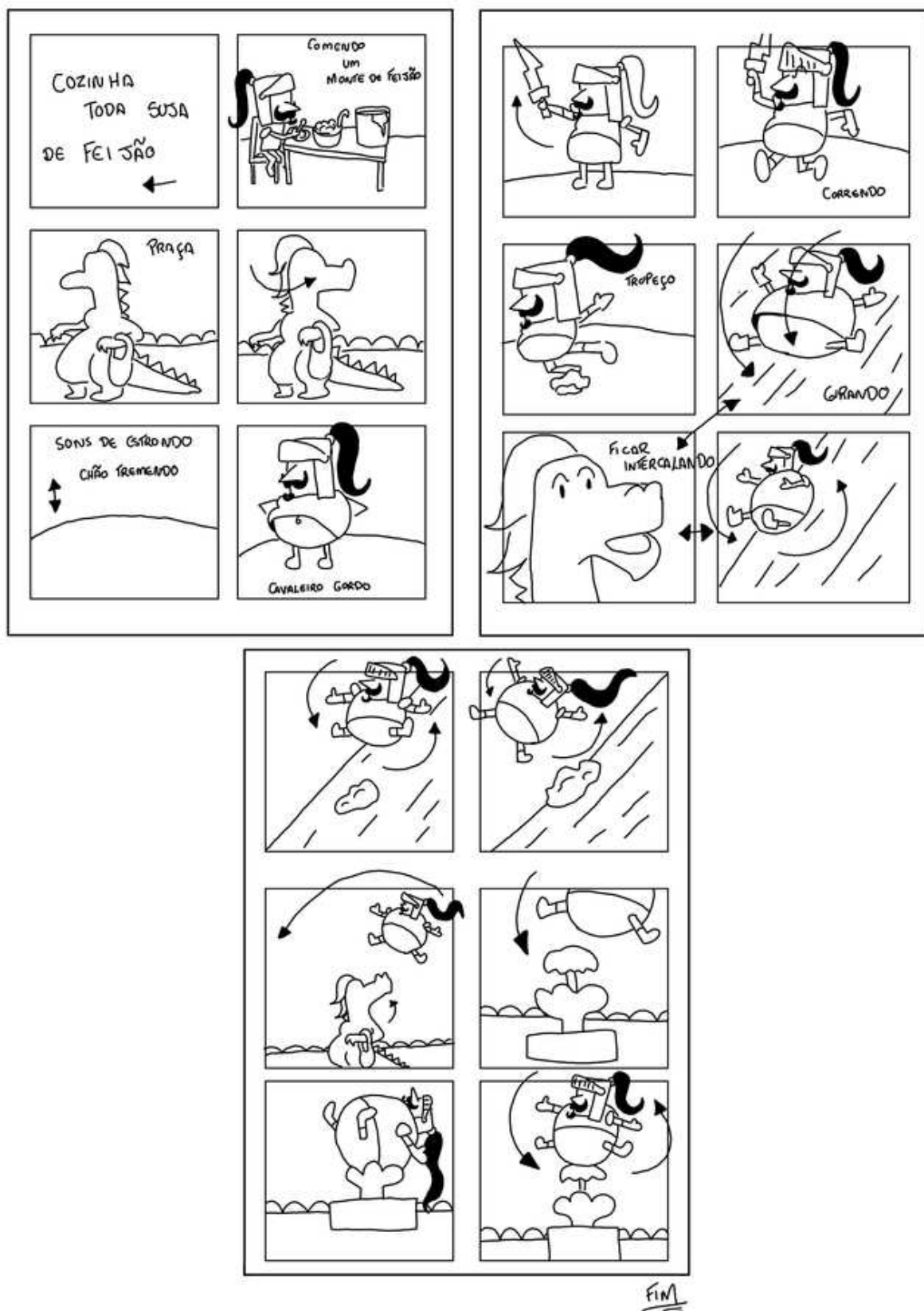


Figura 19 - Story Board do segundo episódio parte 1



Fonte: O autor (2019)

Figura 20 - Story Board do segundo episódio parte 2

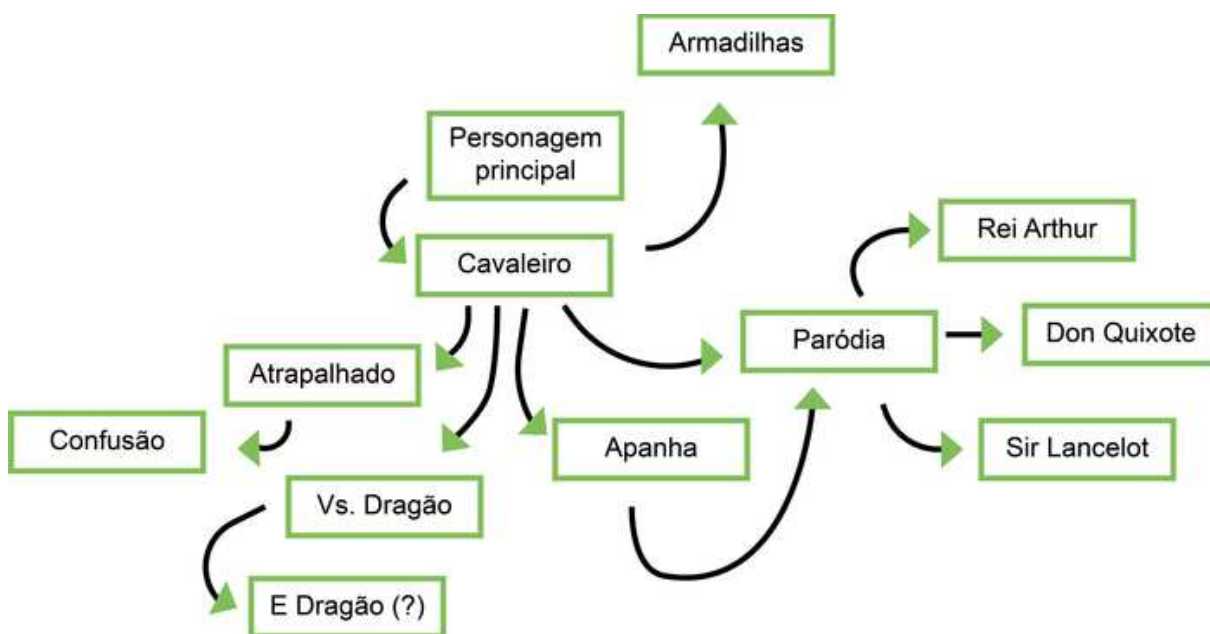


4.6 DEFINIÇÃO DO NOME

Após a criação dos personagens e da história foi possível escolher um nome que combinasse com tudo o que foi criado. Para isso a ferramenta de *Brainstorm* foi utilizada. De acordo com MARTIN e HANNINGTON (2012):

"Organizações gráficas do *Brainstorm* ajudam na criação de um novo conceito estruturando visualmente um mergulho profundo no espaço do problema"(MARTIN, Bela, HANNINGTON, Bruce. *Universal Methods of Design*. Rockport Publishers, 2012, pg 22)(Tradução Própria)

Esquema 2 - Brainstorm sobre o Nome da Animação



Fonte: O autor (2019)

A partir da análise do *Brainstorm* foi decidido que o nome da animação seria uma paródia¹⁰ de um cavaleiro famoso e o escolhido foi o fidalgo Don Quixote¹¹. Para criar essa paródia o fato de o cavaleiro sempre se dar mal e se machucar foi incorporado em seu nome.

