

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - AUDIOVISUAL**

FERNANDO SILVA DOS SANTOS

**RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO DA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO E
PERSONAGENS DO CURTA-METRAGEM *FRIENDS***

Natal
2022

FERNANDO SILVA DOS SANTOS

**RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO DA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO E
PERSONAGENS DO CURTA-METRAGEM *FRIENDS***

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Audiovisual.

Natal
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas,
Letras e Artes - CCHLA

Santos, Fernando Silva dos.

Relatório técnico-científico da construção do roteiro e personagens do curta-metragem Friends / Fernando Silva dos Santos. - 2022.
55f.: il.

Relatório Técnico-Científico (graduação) - Centro de Ciências Humanas,
Letras e Artes, Bacharelado em Comunicação Social - Audiovisual,
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2022.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Janaine Sibelle Freires Aires.

1. Criação de Personagem. 2. Animação 2D. 3. Visual. I. Aires, Janaine
Sibelle Freires. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 791.632

FOLHA DE APROVAÇÃO

RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO DA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO E PERSONAGENS DO CURTA-METRAGEM *FRIENDS*

Fernando Silva dos Santos

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, como exigência parcial para a obtenção do diploma de graduação em Comunicação Social (habilitação em Audiovisual).

Data da Aprovação: 18 de julho de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Professora Janaine Aires (Orientadora)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Professora Marcela Costa da Cunha Chacel
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Professora Raquel Assunção Oliveira
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Natal, 2022

Agradecimentos

Primeiramente, à orientadora desse projeto, professora Janaine Aires, por desde 2019 buscar projetos que incluam mais a área de animação na grade do curso e por ser muito cuidadosa na execução desse projeto.

Ao meu companheiro, Lucas Cardoso, por trazer leveza à minha trajetória, pela paciência e por não me deixar desamparado nos momentos mais difíceis.

Aos meus veteranos: Tiago Rocha, Thaylana Monteiro e Fernanda Santos por me acolherem durante o curso e serem uma verdadeira inspiração para mim.

À UFRN por ter mudado a minha vida, ter me proporcionado muitos momentos de amadurecimento e superação.

Aos meus amigos: Vinícius Cassiano e Sueldes Paz pela parceria e aprendizagem na área da animação.

Aos meus amigos, especialmente à Hanna Marjory, por todos os momentos de felicidade que me proporcionaram.

A mim mesmo pela coragem de ter continuado mesmo com tantas dificuldades.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 01 – Primeiras influências na animação
- Figura 02 – Principal referência para o projeto
- Figura 03 – Primeiro longa animado
- Figura 04 – Produção 3D própria
- Figura 05 – Elementos dramáticos
- Figura 06 – Tela inicial do Blender
- Figura 07 – Rigging de personagem
- Figura 08 – Produção do *Storyboard* no *Adobe Photoshop*
- Figura 09 – Cenas do storyboard de “*Friends*”
- Figura 10 – *Moodboard* para a criação de personagem
- Figura 11 – Primeiros visuais da personagem principal
- Figura 12 – Primeiro tratamento no visual da protagonista
- Figura 13 – Visual final da personagem principal
- Figura 14 – Criatura primeira versão
- Figura 15 – Criaturinha mágica visual final
- Figura 16 – Referências 3D dos cenários do projeto
- Figura 17 – Cenários versão final
- Figura 18 – Processo de animação da cena 03
- Figura 19 – Processo de pós edição básico da animação

RESUMO

Friends é um projeto experimental de curta metragem que é construído através de técnicas de ilustração e animação digital 2D. O enredo do projeto direciona-se ao público infantil, é a história de uma garotinha que se sente rejeitada no seu ciclo social, mas faz amizade com uma criaturinha mágica e, assim, encontra inspiração para produzir sua arte, inspirando outras crianças como ela. Nesse trabalho, é apresentado detalhes do desenvolvimento da obra, desde a concepção da ideia e da narrativa através do roteiro, passando pelo desenvolvimento estético, que é o foco principal do projeto, como a produção do storyboard, design de personagem e design de cenário, por fim, a criação de uma cena animada.

Palavra-chave: criação de personagem; animação 2d; visual.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 MOTIVAÇÃO E DESAFIOS NA CONCEPÇÃO DE <i>FRIENDS</i>	11
2.1 CONCEPÇÃO DA IDEIA.....	16
3 DESENVOLVENDO O ROTEIRO DA ANIMAÇÃO <i>FRIENDS</i>	18
3.1 STORYBOARD	21
4 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS	27
4.1 DESIGN DOS CENÁRIOS	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
6 REFERÊNCIAS	40
APÊNDICE I - ROTEIRO.....	42
APÊNDICE II – REFERÊNCIA 3D PARA O STORYBOARD.....	45
APÊNDICE III –STORYBOARD	50
APÊNDICE IV – ANIMAÇÃO	55

1 INTRODUÇÃO

Friends é um projeto de curta-metragem animado em 2D que faz referência à metalinguagem da criação de personagem. A história busca expressar visualmente como personagens de ficção ajudam a construir o sentimento de pertencimento na vida social das crianças do curta. A obra passa por várias etapas de criação, tais como a criação do roteiro, *storyboard*, desenvolvimento visual e, como produto final, a animação de uma cena. Desse modo, o relatório técnico científico tem como objetivo principal discorrer sobre o desenvolvimento de cada fase do processo.

Primeiramente foi apresentado a motivação presente na criação do projeto, as principais influencias nesse trabalho e a concepção das primeiras ideias do projeto “Friends”. A partir dessa etapa o relatório é direcionado para o desenvolvimento do roteiro. Nesse tópico é abordado a construção narrativa, a estrutura do roteiro, detalhes sobre os personagens e os elementos dramáticos.

Em seguida começou os primeiros passos da construção visual. Nessa parte foi feito a montagem das cenas em um *software* 3D gratuito, chamado Blender, para ter como referência para as etapas posteriores, como por exemplo o *storyboard*, processo em que o texto começa a ganhar formas visuais através de rascunhos das cenas. Todo esse processo é descrito nesse relatório.

Com o planejamento de cada cena feito, iniciou-se o processo de criação do *design* dos personagens e cenários. Para esse processo foi necessário, primeiramente, a pesquisa de referências para visualizar a ideia, posteriormente o processo avançou para os rascunhos iniciais dos personagens em um *software* de desenho digital, o *Adobe Photoshop*. Os cenários e objetos foram pensados na etapa da construção das cenas em 3D, mas foram mais detalhados na etapa de desenho. Por fim, as artes finais foram feitas em um programa de desenho vetorial, chamado *Adobe Illustrator*, uma vez que a animação seria feita através da deformação da malha.

O processo da animação foi feito através de um *software* de animação vetorial 2D, o *Adobe After Effects*, pois é um programa que facilita a animação, automatizando processos em que o animador teria que desenhar cada frame do produto, além de trabalhar com desenhos vetoriais, o mesmo usado para finalizar as artes do projeto. Nessa fase foi necessário organizar todo o material finalizado e preparar para animação, a técnica de animação usada para esse projeto é semelhante a animação quadro por quadro, porém, ao invés de serem usados desenhos em *pixel*, foi usado desenhos vetoriais, o que torna possível deformar a malha e não precisar

produzir muitos desenhos para ter um movimento fluído. Assim, foi concluída a cena proposta no projeto como produto da construção visual da obra.

Por fim, neste relatório é descrito de forma detalhada cada etapa da criação do projeto “Friends”, as principais dificuldades, tudo o que foi aprendido além de ser analisado os objetivos no começo da produção e os resultados alcançado durante o percurso de desenvolvimento.

2 MOTIVAÇÃO E DESAFIOS NA CONCEPÇÃO DE *FRIENDS*

Desde criança eu sempre tive um carinho especial por desenhos animados, a possibilidade de viajar para outros mundos, acompanhar criaturas fantásticas, entender as suas motivações e torcer por elas sempre foi algo que me deixou fascinado. E desde então eu tive uma relação muito forte com essas obras, em muitos momentos da minha trajetória elas me motivaram a seguir em frente com meus objetivos e me ajudaram a me sentir pertencente a algo, já que passei a maior parte da vida sem me identificar com o meio social em que vivia.

A minha adolescência foi uma época bem complicada, pois foi uma fase em que eu me sentia muito deslocado na escola, não me identificava com as pessoas que eu convivia, lembro que desenhos animados japoneses, conhecidos popularmente por *animes*, nessa época, foram o meu maior escape para não me sentir completamente estranho comparado a outras pessoas que eu convivia. Assistir esses desenhos com seus protagonistas, cada um mais diferente do outro, com seus gostos peculiares, porém determinados a vencer em seus propósitos apesar das dificuldades e seus medos foi algo que me inspirou.

Um exemplo desses desenhos é *Naruto (Figura 01)*, que é um anime do gênero *shounen*, animes de ação e combate, e se trata da história de um ninja órfão que é excluído e menosprezado, mas tem o sonho de se tornar *Hokage*, o ninja mais forte da sua vila, e conforme o anime se desenvolve ele vai superando as dificuldades e ganhando o respeito das pessoas a sua volta. Naruto, o protagonista da história, foi um dos personagens que mais marcou a minha adolescência, sua história me inspirou a superar as dificuldades e também serve de inspiração para esse projeto, pois a história também aborda temas como exclusão.

Figura 01 – Primeiras influências na animação



Fonte: Printscreen *Naruto* (2002-2007).

Além dos desenhos animados japoneses, eu sempre assisti muitos longas animados, os que mais me marcaram foram as animações da *Pixar* e do *Studio Ghibli*. A sensibilidade dos roteiros da *Pixar* sempre foi um elemento que me inspirou, o processo deles em tratar de maneira leve temas sobre a vida real é um processo que quis incorporar no desenvolvimento das minhas histórias.

Já o *Studio Ghibli* me chama muito atenção a construção estética das obras, a sensibilidade que há na relação entre humanos e criaturas, como no filme: *Meu amigo Totoro* (*Figura 02*), que aborda a história de duas irmãs que se mudam para o interior do Japão, juntamente com a família, com o objetivo de ficarem mais próximas do hospital em que a mãe delas está internada, recuperando a saúde. Ainda conhecendo e se adaptando ao lugar novo, as irmãs se deparam com criaturas mágicas nos bosques perto de casa e a partir desse ponto elas mergulham em um universo imaginário cheio de situações que mostram a amizade incomum entre as criaturas mágicas, o próprio Totoro, e as irmãs.