O nome escolhido para a animação foi "**Don Kichute**" sugerindo assim ao espectador o que esperar durante os episódios.

¹⁰ Paródia consiste na recriação de uma obra já existente, a partir de um ponto de vista predominantemente cômico. Paródia. Disponível em <<https://www.significados.com.br/parodia/>>. Acessado em 5 nov. 2019

¹¹ Dom Quixote de la Mancha é o personagem principal do livro Dom Quixote, escrito por Miguel de Cervantes, cujo título original da obra era El ingenioso hidalgo Don Quixote de La Mancha. Sua primeira publicação é datada do ano de 1605, em Madrid, na Espanha.

5 PRÉ-PRODUÇÃO

Na fase de pré-produção foram criados os itens necessários para a produção dos episódios, como os cenários, a preparação dos personagens para serem animados e todas as outras peças gráficas necessárias para se construir os episódios.

5.1 ARTE DOS CENÁRIOS

Os cenários foram construídos com um desenho simples, sem muitos detalhes, com o intuito de acompanhar o estilo da arte dos personagens. Nos cenários não existe sombreamento das cores e as mesmas apresentam saturação reduzida, para manter um tom mais neutro afim de não tirar o foco da movimentação dos personagens em primeiro plano.

Essa técnica de cenários simples com cores pouco saturadas foi muito utilizada nas produções da já citada Hanna-Barbera, como pode ser visto nos cenários de um dos principais sucessos da produtora, o Scooby-Doo:

Figura 21 - O show do Scooby-Doo, Episódio 34 “O Monstro Super Aterrador”



Fonte: O Show... (1978)

5.1.1 PRODUÇÃO

Primeiramente os cenários foram rascunhados em papel e, posteriormente, escaneados e finalizados utilizando ilustração digital.

Desenho 3 - Sala do tesouro - Acima: rascunho; Abaixo: cenário finalizado



Fonte: O autor (2019)

5.2 PREPARAÇÃO DOS PERSONAGENS PARA A ANIMAÇÃO

A preparação dos personagens para a animação consistiu em separar seus

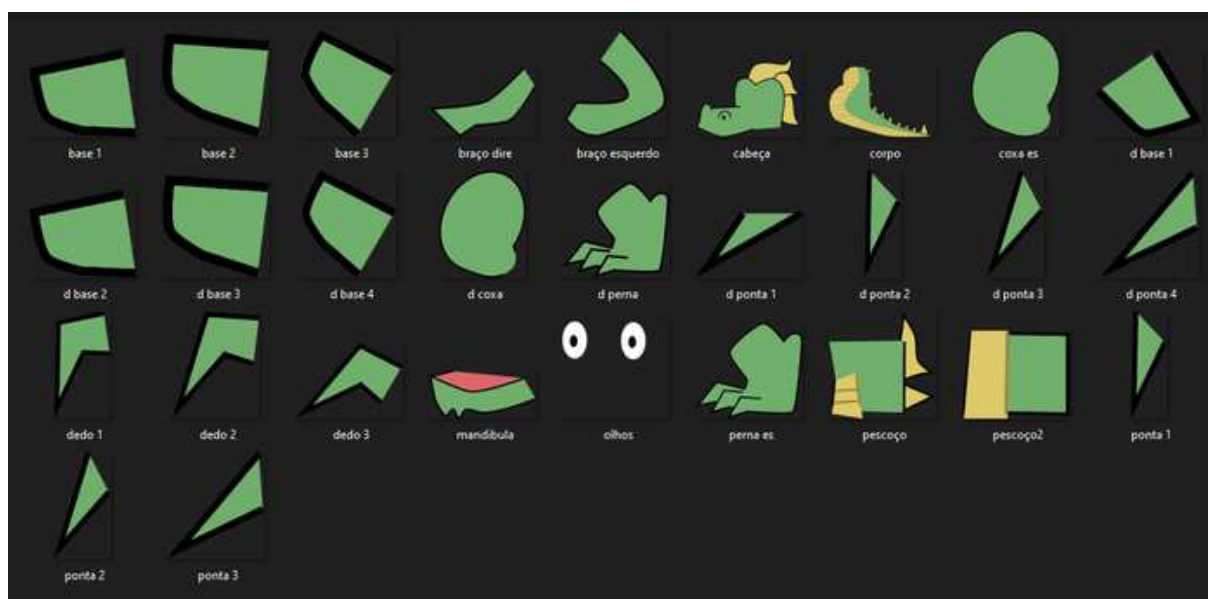
corpos em diversas partes. Cada parte contém uma espécie de "articulação" que, posteriormente é ligada a um *bone* ("osso") que se movimenta para programar a animação. Essa técnica é conhecida como cinemática inversa, uma técnica muito usada em animações e consiste em cálculos ligados ao "esqueleto" do personagem, formado pelos seus diversos "ossos" em que o artista, por exemplo, apenas move a mão do personagem para o local desejado e o programa automaticamente escolhe a melhor posição para o cotovelo e o ombro.

Figura 22 - Partes em que o Cavaleiro foi dividido



Fonte: O autor (2019)

Figura 23 - Partes em que o Dragão foi dividido



Fonte: O autor (2019)

5.2.1 BONES E BONE RIGGING

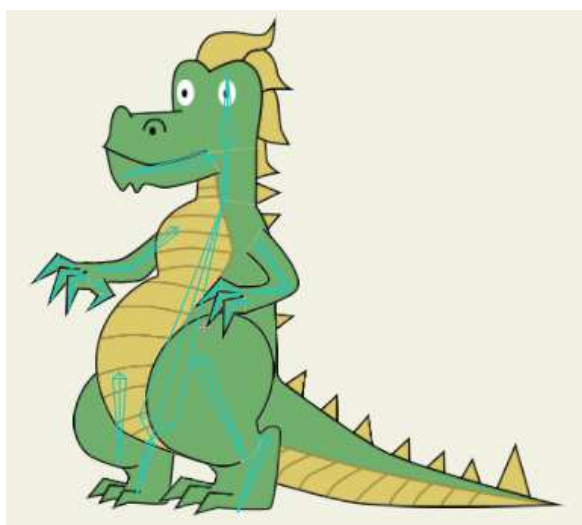
Após a divisão dos corpos dos personagens, suas partes foram exportadas para o programa *Moho 12* onde os “*Bones*” ou ossos foram criados. Esses “ossos” se interligam entre si, criando hierarquias de movimento, formando o “esqueleto” dos personagens. A partir do momento em que o esqueleto foi criado cada parte do personagem foi atribuída a um “osso”, possibilitando assim que o personagem se “mova” dando vida a ele, esse processo é conhecido como *Bone Rigging*.