Como uma marca registrada de Hayao Miyazaki, o diretor da obra, no longa não há preocupação em trazer uma explicação sobre as criaturas mágicas, pois ele segue uma narrativa não linear, explorando elementos contemplativos, como paisagens de belezas estonteantes que tem ambientação rural e florestas pós guerra, também Miyazaki faz uso de trilhas sonoras incríveis para fazer o espectador viajar para dentro de cada cena da obra.

Miyazaki é o mestre da paciência. As coisas não precisam ser rápidas o tempo todo. Esse é um dos caminhos dele, especialmente em *Meu Vizinho Totoro*. E é isso que me inspirou. Seus filmes têm balanço, momentos rápidos e momentos mais lentos. (BASTOS, 2020, p.74).

Tais características como a relação de criaturas mágicas com crianças dessa animação eu usei como referência para o projeto “Friends”.

Figura 02 – Principal referência para o projeto



Fonte: Printscreen *Meu amigo Totoro* (1988).

Assim, devido a toda essa relação com desenhos e animações, produzir um projeto experimental de animação como trabalho de conclusão de curso foi meus planos desde o início da faculdade, tanto pelo carinho e satisfação com a área, como também para melhorar as minhas habilidades para o mercado de trabalho, tendo experiência nas várias etapas da produção.

Animação parece ser uma arte atual dos filmes e da televisão, mas desde sempre o ser humano tenta fazer imagens se movimentar. Segundo o Manual de animação, do autor e animador Richard Williams, em 1600 a.C., o faraó egípcio Ramsés II construiu, para a deusa Ísis, 110 colunas, com poses progressivas que, para quem passava, tinha a sensação que a deusa parecia se movimentar. Assim, conforme o tempo foi passando e a tecnologia foi avançando, cada vez mais os movimentos foram ficando fluídos e em 1937, com o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões* (Figura 03), o primeiro longa metragem animado, as produções animadas chegaram a um nível totalmente superior, ganhando o reconhecimento do público e da crítica.

Figura 03 – Primeiro longa animado



Fonte: Printscreen *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

Produções animadas como *Branca de Neve e os Sete Anões* foram criadas com técnicas de animação tradicional. Essa técnica consiste em produzir desenhos quadro por quadro usando material tradicional, tinta e papel, juntando um seguido do outro para criar a sensação de movimento através da ilusão óptica. No entanto, nos dias atuais há inúmeras técnicas de animação usando *software* de computador que torna esse processo mais dinâmico, facilitando o trabalho dos animadores.

Estudar essas técnicas até chegar na animação 2D vetorial, a técnica que usei para criar o projeto *Friends*, foi um grande desafio no desenvolvimento desse trabalho. Animação é uma atividade que tenho satisfação em fazer, mas sempre soube o quanto é uma tarefa complexa

que exige muito tempo de dedicação, mas quando se trata de produzir um projeto experimental como trabalho de conclusão de curso não se pode contar com tanto tempo. Então, escolher e estudar uma técnica que eu me identificasse, mas que ainda fosse viável de produzir dentro do prazo foi a primeira meta de produção.

Primeiramente, eu dediquei um longo tempo de estudos à animação 3D. Esse estilo de animação é desenvolvido através de modelos 3D digitais que são animados através dos *softwares* 3D e renderizados em imagens que, juntando tudo, é transformado em animação. Existem várias etapas nessa produção, a modelagem dos personagens e cenários, a texturização, animação e renderização. O que mais me chamou atenção nessa produção foi a beleza dos visuais no resultado final, são muitas possibilidades de criar mundos conforme a imaginação, na Figura 04 é apresentado uma ilustração 3D que produzi durante o processo de aprendizagem em 3D. No entanto, é um processo extremamente complexo que leva muito tempo de dedicação, quanto mais texturas for colocado nas cenas, mais pesado fica a renderização. Uma animação curta de segundos poderia demorar dias para o programa concluir a renderização, uma vez que, para cada segundo animado, seria necessárias vinte e quatro imagens. Devido a essas questões, percebi que seria necessário mudar o estilo de animação para o projeto.

Figura 04 – Produção 3D própria



Fonte: Elaboração própria

Por fim, com algumas pesquisas eu conheci a técnica de animação vetorial quadro por quadro no *software* chamado: *Adobe After Effects*. Por muito tempo eu evitei estudar animação nesse programa porque ele é mais usado para animação de gráficos usados pelo *motion graphics*, a animação de personagem eu só conhecia através do *rigging*, um esqueleto que é colocado no corpo do personagem para que, quando ele for animado, as partes do personagem sigam o movimento, fazendo a animação acontecer. Entretanto, essa é uma técnica muito complexa e depende sempre do que a cena exige e muitas vezes acaba limitando a fluidez do movimento. Mas essa técnica quadro por quadro amplia as possibilidades de movimento, uma vez que a animação acontece deformando o desenho vetorial. Assim, é possível ter uma movimentação fluida com poucos desenhos, já que esse programa intercala os desenhos entre dois frames chaves.

2.1 CONCEPÇÃO DA IDEIA

Desde muito cedo, personagens de ficção sempre foram muito presente na minha vida. Mas acredito que para a maioria das pessoas existe aquele personagem que marcou a infância ou um determinado momento da vida, seja por causa da sua história ou pela sua personalidade. Devido a toda essa mágica que há na criação de personagens, depois que entrei na faculdade eu decidi me aprofundar melhor nessa arte.

Durante o isolamento social devido ao Covid-19, esses estudos se intensificaram. Essa foi uma época muito complicada para mim, o isolamento me causou muitas crises de ansiedade por causa da incerteza do futuro, mas diante dessa situação, preencher o meu tempo estudando era algo que me trazia um conforto, ainda mais estudando criação de personagem. Foram horas e horas estudando, criando, tanto desenhos como modelos de personagem 3D, as vezes era um processo trabalhoso, mas na maior parte era uma atividade quase terapêutica de autoconhecimento. Além disso, eu passei muito tempo durante essa época consumindo animações, acompanhando e me inspirando com novos personagens e suas histórias. Todos esses fatores me ajudaram muito a lidar com os problemas que passei durante essa época conturbado.

Desse modo, pensando em todas essas situações que passei durante a pandemia, eu quis transformar em uma história de animação, assim, surgiu a ideia de trabalhar uma narrativa em que o elemento principal fosse a criação de personagem e que abordasse temáticas como identificação, amizade e solidão. Com o amadurecimento dessas ideias, a história se desenvolveu fazendo referência ao próprio processo de criação de personagem misturando com

a fantasia, daí me veio a ideia de incluir à narrativa uma criaturinha mágica que serviria tanto como inspiração, como também traria conforto e companhia para a personagem principal. Mas todos esses elementos foram se desenvolvendo melhor durante o processo de criação do roteiro.

3 DESENVOLVENDO O ROTEIRO DA ANIMAÇÃO *FRIENDS*

O roteiro de cinema é o processo de criação mais importante da produção, pois é nele que todas as ideias são organizadas e vão ganhando forma, para que posteriormente o texto seja transformado em imagens. Assim, é de fundamental importância conhecer todos os elementos que compõe um roteiro. Na criação do roteiro de “*Friends*” foi usado uma estrutura básica composta pelo cabeçalho de cena e a descrição da ação. O cabeçalho de cena tem o objetivo de indicar o número da cena, o ambiente em que está acontecendo a ação, ambiente interno ou externo, e o horário, dia ou noite, já a ação é a parte que está a descrição de tudo o que acontece na cena. Conforme destaca Roberto Guimarães (2009), “de modo geral, um roteiro precisa ter capa ou folha de rosto, espelho, e um cabeçalho para cada cena; cada uma destas partes conterá informações essenciais para a realização do filme”.

A ideia principal do curta-metragem é da narrativa ser construída com apenas ações sem diálogos, por conta disso é usado uma estrutura básica apenas para organizar as ideias principais, os detalhes visuais e enquadramentos foram mais aprofundados no desenvolvimento do *storyboard*.

O processo de produção do roteiro começou em 2021 durante a disciplina de Introdução ao TCC. Nessa época eu tinha apenas uma ideia principal, que seria um protagonista que passou a adolescência se sentindo excluído do seu ciclo social, mas que encontrava refúgio em seu mundo particular de jogos e desenhos animados, anos depois, já adulto, o mesmo protagonista se torna um criador de personagens. Tais personagens eram criados com o objetivo de levar alegria e diversão para crianças que, assim como ele, também se sentiam excluídas e sem amigos. Porém, essa ideia principal precisava ganhar mais forma para que fosse viável na etapa de produção e ganhou uma primeira *storyline*: “Uma garotinha de gostos e estilos incomuns encontra refúgio do mundo real através do universo ficcional de seus livros e jogos, porém, em virtude dessas peculiaridades ela é incompreendida no seu ciclo social e acaba contando com uma amizade especial para entender mais sobre si mesma e se sentir aceita”.

Desse modo, foi usado os elementos principais da ideia inicial e adaptado para um outro contexto. Dessa vez eu trabalhei em uma história cotidiana que envolvia uma garotinha tímida de 11 anos, como protagonista, incompreendida em seu ciclo de amigos por causa de seus gostos incomuns, mas um certo dia surgiu uma criaturinha alienígena sem a necessidade de uma explicação sobre a sua origem, assim como nas histórias de Hayao Miyazaki, que se torna a sua amiga e posteriormente, a garotinha já adolescente, cria um livro tendo como personagem principal a criaturinha que ela conheceu, a história encerraria com um público de crianças,

como a protagonista quando era criança, no lançamento do livro. O principal elemento que eu queria trabalhar nessa história é o sentimento de pertencimento, a protagonista por ter gostos diferentes das outras crianças não era compreendida e se sentia sozinha, mas com a amizade da criaturinha, ela se sentiu aceita e pertencendo a algo, que no caso seria a amizade das duas. No final, com a criação do livro, a protagonista inspira outras crianças que também se sentiam sozinhas, mas passam a se identificarem com a história da protagonista e, assim, se sentirem aceitas.