Figura 24 - Cavaleiro com a aplicação dos Bones



Fonte: O autor (2019)

Figura 25 - Dragão com a aplicação dos Bones

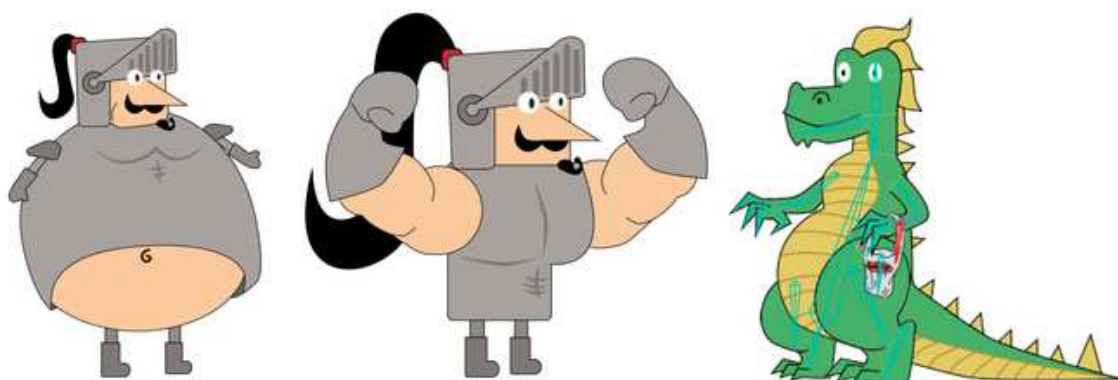


Fonte: O autor (2019)

5.2.2 CRIAÇÃO DE VARIAÇÕES SITUACIONAIS DOS PERSONAGENS

Durante a criação do roteiro muitas cenas não foram possíveis de serem realizadas utilizando apenas o desenho padrão dos personagens e para solucionar aspectos específicos da narrativa, novas variações situacionais precisaram ser produzidas para a animação.

Desenho 4 - Variações situacionais dos personagens: Ex: Gordo, forte, segurando algum objeto



Fonte: O autor (2019)

5.3 LOGO

O logo foi feito somente após a criação da maior parte do material gráfico, para não ficar desconexo do restante da animação.

Para a sua tipografia foram utilizadas letras largas e que em algumas ocasiões sobrepõem-se umas as outras. A tipografia foi criada exclusivamente para este fim, não se utilizando de nenhuma outra já existente.

As cores são simples. O azul foi escolhido para manter a linha de cores discretas que a animação apresenta, e também fazer referência a expressão "Sangue- Azul" usada para se referir a famílias nobres, e cavaleiros por muitas vezes pertenciam a essas linhagens.

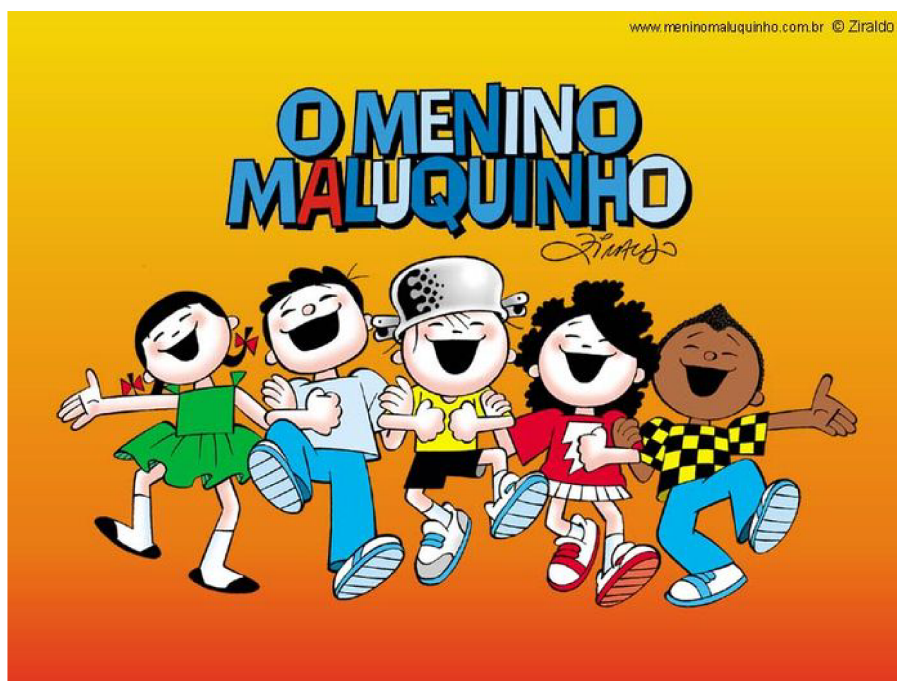
Desenho 5 - Logo da animação



Fonte: O autor (2019)

A origem desse logo teve inspiração nas histórias do Menino Maluquinho, de Ziraldo, feito de maneira a homenagear esse grande artista brasileiro que muito tem influenciado minha arte, e que sem ele, talvez esse trabalho nunca teria sido realizado.

Figura 26 - Logo do Menino Maluquinho



Fonte: Turma do Maluquinho. O Menino Maluquinho. Disponível em: <http://www.omeninomalquinho.com.br/wallpaper/img/plano05.asp>. Acesso em: 5 Nov. 2019.

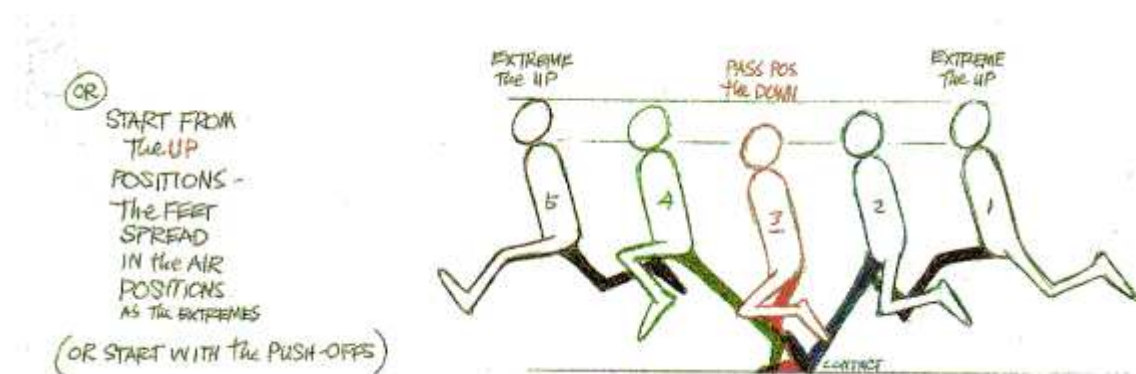
6 PRODUÇÃO

6.1 CRIANDO A ANIMAÇÃO (KEY FRAMES)

A animação foi completamente construída de maneira digital. A criação dos movimentos apresenta a mesma base dos desenhos feitos antigamente, ou seja, primeiro é criado o desenho do início do movimento e depois o desenho do final do mesmo. Em seguida são criados desenhos intermediários, dando a ilusão de um movimento completo. Essas duas imagens (inicial e final) que fornecem a base para a criação do movimento, são chamadas de *key frames*.