Entretanto, o roteiro dessa história acabou sendo modificado mais uma vez. Quando o roteiro é trabalhado sem pensar muito nos detalhes da produção, como eu fiz nessa primeira parte, acaba se tornando inviável a sua produção, pois demandaria muito tempo de produção, e quando se trata de um projeto experimental de trabalho de conclusão de curso, não tem como contar com muito tempo. Nesse primeiro momento eu criei o roteiro sem ter em mente detalhes fundamentais da produção como a técnica de animação, não estava claro para mim ainda se eu iria trabalhar com animação 2D ou 3D, então eu não tinha dimensão da complexidade que seria criar a cena que foi escrita, nesse roteiro foi introduzido muitos personagens sem ter um papel, de fato, importante, e para cada personagem teria uma demanda maior de tempo e trabalho técnico. O roteiro foi finalizado com muitas cenas e cenas muito extensas, o que demandaria ainda mais tempo de produção, além de haver erros técnicos de roteiro como redundância e excesso de explicações. Então eu juntamente com a minha orientadora, observamos que seria possível pensar em um roteiro menor com elementos que não tornasse a produção tão extensa e complexa sem prejudicar a mensagem principal.

Na versão final do roteiro muitos elementos foram modificados. Em oposição a ideia anterior, a história passou a ser sobre uma garotinha que sonhava em criar personagens de ficção como os seus desenhos favoritos, mas que não era compreendida e através da sua amizade com uma criaturinha mágica, além dela se sentir aceita, ela também se inspirou para criar um personagem que, mais tarde, ela já adolescente, criaria um livro e que o personagem principal seria a criaturinha mágica. Esse livro inspira outras crianças incompreendidas a se sentirem aceitas.

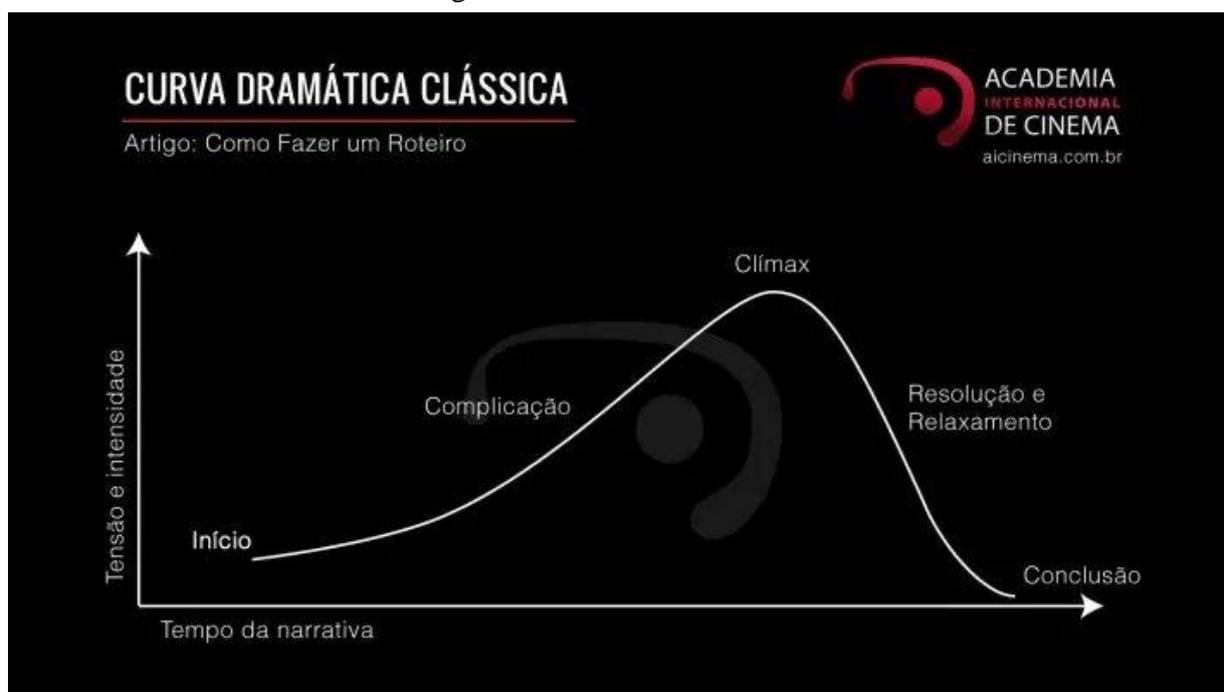
Nessa nova versão, a história é desenvolvida através do próprio processo de criação, o conflito principal é o sentimento de incompreensão da protagonista quando tem os seus desenhos rejeitados, a parte final se desenvolve com a amizade entre a garotinha e a criatura mágica, a relação entre as duas tanto inspira a protagonista como também traz conforto e aceitação. Para que fosse viável a produção do roteiro, eu tive que diminuir muito a quantidade de cenas, de treze cenas foram para apenas cinco, eu transformei situações que eram muito

extensas em situações mais simples para que na produção não fosse tão complexa de produzir, mas que no resultado final a mensagem tivesse o mesmo significado, a quantidade de personagens também foi reduzido e, como já tinha sido definido a técnica de animação, as cenas foram criadas de maneira que fosse viável a sua animação.

Os elementos dramáticos do roteiro são de fundamental importância para que a história tenha um bom desenvolvimento e foram construídos por meio de três atos principais, tendo como base a curva dramática produzida pela Academia Internacional de Cinema (*Figura 05*).

Os três atos são os grandes elementos dessa estrutura; cada um deles tem uma função específica dentro da narrativa e formam a estrutura básica da ação: o antes, o durante e o depois. Assim, o primeiro ato (exposição) mostra como é o mundo do personagem antes que qualquer coisa interfira nele [...]. Em seguida, é deflagrado um processo de mudança, o que dá início ao segundo ato (conflito) [...]. O terceiro ato (resolução) só se inicia quando o personagem consegue superar a oposição à ação principal. (PAIVA. GOMES. 2015)

Figura 05 – Elementos dramáticos



Fonte: Academia Internacional de Cinema

O primeiro ato (exposição) é o momento inicial em que é apresentado o universo da história, a vivência dos personagens principais sem nenhuma interferência externa, esse primeiro ato acontece através da primeira cena do roteiro.

CENA 1 – INT. QUARTO DE BRUNA. TARDE

Bruna, uma garotinha de 11 anos, se diverte desenhando personagens dos seus desenhos animados favoritos. Ela pausa a sua atividade quando ouve o barulho de crianças se divertindo no parque ao lado da sua casa. A menina anda até a janela para observar o movimento e ver o seu vizinho no parque e decide levar os seus desenhos para mostrá-lo. (SANTOS, 2022)

Já o segundo ato (conflito) é o momento que começa o processo de mudança nesse universo e os problemas até o ponto mais alto da curva dramática, o clímax, quando a personagem principal passa por uma mudança emocional que o faz mudar de atitude com o objetivo de resolver seus dilemas. No roteiro de “*Friends*” essa parte é evidenciada quando a personagens principal encontra o seu vizinho para lhe mostrar os seus desenhos, mas é menosprezada e excluída, acaba voltando triste para sua casa, entretanto, nesse momento surge a criaturinha mágica, durante a terceira cena, que faz toda a história mudar.

CENA 3 – INT. QUARTO DE BRUNA. TARDE

A garotinha triste observa as crianças indo embora do parque pela janela do seu quarto. Ao se virar, ela se depara com uma criaturinha diferente e o observa curiosa, pois se parece com os personagens dos seus desenhos favoritos. A menina tenta chegar perto, mas tropeça em alguns brinquedos no chão e acaba caindo, a criatura começa a gargalhar, zombando da garota, Bruna se levanta com raiva, mas logo também começa a rir com a situação. (SANTOS, 2022)

O terceiro ato (resolução) é apresentado a superação dos conflitos, a resolução dos problemas e a aprendizagem durante o processo. Essa parte é evidenciada na última cena do roteiro, quando a protagonista da história, já adolescente, lança o seu livro depois de conseguir inspiração devido ao seu melhor amigo, a criaturinha mágica: “Bruna já adolescente está no púlpito de uma biblioteca apresentando o livro em exposição de sua autoria.”

3.1 STORYBOARD

Essa é uma etapa de fundamental importância pois é quando o texto começa a ser transformado em imagens. O *storyboard* tem como principal objetivo fazer a pré-visualização do produto final, pois nele há uma sequência de quadros com esboços das cenas, sendo, assim,

possível ver mais detalhes da construção visual, o enquadramento e como a história será contada através da direção.

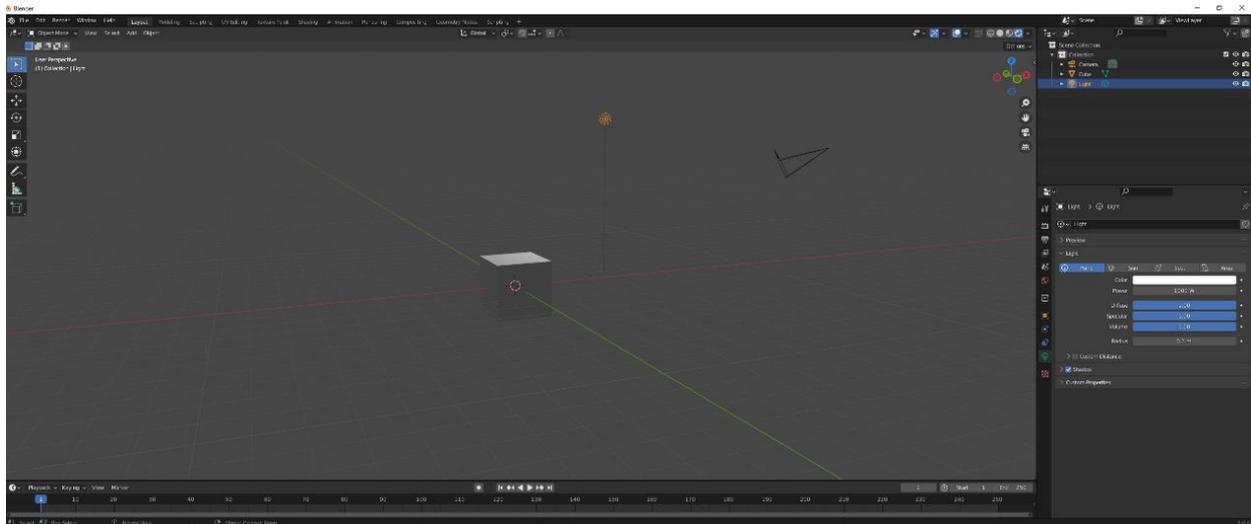
Storyboards ou Esboço Sequencial são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Sendo um roteiro desenhado, seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho (HOLLANDER, 1989).

Além disso, por ser a primeira etapa em que o texto começa a virar imagens, é possível perceber alguns erros e detalhes que podem ser melhorados ou removidos no roteiro. Assim, em determinadas partes foi feita umas mudanças sem modificar a história, como a redução na quantidade de crianças que a personagem principal foi encontrar na cena 2, observei que diminuir de três crianças para uma não faria diferença na narrativa e iria ajudar na produção, e redução na complexidade da cena, originalmente a cena 3 seria feita com mais ações do personagens, mas a cena mais simples explorou as mesmas expressões dos personagens e facilitou o trabalho, possibilitando a criação da cena experimental.

Antes de começar, de fato, a produção do *storyboard*, senti que eu teria dificuldade em fazer os desenhos, pois teria que ser pensando a perspectiva do enquadramento, os ângulos, além disso, eu ainda não tinha em mente o *design* dos personagens e cenários. Desse modo, eu precisei pensar formas de criar as referências necessárias pra produzir os rascunhos e, assim, resolvi utilizar o *software 3D* que estudei anteriormente. O *Blender* é um *software 3D gratuito*, é usado para a criação de jogos e animações 3D, desde a modelagem, passando pela criação de texturas até o produto. A renderização das imagens nesse *software* pode ser um processo demorado quando se trata de imagens com muitos efeitos e texturas, mas para trabalhar referências para desenho, o processo de renderização é mais leve, pois eu usei apenas elementos 3D básicos sem textura.

Nesse *software*, eu trabalhei apenas com os elementos principais: a câmera, iluminação em área e o modelo básico. Utilizar o 3D durante o processo de produção do *storyboard* foi fundamental para criar as cenas, pois assim, há a possibilidade de manipular os elementos da cena, mudar o enquadramento e ainda ter referências para a iluminação já que no software os pontos de luz podem ser modificados, esse processo é ilustrado através da Figura 06.

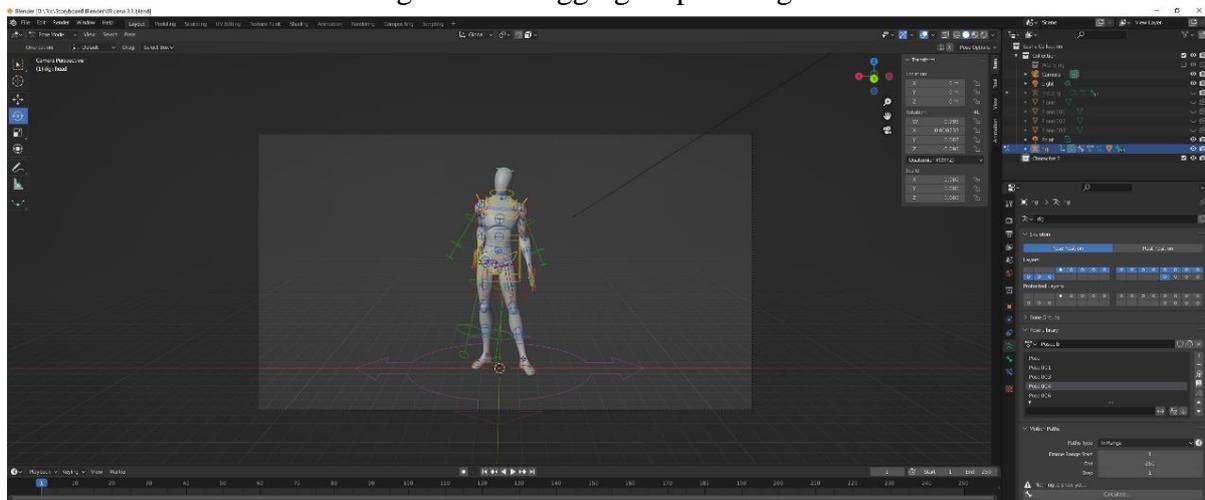
Figura 06 – Tela inicial do Blender



Fonte: Printscreen *software 3D*

Para fazer o render final das cenas, eu usei um modelo de personagem básica 3D. Esse modelo foi necessário para criar as referências de pose dos personagens e as referências de perspectiva. Durante o processo de produção do *storyboard* é de fundamental importância ter referências de personagem, pois facilita o trabalho no processo de desenho além de ajudar na visualização da perspectiva e detalhes da anatomia do personagem, para que nenhum desenho seja feito de forma errada. O *Blender* ajuda nesse sentido, uma vez que ele tem um sistema de esqueletos denominado *rigging* que faz o modelo 3D acompanhar os seus movimentos, como pode ser observado através da Figura 07, tornando possível deforma-lo e fazer a pose do personagem conforme a necessidade da cena, e, assim, produzindo as referências de personagem que eu precisava.

Figura 07 – Rigging de personagem

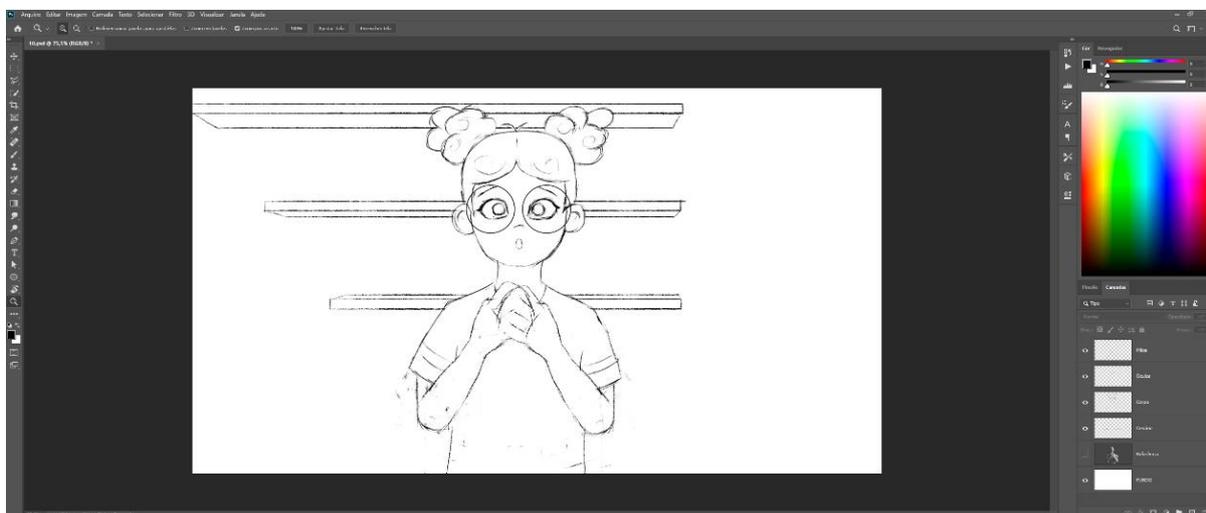


Fonte: Printscreen *Blender*

Concluída essa primeira parte de produção das referências e o visual dos personagens e cenários finalizados, iniciou-se os desenhos do *storyboard* final. Esse processo foi feito inteiramente em um *software* de desenho digital e manipulação de imagens chamado: *adobe photoshop*. Primeiramente, esse programa funciona através de camadas, em cada camada pode ser desenhado ou manipulado imagens, porém os elementos que estiverem na camada superior ficam acima dos elementos da camada inferior na imagem final, além disso essas camadas podem ser ocultadas conforme a necessidade. Esse sistema facilitou o processo dos desenhos, pois eu usei as camadas inferiores para inserir as referências e nas camadas superiores usei para trabalhar os desenhos.

Foram poucos desenhos que eu precisei fazer inteiramente, uma vez que o processo de desenho digital possibilita copiar um desenho já feito que precisa alterar apenas alguns detalhes. Exemplo disso são cenas em que os únicos detalhes que mudam, de fato, são as reações dos personagens. Já nas cenas mais complexas eu precisei desenhar todos os elementos, entretanto, as referências e o *software* facilitaram o trabalho já que eu sabia onde cada elemento estaria e a perspectiva da cena, além do sistema de camadas possibilitar que cada elemento fosse produzido separadamente para não comprometer a cena geral, é possível observar esse processo por meio da Figura

Figura 08 – Produção do *Storyboard* no *Adobe Photoshop*



Fonte: Elaboração própria

Basicamente os *storyboard* foi dividido em três principais partes. Primeiramente foi as cenas iniciais, quadro 1 ao quadro 7, a minha principal dificuldade para desenhar essas cenas foram os diferentes ângulos que precisei criar da personagem principal, apesar de eu ter as referências do 3D, o modelo usado tem proporções reais de um adulto e no projeto se trata de

uma garotinha, então foi um desafio chegar nesse traço *cartoon* de uma criança em vários ângulos diferentes, além disso teve que ser criado o cenário externo do parque e um personagem figurante, o que resultou em uma demanda maior de tempo, já que os cenários internos do quarto já tinha sido pensado anteriormente e, assim, as cenas criadas dele partia da mesma ideia, já o parque ainda teve que ser pensado nos detalhes, inicialmente, para que só depois fosse desenhado.