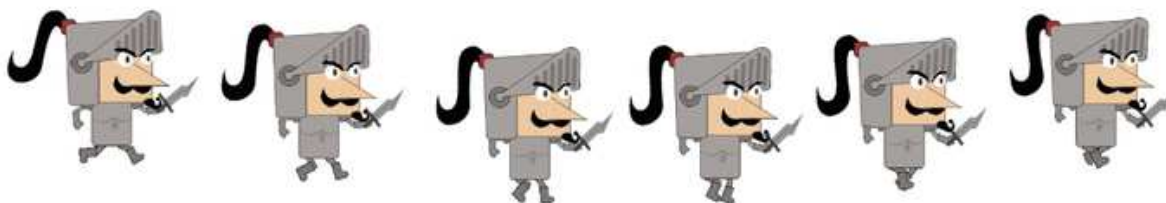
A construção dos movimentos desta animação é toda baseada nos estudos feitos por Richard Willians em seu livro “*The Animator’s Survival Kit*” que lista aspectos técnicos para a criação de movimentos fluidos. Contudo, foram feitas adaptações de alguns aspectos de tais estudos para se adequarem melhor ao estilo desta animação.

Figura 27 - Estudo do personagem correndo



Fonte: Willians (2001, p. 180)

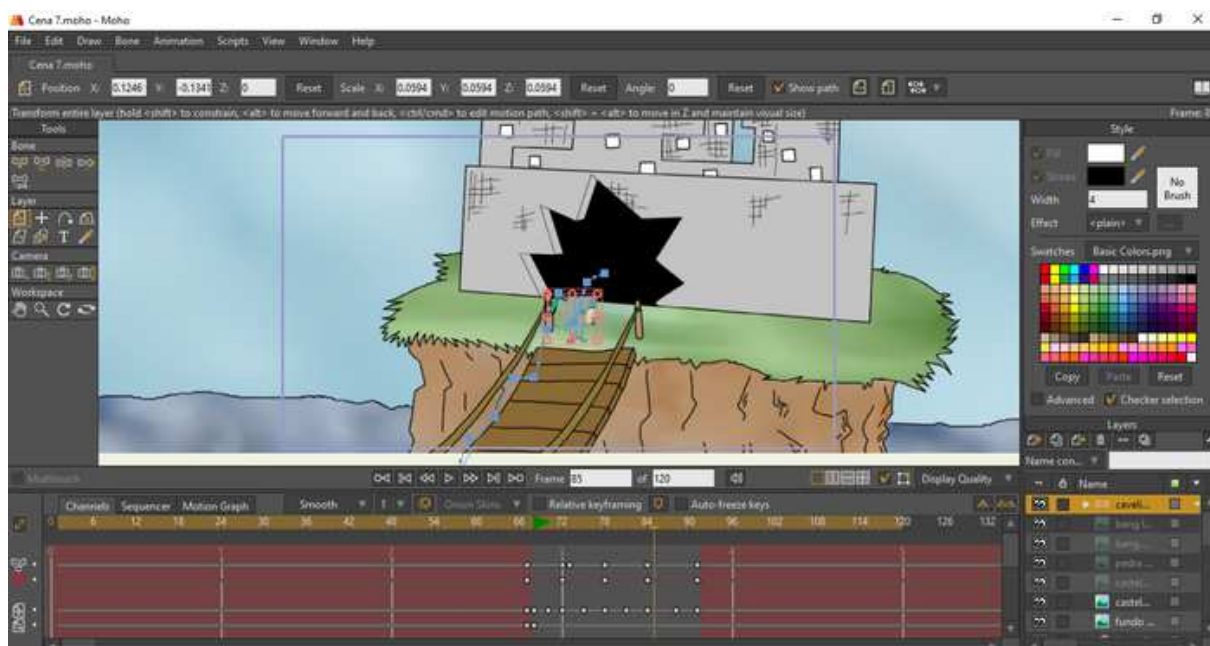
Figura 28 - Estudo do Cavaleiro correndo



Fonte: O autor (2019)

Todo o processo de animação foi desenvolvido no programa *Moho 12*

Figura 29 - Interface do Programa Moho 12

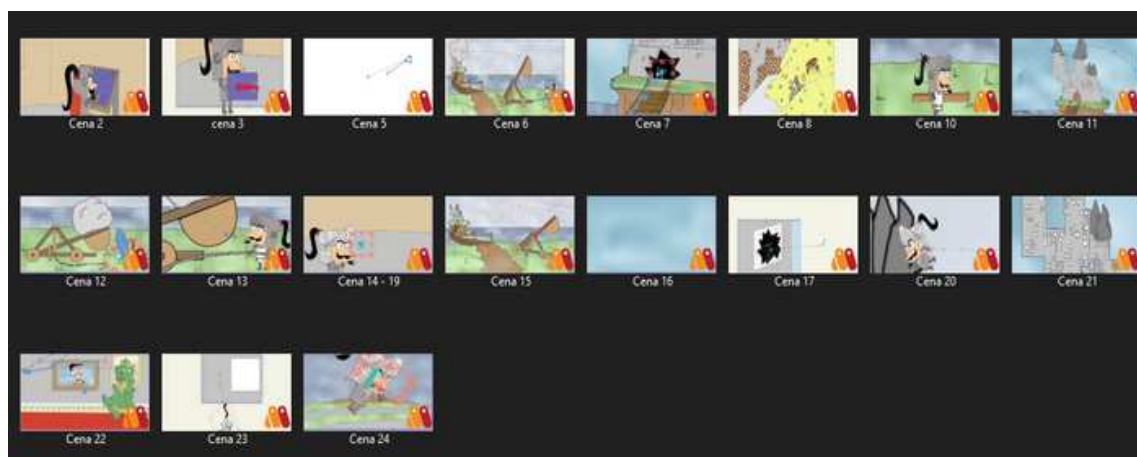


Fonte: O autor (2019)

Para facilitar a renderização do desenho os arquivos das animações foram criados separadamente por cenas, e posteriormente unidos na pós-produção. O dicionário Educalingo define renderização da seguinte maneira:

"Renderização é o processo pelo qual pode-se obter o produto final de um processamento digital qualquer. Este processo aplica-se essencialmente em programas de modelagem 2D e 3D, bem como áudio e vídeo" Educalingo, Disponível em <<https://educalingo.com/pt/dic-pt/renderizar>>, Acessado em 4 nov. 2019).

Figura 30 - Cenas do segundo episódio



Fonte: O autor (2019)

6.2 ANIMAÇÃO DO LOGO

A animação do logo foi feita pensando no tempo total da animação. O logo entra em cena de maneira simples, mostrando uma cena cômica. Fazendo um trocadilho com o nome do personagem ("Kichute") o logo é "chutado" por uma bota gigante. Toda a ação acontece no tempo de 5 segundos.

Figura 31 - Frame do Logo animado



Fonte: O autor (2019)

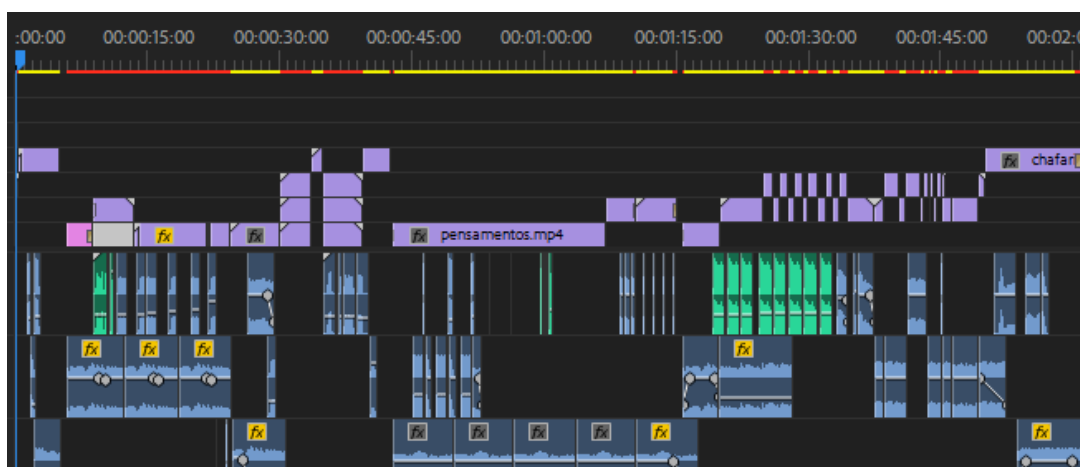
7 PÓS-PRODUÇÃO E SONORIZAÇÃO

Após a finalização de todas as cenas de um episódio, o passo seguinte foi colocá-las em sequência e criar a sonoplastia da animação. Esse trabalho foi feito no software de edição de vídeos *Adobe Premiere*.

Neste programa as cenas são adicionadas na *timeline*¹² e colocadas em sequência. Os excessos de movimentos produzidos como uma “margem de segurança” são retirados e o tempo das cenas devidamente ajustados.

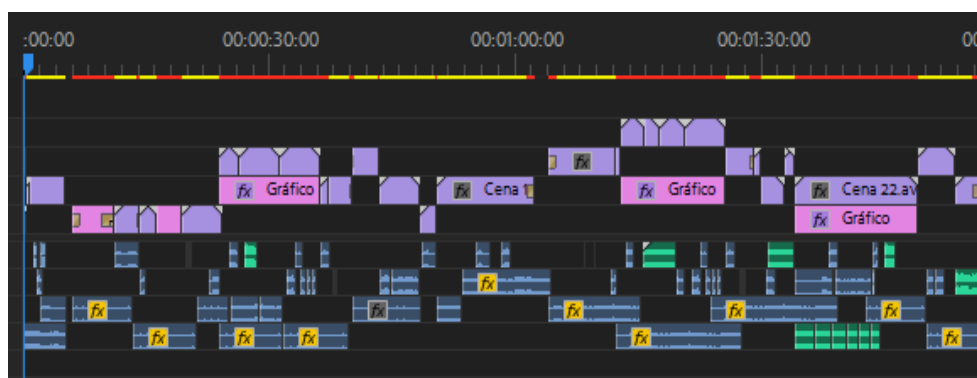
A sonoplastia foi feita inspirada nos desenhos antigos dos *Looney Tunes*. Trata-se de uma estratégia para causar nostalgia às pessoas mais velhas e introduzir esse estilo de trilha sonora aos mais jovens.

Figura 32 - Timeline do primeiro episódio



Fonte: O autor (2019)

Figura 33 - Timeline do segundo episódio



Fonte: O autor (2019)

¹² Permite organizar linearmente o vídeo em busca de sua configuração final. Time Line. Disponível em: <<http://www.fazendovideo.com.br/infotec/timeline.html>>. Acessado em 5 nov. 2019

7.1 ANÁLISE E ADAPTAÇÃO

Após a conclusão do 1º episódio foi feita uma análise das dificuldades técnicas encontradas na produção das cenas, acarretando maior tempo para serem produzidas. Assim, durante a criação do *story board* do 2º episódio, tais dificuldades foram evitadas ou adaptadas para que a animação pudesse ser produzida de maneira mais rápida e eficiente, refinando cada vez mais o processo.

8 RESULTADO FINAL

Assim que todos esses passos foram seguidos, dois episódios da animação Don Kichute foram produzidos. Ambos com aproximadamente 2 minutos cada.

Um dos objetivos iniciais deste trabalho era criar uma animação que apresentasse uma moral geral em seus episódios. Em Don Kichute essa moral reside em evitar a ganância, contrariando as atitudes demonstradas pelo personagem principal nos episódios.

8.1 "FEIJÃO É 'BÃO'"

Figura 34 - Primeiro episódio



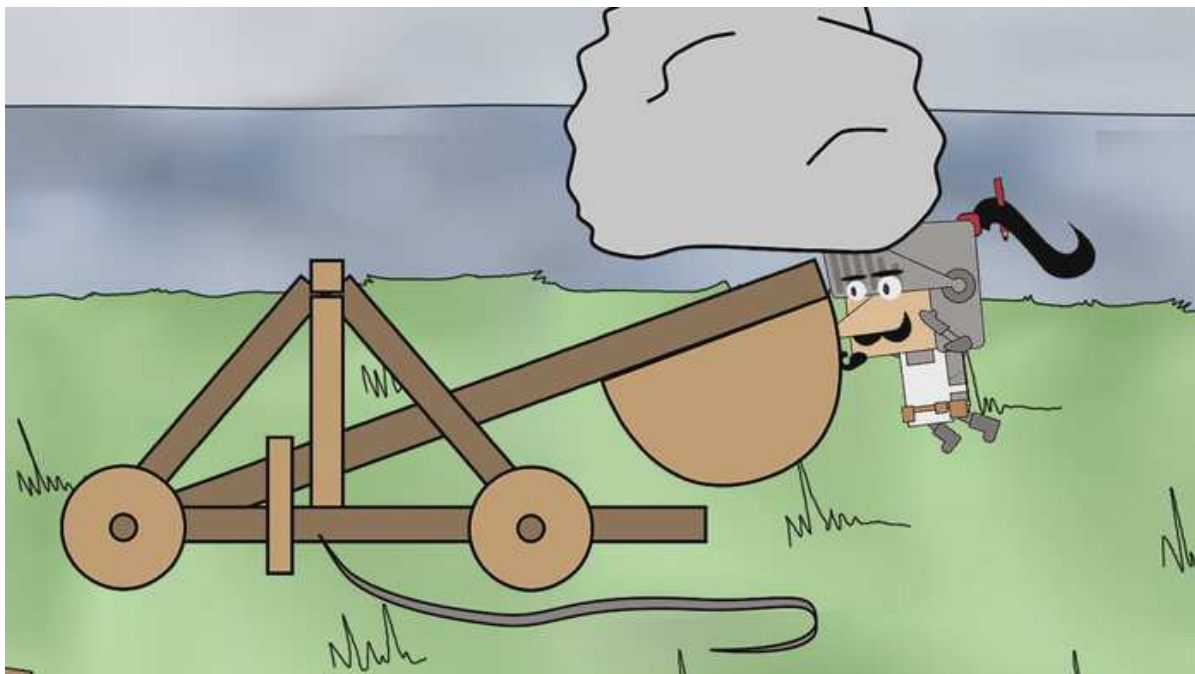
Fonte: O autor (2019)

"Feijão é 'bão'" foi o primeiro episódio escrito, ilustrado e animado. Nele, Don Kichute, cansado de sempre apanhar do Dragão, procura meios para ficar mais forte. Ao lembrar-se de sua infância em que a avó fazia-o comer feijão para que crescesse forte, Don Kichute prontamente começa a comer muito feijão. Mas tudo dá errado, pois ao invés de ficar mais forte, todo o feijão que ele comeu deixou-o muito obeso. E esse novo porte físico o atrapalha durante sua nova investida contra o dragão.