Figuras 09 – Cenas do storyboard de “*Friends*”



Fonte: Elaboração própria

Além dessas cenas iniciais, tem as cenas no interior do quarto da protagonista, quadro 8 ao quadro 22, são nessas cenas que, de fato, acontece o ponto mais alto da narrativa, a amizade

entre a garotinha e a criatura mágica. Apesar de ser as cenas com a maior quantidade de desenhos, não foi tão trabalhoso assim de produzir, uma vez que os cenários já tinham sido esboçados e o design dos personagens já tinham sido planejados também, além disso, a maioria das cenas têm o mesmo enquadramento, facilitando na hora de produzir os desenhos, pois só foi necessário mudar apenas alguns detalhes de expressão.

Por fim, tem os quadros da cena final, finalizando a terceira parte do *storyboard*. Esses últimos quadros demandou um tempo considerável, uma vez que teve que ser produzido a protagonista adolescente e crianças em uma biblioteca, o público que se inspira na história da protagonista. Eu senti dificuldade para fazer os desenhos das crianças, pois tive que pensar em um design para cada criança e desenhar a pose das personagens coerente com a perspectiva da cena. Além disso, foi necessário pensar em um visual levemente mais maduro para a protagonista, já que se tratava dela adolescente e não mais uma garotinha de 11 anos.

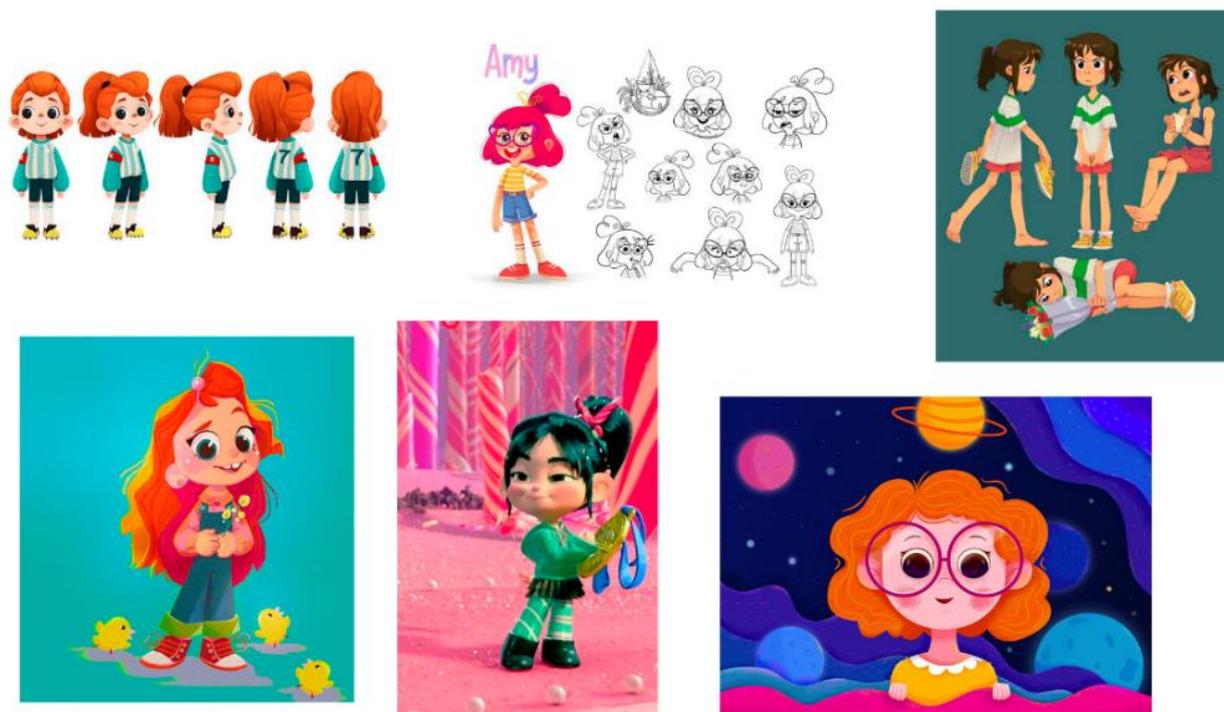
4 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

É durante essa etapa do processo de produção que começa a ser finalizado o visual da obra. Pensando em um conceito estético para projeto, inicialmente eu procurei referências de personagens que comunicasse as ideias que eu tinha em mente. Para a criação de personagens, eu sempre me inspirei muito em obras que tinham personagens femininas como protagonistas, *A Viagem de Chihiro (2001)*, *Princesa Mononke (1997)*, *O Serviço de Entrega da Kiki (1989)* são alguns exemplos de obras com personagens femininas que tenho muita admiração, então imaginei a protagonista da história como uma menina fofa, atrapalhada e curiosa, com uma estética vintage, roupas largas, diferente das outras crianças do seu bairro. Tendo todos esses elementos bem definidos no conceito do personagem, eu criei um *moodboard*, um painel que reúne todas as referências visuais encontradas que se encaixe com uma determinada ideia para projetos criativos, que nesse caso é a criação da personagem principal do projeto, o *moodboard* é ilustrado na Figura 09.

Moodboard é uma ferramenta muito usada principalmente por designers e diretores de arte para organizar e traduzir visualmente uma ideia, definindo a estética de um projeto visual ou audiovisual. O artista pode tanto produzir os moodboards de um projeto pessoal, apontando referências diversas (cores, influências, figurinos ou palavras), como escolher um conjunto de obras de um artista ou cineasta e fazer os moodboards a partir disso. (PAZ, Sueldes. 2022, p. 14)

Nesse painel eu reuni algumas referências de posição e expressões, conforme pode observado nas duas primeiras ilustrações do moodboard, as duas garotinhas ruivas na parte inferior eu usei como referência estética, tanto pelo cabelo, como também pelo visual das roupas que remete a uma estética vintage, já as personagens: Vanellope do *Detona Ralph*, longa metragem da Disney, e Chihiro de *A Viagem de Chihiro*, longa metragem do *Studio Ghibli*, usei como referência de humor e personalidade, mas vale salientar que nem todos os elementos do painel estão presentes no resultado final, o moodboard se trata mais de ideias para começar a produção.

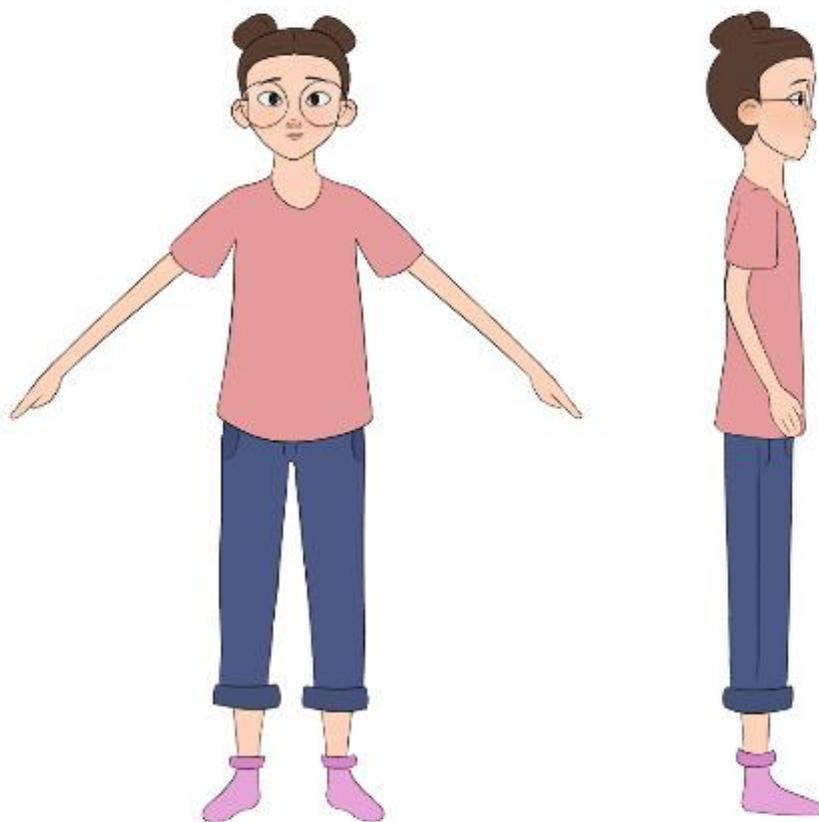
Figura 10 – *Moodboard* para a criação de personagem



Fonte: Elaboração própria

Após a pesquisa ser concluída, começou a produção do visual final da personagem. Antes de trabalhar os rascunhos nessa etapa, é preciso definir qual a técnica que seria usada para a animação, como inicialmente eu tinha planejado trabalhar com animação 3D nesse projeto, a produção desse visual teria que ser um *model sheet* com poses frente e perfil para serem usados como base na produção da modelagem do personagem em 3D. Então eu trabalhei esse visual no *Adobe Photoshop*, tanto os rascunhos como a finalização. Em relação ao visual, idealizei uma estética cartoon, formas circulares para representar a personalidade fofa e bem humoradas, além dos óculos para demonstrar a curiosidade como parte de sua personalidade. Entretanto, esse primeiro teste não me agradou, pois a personagem ficou com uma anatomia muito fina e com a aparência de adolescente, o que não representava a ideia inicial, como pode ser observado na Figura 10.