O episódio tem como objetivo fazer as crianças refletirem sobre a nutrição, com uma alimentação equilibrada e não exagerar na ingestão de alimentos.

8.2 "NÃO DÊ UMA CATAPULTA PRA QUALQUER UM"

Figura 35 - Segundo episódio



Fonte: O autor (2019)

No segundo episódio Don Kichute projeta e constrói uma catapulta. Com ela planeja derrubar a muralha do castelo para conseguir acesso a sala do tesouro do Dragão. Porém, a primeira tentativa de lançar uma pedra falha, deixando-o muito machucado, mas ele não desiste dos seus planos,

Em uma segunda tentativa, ao invés de lançar uma pedra, ele lança a si mesmo. Apesar de ir contra todas as "probabilidades", ele conseguiria entrar por uma janela, como havia planejado. O dragão que tudo observava, vendo que Kichute entraria em seu castelo, o impede usando um recurso típico de desenhos animados: ele quebra as leis da física e dá um soco na janela fazendo-a deslizar para o lado como se fosse algo móvel. Transformando o que antes era a abertura da janela em uma grossa parede do castelo, faz com que Kichute mais uma vez falhe em seu plano.

Esse episódio tem a intenção de mostrar um valor positivo às crianças: perseverança. Apesar de falhar uma vez, Kichute usa a ferramenta de seu fracasso, a catapulta, e bola um plano que dá certo, ou melhor, daria, se o Dragão não trapaceasse, quebrando as leis da física.

9 TESTE E FEEDBACK

O desenho animado, na teoria, cumpre todos seus objetivos. No entanto, todas as pesquisas e estratégias de produção desenvolvidas não teriam resultado se este produto não atingisse a sua meta: entreter seu público-alvo. Para testá-lo um passo além dos fundamentos teóricos foi dado. No dia 14 de novembro de 2019 foi feita uma exibição teste dos dois episódios produzidos de Don Kichute. Esse teste foi realizado em duas seções com um total de 114 crianças dos 3º anos do Ensino Fundamental da Escola Municipal Adelino Bordignon, localizada em Matão, São Paulo.

Fotografia 1 - Exibição teste do episódio 1



Fonte: O autor (2019)

Fotografia 2 - Exibição teste do episódio 2



Fonte: O autor (2019)

Após a exibição, os alunos foram convidados a expressar seus pareceres sobre os episódios. Todos queriam falar demonstrando entendimento sobre os princípios apresentados na animação. Como eram muitas crianças, as professoras selecionaram algumas que, satisfatoriamente, confirmaram a compreensão da moral geral e específica de cada episódio.

As gargalhadas ouvidas durante as exibições comprovaram de maneira empírica que o trabalho desenvolvido foi um sucesso, agradando seu público-alvo e tendo ótimos *feedbacks*, tanto dos alunos, quanto das professoras que os acompanhavam.

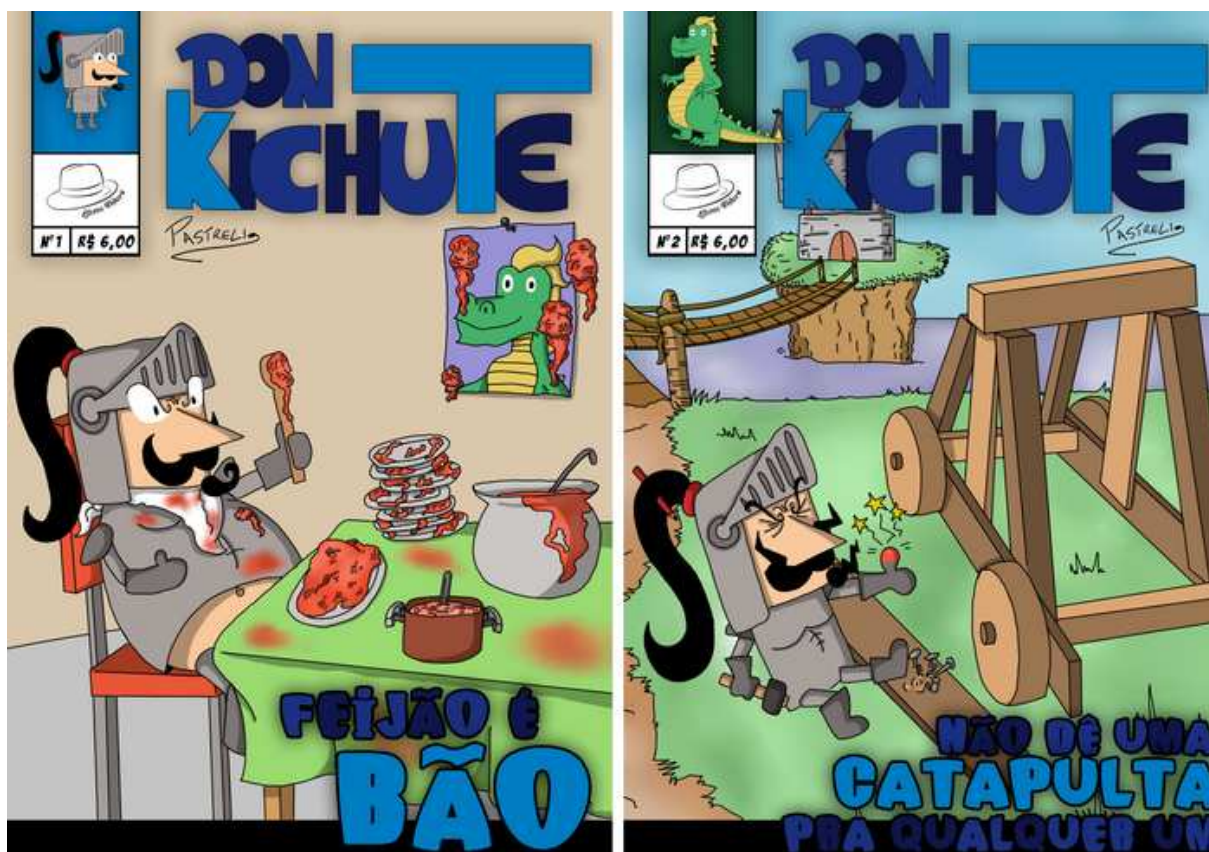
10 PRODUTOS DERIVADOS

Pensando nos lucros obtidos por um desenho animado podemos observar que muito da receita gerada pela marca vem de produtos além dos episódios, pois a partir do momento em que um público é alcançado pela animação também é criada uma demanda para mais produtos relacionados a ela.

Pensando nessa demanda, alguns itens foram produzidos para aumentar o leque de produtos relacionados a esta animação, sendo eles:

- Dois volumes de histórias em quadrinhos contando a história dos primeiros episódios.

Figura 36 - Capa das duas edições de histórias em quadrinhos produzidas



Fonte: O autor (2020)

- Um DVD com os episódios produzidos.

Desenho 6 - Encarte usado no DVD



Fonte: O autor (2019)

- Um boneco de pelúcia do Don Kichute.

Fotografia 3 - Boneco de Pelúcia do Don Kichute



Fonte: O autor (2019)

- Canecas com o processo de criação do personagem Don Kichute.

Fotografia 4 - Canecas com a criação do Don Kichute



Fonte: O autor (2019)

Fotografia 5 - Todos os produtos gerados



Fonte: O autor (2019)

11 CONCLUSÃO

O objetivo desse Trabalho de Conclusão de Curso foi produzir uma animação infanto-juvenil que fosse cômica, rentável, de boa qualidade, abordando o tema “perseguição de rivais”, com uma produção otimizada, apresentando um desenho moderno, que transmita uma moralidade em suas histórias e contribua para o enriquecimento da formação ética e moral de crianças e jovens.

Para que esse trabalho pudesse ser desenvolvido foi pesquisado como se dá a criação de um desenho animado. Desde o planejamento dos seus personagens, cenários e sonoplastia, até as estratégias de como se manter competitivo nesse concorrido mercado da animação.

Após feita a pesquisa teórica e utilizadas as ferramentas de criatividade e de produção, a animação nasceu como uma história de rivalidade entre um cavaleiro e um dragão, na qual o cavaleiro tem como objetivo roubar o tesouro guardado pelo seu adversário, que por sua vez o defende para não cair nas mãos do pequeno cavaleiro bigodudo.

O trabalho desenvolvido alcançou todos os objetivos propostos. Apresenta uma estética de “animação de recortes”, um estilo de animação contemporânea para a antiga temática de “perseguição de rivais”. Essa estética utilizada também otimizou o processo de criação, reduzindo o tempo para a sua produção. Após a criação dos personagens e dos cenários principais das aventuras, o processo de roteirização, criação de cenários específicos, animação e sonoplastia levaram em média 8 dias para serem produzidos, sendo esse um tempo plenamente satisfatório, visto que todos esses trabalhos foram realizados somente por uma pessoa.

A animação sugere, subjetivamente, um teor cômico a partir de reflexões sobre o comportamento dos personagens, que buscam desenvolver o senso crítico dos espectadores. Para testar a comicidade dos episódios e o entendimento das mensagens foram feitas duas exibições desse desenho animado para alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Adelino Bordignon, que demonstraram ter entendido tais conceitos subjetivos: vide as gargalhadas e comentários.

Os resultados alcançados foram mais que satisfatórios, pois comprovaram que a animação criada possui as características necessárias para ser um sucesso comercial, o que abre a possibilidade da criação de novos produtos relacionados a ela, como histórias em quadrinhos, brinquedos, pelúcias, livros ilustrados, álbuns de figurinhas, entre outros, dando origem quem sabe a uma marca forte e lucrativa.

Esse trabalho de pesquisa e desenvolvimento de uma animação contribuiu de forma significativa para minha carreira profissional, agregando experiência no ramo

da animação. Espero que minha jornada profissional possa ser próspera e significativa na área do *motion design*.

12 ACESSO AOS EPISÓDIOS PRODUZIDOS

Para assistir aos episódios da animação aqui produzida acesse o seguinte link:

https://drive.google.com/open?id=142avQdB1GUnW-RPPL4KQlv3Cb_Clje_T

REFERÊNCIAS

6 DAYS to Air: The Making of South Park. Direção de Arthur Bradford. Produção de Comedy Partners. Estados Unidos: Comedy Partners, 2011. Documentário (42 Minutos).

ADANS, T. R. . **Tom & Jerry: 50 Years of Cat and Mouse**. 1. ed. New York: Crescent, 1991.

ANTROPOMORFISMO. **Dicio**. Disponível em: www.dicio.com.br/antropomorfismo. Acesso em: 4 Nov. 2019.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA. **Storyboard. abcine**. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/storyboard/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

BARBOSA, Matheus. **Panini lança álbum de figurinhas da Mônica Toy. Geek Publicitário**. 2017. Disponível em: <https://geekpublicitario.com.br/21158/panin-livro-ilustrado-monica-toy/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

CAVERNA do Dragão. **IMDB**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0085011/>. Acesso em: 3 Jan. 2020.

CHARACTERS from the South Park Pilot. **Facebook**. 2009. Disponível em: https://www.facebook.com/pg/southpark/photos/?tab=album&album_id=118620457004&ref=page_internal. Acesso em: 1 Nov. 2019.

CHUCK Jones. **IMDB**. Disponível em: www.imdb.com/name/nm0005062. Acesso em: 4 Nov. 2019.

ENDEAVOR BRASIL. **Design Thinking: ferramenta de inovação para empreendedores. Endeavor**. 2015. Disponível em: <https://endeavor.org.br/tecnologia/design-thinking-inovacao/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

FAN QUESTION: Do you hand draw every scene?. **South Park**. 2016. Disponível em: <https://southpark.cc.com/blog/2016/03/11/fan-question-do-you-hand-draw-every-scene>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

GOLDBERG, Lesley. **'South Park's' \$500M Library Lands at HBO Max. The Hollywood Reporter**. 2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/south-park-library-lands-at-hbo-max-1250799>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

HISTÓRIA de São Jorge. **Nossa Sagrada Família**. Disponível em: <https://www.nossasagradafamilia.com.br/conteudo/historia-de-sao-jorge.html>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

HOW MARIO Got His Mustache and His Name. Great Big Story, 2017. Documentário (6 minutos). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v9ERab8P6Io>.

Acesso em: 31 Out. 2019.

JONES, Chuck. **Chuck Amuck**: The life and time of an animated cartoonist. 1. ed. Londres: Simon & Schuster LTD., 1990.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal Methods of Design**: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. 1. ed. Gloucester: Rockport Publishers, 2012.

MGM HISTORY. **MGM Studios**. Disponível em: <https://www.mgm.com/#!/about/mgm-history>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

MY FAVORITE Old Warner Bros Cartoons: Ralph Wolf and Sam Sheepdog. **Pin This**. Disponível em: <https://ger.forme.space/?p=7637>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

MÔNICA Toy: 5ª Temporada Completa. Brasil : Mauricio de Sousa Produções Cinematográficas, 2017. Animação (18 Minutos). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AmCZTWmMn9c>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

O QUE É DESIGN Thinking?. MJV Technology & Innovation Brasil, 2016. Documentário (1 minuto). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4N5arlodPGw>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

O SHOW Do Scooby-Doo: Episódio 34. Direção de Charles A. Nichols. Produção de William Hanna e Joseph Barbera. Estados Unidos: Hanna-Barbera Productions, 1978. Animação (22 Minutos). Tradução de: The Scooby-Doo Show . Disponível em: <https://www.animeshd.biz/video/44571>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

PAPA-LÉGUAS Clássico: 004. Direção de Chuck Jones. Produção de Edward Selzer. Warner Bros. , 1949. Animação (24 minutos). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SHWjz_4fKw8. Acesso em: 4 Nov. 2019.