Figura 11 – Primeiros visuais da personagem principal

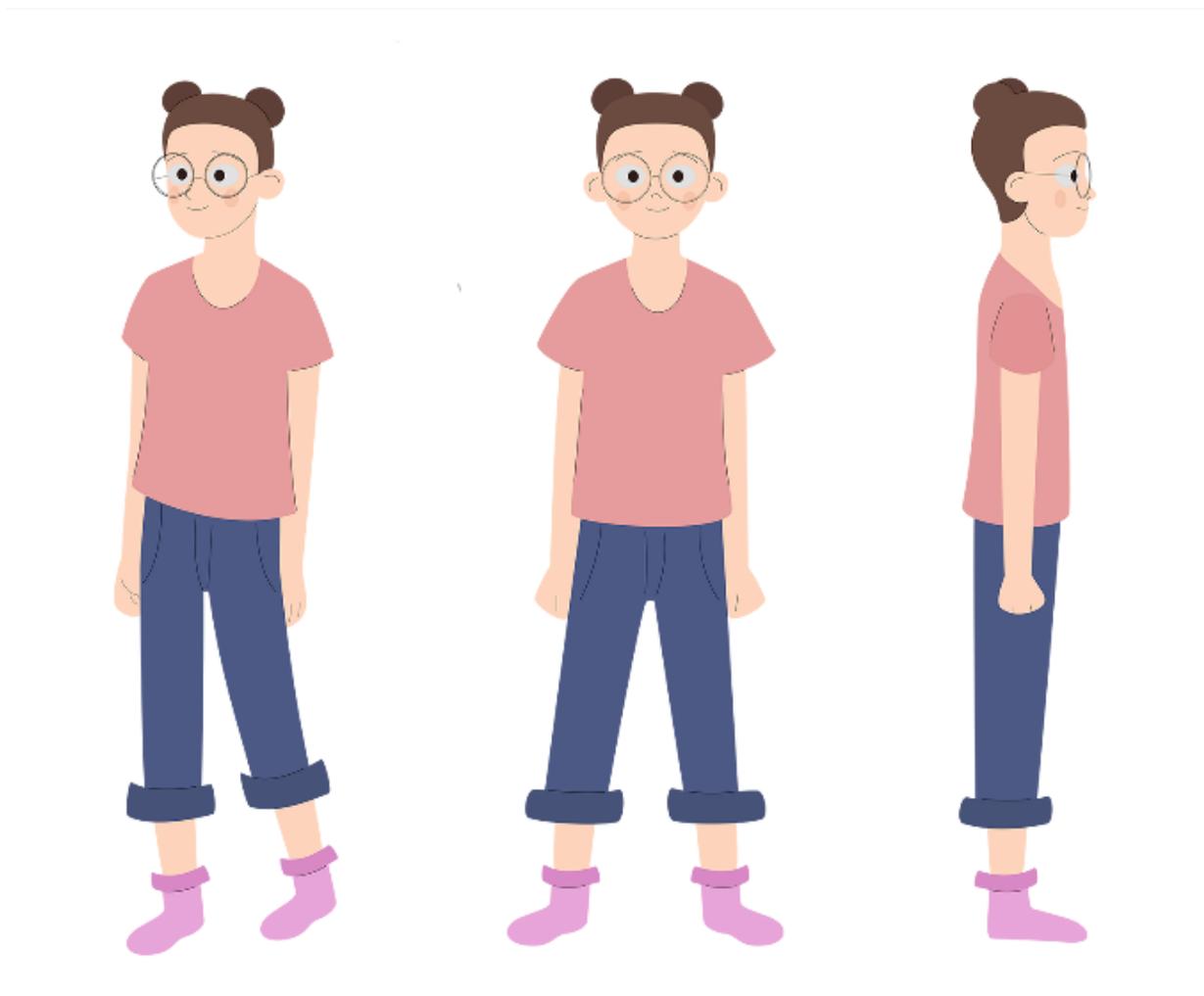


Fonte: Elaboração própria

No segundo teste o projeto já havia passado por mudanças, a técnica de animação de 3D passou a ser em 2D. Sobre a construção estética eu procurei preservar algumas ideias do começo, como a paleta de cores e as roupas largas, que representava o visual vintage que queria para a personagem, a principal mudança foi as formas que deixei mais circulares e maiores, dando uma aparência mais infantil e fofa para a protagonista como pode ser visto na Figura 11. Além disso, por causa da mudança de técnica de animação, o visual final foi trabalhado no software *Adobe Illustrator*, que faz desenhos vetoriais, mudando a arte final, pois no *Adobe Photoshop* as imagens são produzidas em pixel, dando um aspecto de desenho e pintura tradicional no papel através dos pinceis de textura, já no *Adobe Illustrator* são produzidas em vetor, por cálculos matemáticos, o que faz a imagem não perder a qualidade independentemente do tamanho, mas por causa da animação, as decisões estéticas têm que ser pensado de forma

que facilite o trabalho da animação, por isso foi trabalhado uma aparência simples sem muitos detalhes de textura.

Figura 12 – Primeiro tratamento no visual da protagonista



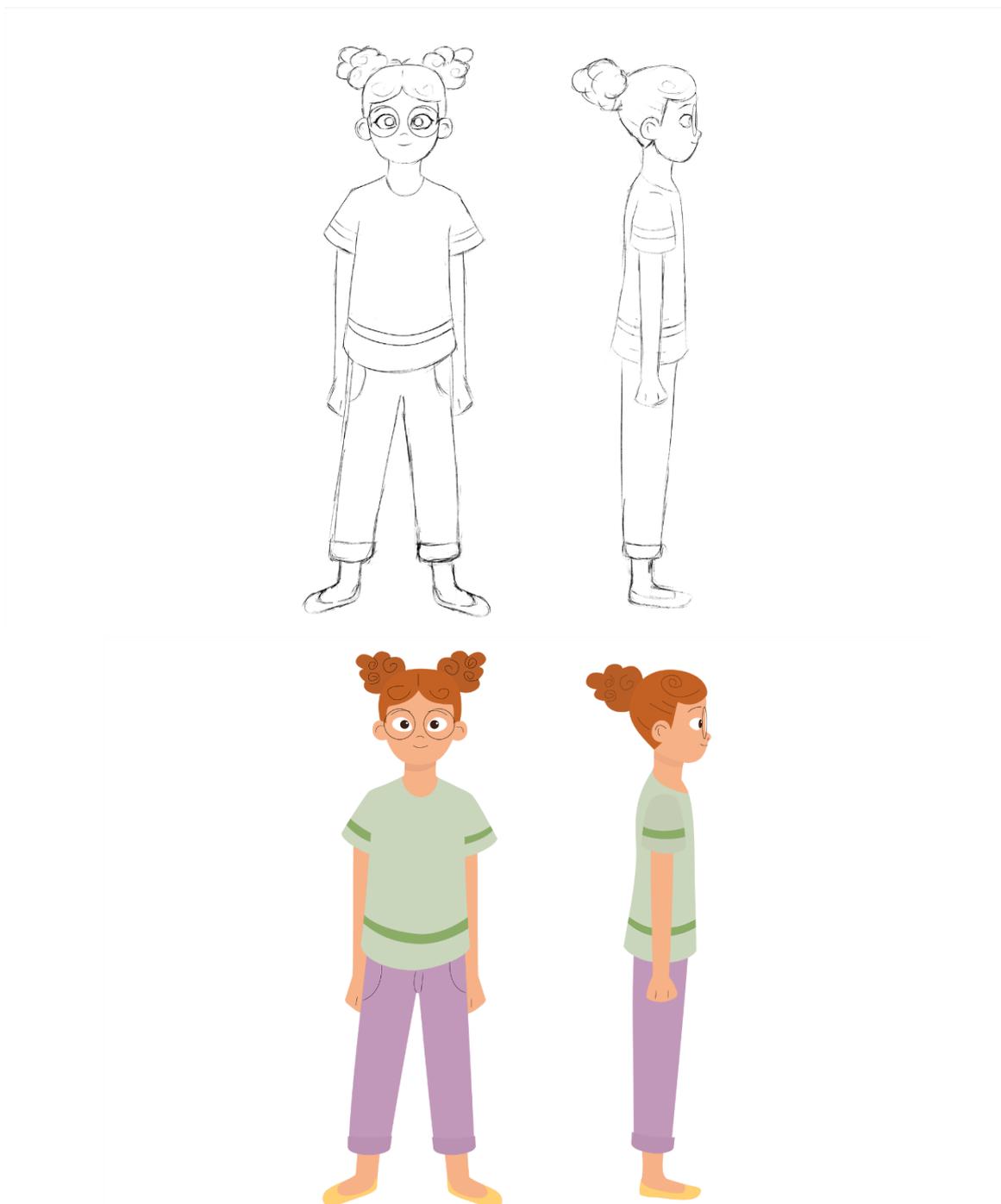
Fonte: Elaboração própria

Eu estava satisfeito com a criação dessa personagem, porém, nessa etapa da produção eu decidi mudar alguns aspectos do roteiro e, assim, veio algumas mudanças estéticas no visual final da protagonista. A ideia inicial seria que a personagem principal fosse apaixonada por histórias sobre extraterrestres, naves espaciais e elementos desse universo e, assim, a estética complementar essa narrativa, mas, baseando-se nos meus gostos tanto estéticos como narrativos, eu vi que faria mais sentido tratar sobre fantasia e criaturas mágicas.

Desse modo, eu quis mudar alguns detalhes como a paleta de cores, decidi usar predominantemente o verde musgo, pois é uma cor que tem como simbologia a natureza, esperança e harmonia, aspectos que eu quis incluir à história, por envolver criaturas mágicas

da floresta. Além do verde, eu trabalhei com cores quentes como o laranja e amarelo para representar a energia e curiosidade da personagem e o roxo como mais uma maneira de incluir à personagem uma aparência fofo e infantil, podendo ser observado na Figura 12. Além disso, eu mudei o cabelo da personagem, eu vi que usar formas arredondadas não uniformes representaria mais a sua personalidade já que se trata de uma protagonista extrovertida e curiosa.

Figura 13 – Visual final da personagem principal



Fonte: Elaboração própria

Inicialmente, a criaturinha da história foi pensada como uma extraterrestre semelhante aos das histórias que a protagonista consumia. Então eu trabalhei a criação de personagem baseando-se em uma figura humanoide com tentáculos, com uma personalidade extrovertida e roupas mais despojadas. Entretanto, o visual final não me agradou, pois eu não me identifico com personagens com essa estética alienígena e também ficou com uma aparência muito humana, não representava a ideia do começo do projeto.

Figura 14 – Criatura primeira versão



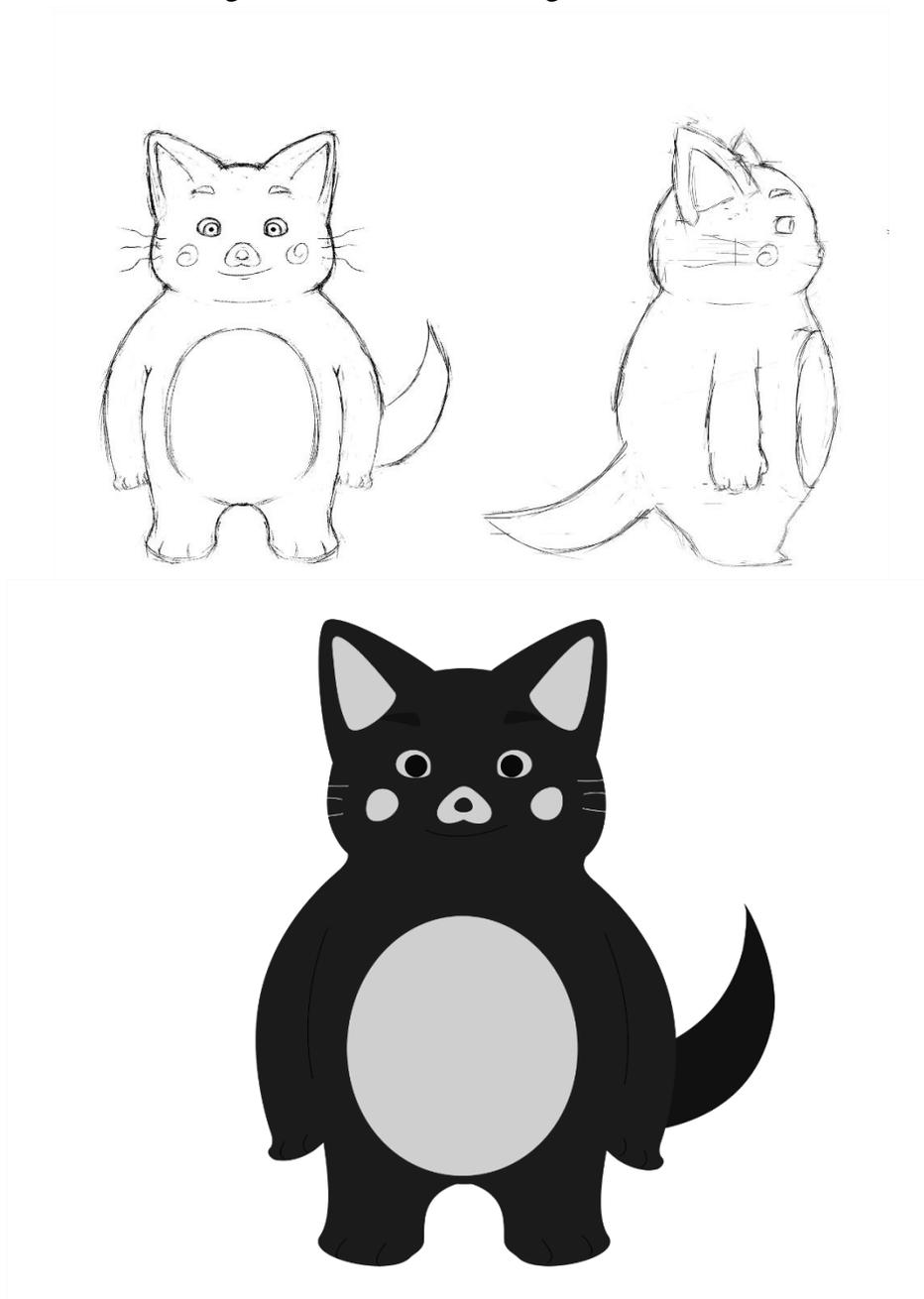
Fonte: Elaboração própria

Com as mudanças no roteiro, a criaturinha da história passou a ser um espírito mágico de aparência não humana. As obras que eu mais tenho admiração sempre me chamou a atenção a relação entre humano e criatura, em *“Friends”*, eu também quis tratar sobre essa relação, mas a criaturinha mágica sendo algum personagem do universo das histórias que a protagonista gostava, que veio ao mundo real para ajudar a protagonista em seus dilemas de solidão e processo criativo, sendo tanto um amigo como uma inspiração para a protagonista. Assim, primeiramente, eu pesquisei personagens que eu mais tinha inspiração para ter como referências para a criação desse personagem, então as principais ideias para o *moodboard* foram *O Meu Vizinho Totoro (1988)*, *O Serviço de Entrega da Kiki (1989)* e *Red: crescer é uma fera (2022)*.

Os primeiros rascunhos saíram como um gato gigante, o que representava melhor as minhas ideias para esse personagem baseando-se na narrativa. A arte final foi feita também no *Adobe Illustrator* e a paleta de cores foram apenas em tons preto e branco, pois eu sou apaixonado por gatos pretos e gatos brancos, usei esse gosto pessoal como principal referência,

muitos gatos pretos são rejeitados por causa da superstição que atraem azar e gatos brancos tem alta probabilidade de nascerem surdos, por isso muitos são rejeitados também, dessa forma, o visual se relaciona com a narrativa, pois a personagem principal passa pela rejeição quando não se ver compreendida pelo vizinho.

Figura 15 – Criaturinha mágica visual final



Fonte: Elaboração própria

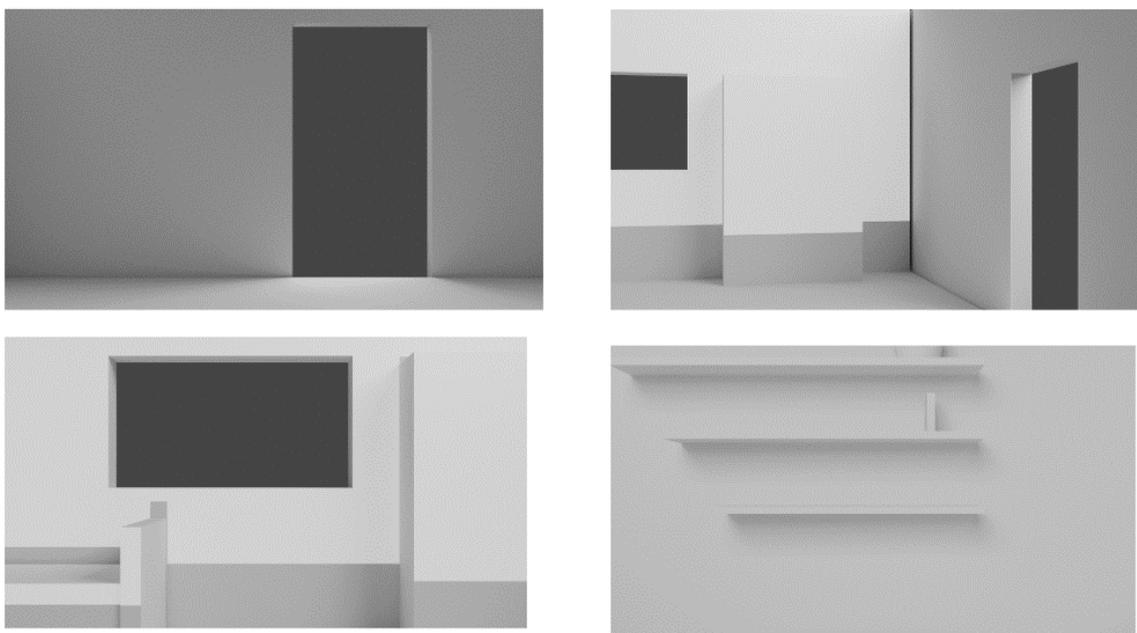
No visual da criaturinha eu quis incluir elementos que representassem a sua personalidade, por isso as formas circulares para demonstrar que se trata de uma criatura boa e acolhedora.

4.1 DESIGN DOS CENÁRIOS

A ideia principal na criação dos cenários da animação foi inspirada novamente nas obras do *stusio ghibli*. O principal elemento que eu quis trabalhar nas artes foi a textura de madeira, como se trata de uma história de fantasia, mas se passando, predominantemente, dentro de um quarto, eu quis trazer para a estética elementos que remetesse a casa de um bosque encantado já que a narrativa se relaciona com criaturas mágica da floresta, por isso usei bastante a madeira e a cor verde. Por fim, em relação a escolha dos objetos, eu usei livros em uma estante na parede para demonstrar a curiosidade da protagonista.

No processo de produção, eu utilizei novamente das ferramentas de software 3D para a criação dos móveis e dos objetos. O programa Blender foi fundamental nessa etapa, pois me ajudou a visualizar a perspectiva da cena, o local de cada móvel, o enquadramento da cena, facilitando de novo os desenhos e, conseqüentemente, a arte final.

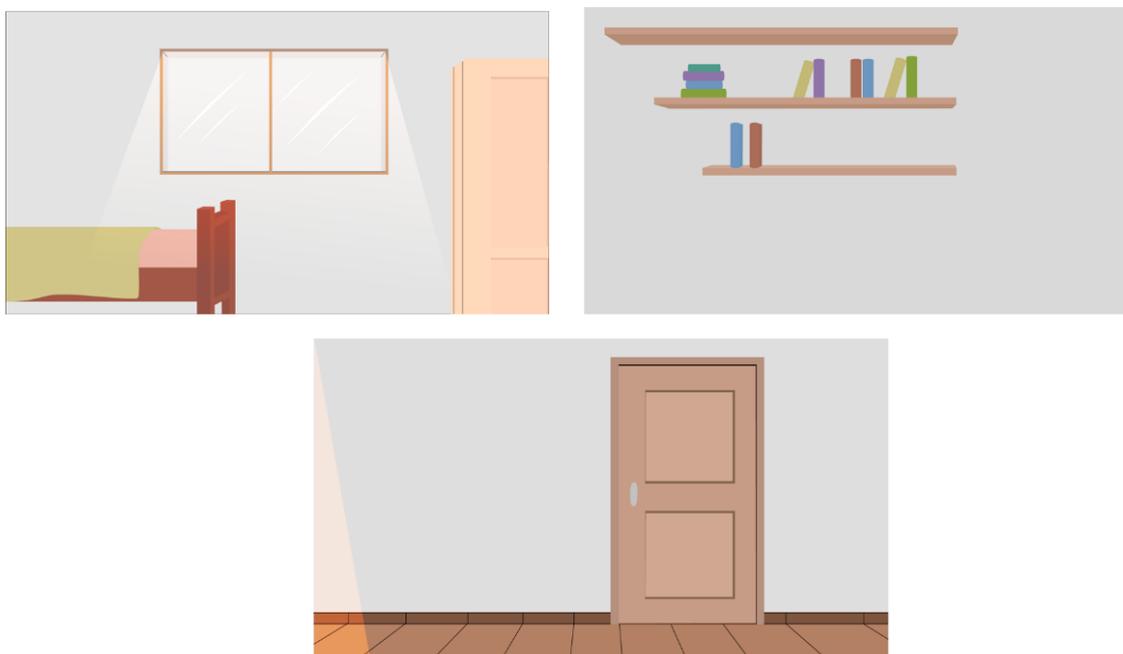
Figura 16 – Referências 3D dos cenários do projeto



Fonte: Elaboração própria

Por fim, o design dos cenários foi finalizado no *Adobe Illustrator*. Semelhante ao processo de design de personagens, os desenhos dos cenários foram criados digitalmente no *Adobe Photoshop* com o auxílio das referências em 3D, posteriormente foram exportados para o *Adobe Illustrator* e finalizados com vetores.