PÚBLICO-ALVO. **Dicio**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/publico-alvo/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

RENDERIZAR. **Educalingo**. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-pt/renderizar>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

SCOTT, Jeffrey. **How to Write to Animation**. 1. ed. New York: Peter Mayer Publishers, 2003.

SIGNIFICADO de RPG. **Significados**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/rpg/>. Acesso em: 26 Nov. 2019.

SIMPSON, Tom. **Dungeons & Dragons Basic Rules, cover by Larry Elmoregeons & Dragons Basic Rules**. **Flickr**. 2016. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/randar/30858273483>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

SONOPLASTIA. **Dicio**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sonoplastia/>. Acesso em: 3 Nov. 2019.

SOUTH Park. **IMDB**. Disponível em: www.imdb.com/title/tt0121955/. Acesso em: 4

Nov. 2019.

SOUTH PARK: Cartman Gets an Anal Probe. Direção de Trey Parker. Produção de Trey Parker, Matt Stone Anne Garefino. Estados Unidos : Comedy Central, 1997. Animação (21 minutos). Disponível em: <https://southpark.cc.com/full-episodes/s01e01-cartman-gets-an-anal-probe#source=6154fc40-b7a3-4387-94cc-fc42fc47376e:25eeb8de-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=1&sort=!airdate.%20Acessado%20em%204%20nov.%202019>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

SOUTH PARK: The Scoots. Direção de Trey Parker. Produção de Trey Parker, Matt Stone Anne Garefino. Estados Unidos: Comedy Central, 2018. Animação (21 Minutos). Disponível em: <https://southpark.cc.com/full-episodes/s22e05-the-scoots#source=6154fc40-b7a3-4387-94cc-fc42fc47376e:896b2aa3-ac17-11e8-b956-70df2f866ace&position=5&sort=!airdate.%20Acessado%20em%204%20nov.%202019>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

The Editors of Encyclopaedia Britannica. **Warner Brothers. Encyclopaedia Britannica**. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Warner-Brothers>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

THE SERIOUS HISTORY OF SILLY SYMPHONIES. **Oh My Disney**. 2016. Disponível em: <https://ohmy.disney.com/insider/2016/05/19/silly-symphonies/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

THE WALL Disney Studios History. **The Wall Disney Studios**. Disponível em: <https://studioservices.go.com/disneystudios/history.html>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

TIME Line. **Fazendo Vídeo**. Disponível em: <http://www.fazendovideo.com.br/infotec/timeline.html>. Acesso em: 5 Nov. 2019.

TINHORÃO, José Ramos. **A IMPRENSA CARNAVALESCA NO BRASIL: UM PANORAMA DA LINGUAGEM CÔMICA**. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

Tom and Jerry Fans. **Pinterest**. Disponível em: <https://www.pinterest.ca/pin/563794447076314180/>. Acesso em: 17 Nov. 2019.

TURMA do Maluquinho. **O Menino Maluquinho**. Disponível em: <http://www.omeninomaluquinho.com.br/wallpaper/img/plano05.asp>. Acesso em: 5 Nov. 2019.

VINHAS, Leonardo. **Bruno Honda e a Turma da Monica Toy. SCREAM & YELL**. 2015. Disponível em: <http://screamyell.com.br/site/2015/05/05/bruno-honda-e-a-turma-da-monica-toy/>. Acesso em: 4 Nov. 2019.

WHAT IS D&D?. **Dungeons & Dragons**. Disponível em: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>. Acesso em: 31 Out. 2019.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. 1. ed. Londres: Faber and Faber, 2001.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 —	Papaléguas e Willy E. Coiote (1949)	10
Figura 2 —	Ralph Wolf e Sam Sheepdog (1953)	11
Figura 3 —	Tom and Jerry (1940)	11
Figura 4 —	South Park (1997)	13
Figura 5 —	Recortes do personagem Kyle Broflovski	14
Figura 6 —	Episódio 1, Temporada 1 - Cartman Ganha uma Sonda Anal	15
Figura 7 —	Episódio 5, Temporada 22 - The Scoots	15
Figura 8 —	Processo de animação de South Park	16
Figura 9 —	Mônica Toy (2013)	17
Figura 10 —	Personagens principais de Mônica Toy	18
Figura 11 —	Temporada 5, Episódio 4 - Frisbidu	19
Figura 12 —	Temporada 5, Episódio 9 - Mãe é mãe	19
Figura 13 —	Temporada 5, Episódio 25 - Selfie do Além	20
Figura 14 —	Image Board: Personagens de programas infantis das décadas de 1980 e 1990	22
Figura 15 —	Livro: Dungeons & Dragons Basic Rules	23
Figura 16 —	Imagem de São Jorge Guerreiro e o dragão	23
Esquema 1 —	Mind Map	24
Desenho 1 —	O cavaleiro	26
Desenho 2 —	O dragão	27
Figura 17 —	Story Board do primeiro episódio parte 1	28
Figura 18 —	Story Board do primeiro episódio parte 2	29
Figura 19 —	Story Board do segundo episódio parte 1	30
Figura 20 —	Story Board do segundo episódio parte 2	31
Esquema 2 —	Brainstorm sobre o Nome da Animação	32
Figura 21 —	O show do Scooby-Doo, Episódio 34 “O Monstro Super Aterrador”	33
Desenho 3 —	Sala do tesouro - Acima: rascunho; Abaixo: cenário finalizado . . .	34
Figura 22 —	Partes em que o Cavaleiro foi dividido	35
Figura 23 —	Partes em que o Dragão foi dividido	35
Figura 24 —	Cavaleiro com a aplicação dos Bones	36
Figura 25 —	Dragão com a aplicação dos Bones	36
Desenho 4 —	Variações situacionais dos personagens: Ex: Gordo, forte, segurando algum objeto	37
Desenho 5 —	Logo da animação	38
Figura 26 —	Logo do Menino Maluquinho	38
		39

Figura 27 —	Estudo do personagem correndo	39
Figura 28 —	Estudo do Cavaleiro correndo	39
Figura 29 —	Interface do Programa Moho 12	40
Figura 30 —	Cenas do segundo episódio	40
Figura 31 —	Frame do Logo animado	41
Figura 32 —	Timeline do primeiro episódio	42
Figura 33 —	Timeline do segundo episódio	42
Figura 34 —	Primeiro episódio	44
Figura 35 —	Segundo episódio	45
Fotografia 1 —	Exibição teste do episódio 1	46
Fotografia 2 —	Exibição teste do episódio 2	47
Figura 36 —	Capa das duas edições de histórias em quadrinhos produzidas .	48
Desenho 6 —	Encarte usado no DVD	49
Fotografia 3 —	Boneco de Pelúcia do Don Kichute	49
Fotografia 4 —	Canecas com a criação do Don Kichute	50
Fotografia 5 —	Todos os produtos gerados	50