Figura 17 – Cenários versão final



Fonte: Elaboração própria

O material finalizado dos cenários foi apenas os usados para animação da cena, três cenários no total, porque foi preciso economizar tempo de produção nessa etapa e gastar no processo de animação, por ser o mais complexo.

4.2. ANIMAÇÃO

A animação foi o procedimento mais complexo do projeto, pois é quando se junta tudo o que já foi produzido para dar movimento e esse processo foi todo feito pelo programa *Adobe After Effects*.

O astro dos softwares de animação é o After Effects, uma ferramenta da Adobe Corporation, líder de longa data em computação gráfica. O After Effects é uma poderosa ferramenta criativa que permite aos artistas produzir animações em 2D com aparência profissional e efeitos especiais no computador. Em poucos anos de sua existência, o After Effects tem alcançado uma posição preeminente dentro da indústria da animação [...]. (LAYBOURNE, 1998, p.127, tradução de FILHO, Júlio. UNESP. 2017)

Primeiramente, foi preciso organizar todos os arquivos e preparar as cenas no *Adobe After Effects*. Ainda no *Adobe Illustrator* eu tive que juntar o personagem com o cenário, separando cada parte do personagem em uma camada diferente e o cenário na última camada, pois para animar as partes individuais do personagem, como braço, perna, rosto, eles devem estar em camadas separadas. Depois de tudo organizado, exportei para o *Adobe After Effects* e

lá as camadas de vetor com as partes do personagem separadas foram transformadas em formas para que pudessem ser deformados e, assim, animados.

Em seguida, eu preparei as camadas para serem animadas através do sistema de parentes. Nessa ação, uma determinada camada fica parenteada a outra, para que o movimento que uma fizer a outra possa seguir, esse processo é importante, pois em determinados movimentos, todas as partes do personagem devem seguir um único movimento. Então, para que não seja necessário animar todas as partes e, assim, demandar mais tempo, com as camadas parenteadas a uma única parte, por exemplo o tronco do personagem, é preciso apenas animar essa única parte.

Quaisquer transformações Position, Scale ou Rotation aplicadas aos pais são passadas para os filhos. Entretanto, os filhos podem ter as próprias animações, mesmo quando são arrastados pelo pai. Relacionamentos pai-filho podem ser usados para qualquer coisa, de mover duas camadas simultaneamente a configurar animações complexas e coordenadas. (MAYER, T.; MAYER, C., 2011, p.312).

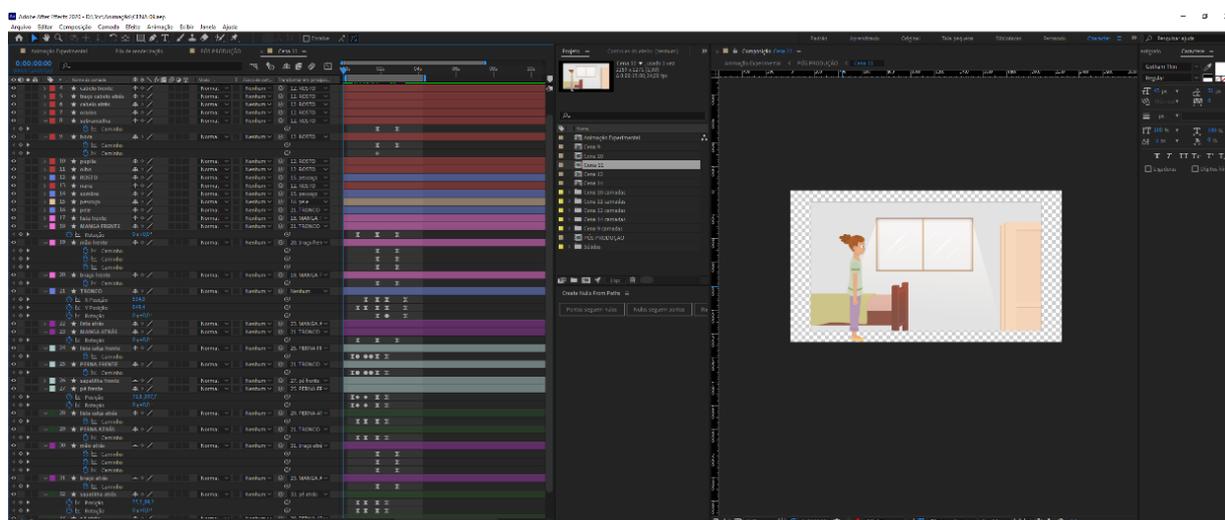
Nessa primeira parte de preparação, também foi necessário usar as máscaras do programa. Essa ação tem como objetivo esconder ou deixar visível uma camada dentro de uma parte limitada da cena, usei essa técnica, por exemplo, para fazer a animação dos olhos piscando, uma vez que mascarei a pupila do olho e parenteei a máscara para seguir o movimento do olho. Assim, a pupila desaparece quando o olho fecha e fica visível quando o olho abre. Por fim, para concluir essa etapa, eu separei todos as artes de cada cena em uma pré-composição, um sistema do software que possibilita juntar várias camadas em apenas uma para poder editar individualmente em uma linha do tempo secundária, desse modo, as cenas foram animadas em cada pré-composição e, posteriormente, juntadas na linha do tempo principal.

A animação foi feita através da manipulação das camadas de vetores. Esse método é muito trabalhoso por não usar nenhuma ferramenta que facilite a animação, como o *rigging*, porém ela dar mais liberdade para animar de uma forma mais tradicional, quadro por quadro. O *After Effects* é um software de animação que interpola a animação entre os quadros chaves da animação, entretanto, por esse método ser mais tradicional, em muitos casos, a interpolação ficou com uma animação deformada, o desenho diminuiu ou aumentou de tamanho, e nesses casos eu tive que corrigir os erros manualmente só através da observação, essa foi uma das maiores dificuldades com esses métodos, pois passei muitas horas trabalhando em apenas uma parte da cena até sair um movimento mais fluido.

Outra dificuldade que tive com a animação foi a cena em que a personagem principal tropeça e cai no chão. Eu já tinha estudado a animação de ciclo de caminhada antes, mas para

essa cena específica foi muito trabalhosa, pois, para mover o corpo todo da personagem, eu precisei trabalhar com os atributos básicos da animação, como escala, posição, para poder usar o sistema de parentes. Então, a animação do vetor pelo método quadro por quadro teve que seguir essa animação principal do corpo todo e, por eu ter que trabalhar manualmente os frames, foi uma tarefa bastante desafiadora para tentar tornar a animação fluida. Na figura 17 é possível ver todo esse processo dentro do *software*, do lado esquerdo da tela é possível observar as camadas que contém todas as partes do personagem separadamente, desse modo se torna possível animar cada parte através dos atributos básicos da animação dentro do programa, que se trata da posição, escala, caminho do vetor, por meio dessa ferramenta é possível animar estilo quadro a quadro, já do lado direito pode ser visto o quadro onde é possível visualizar a animação acontecendo.

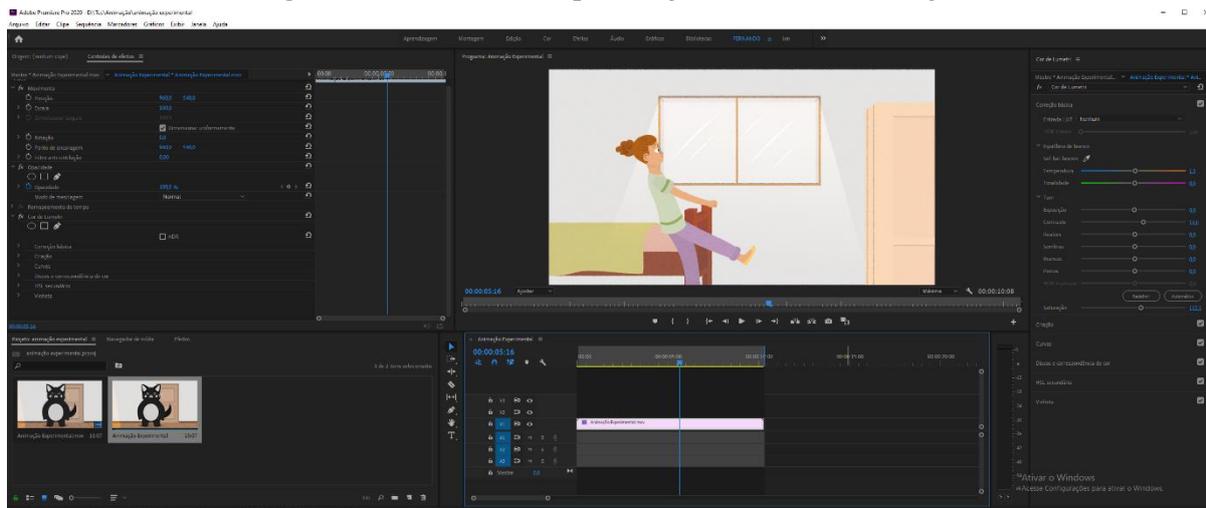
Figura 18 – Processo de animação da cena 03



Fonte: Elaboração própria

Por fim, com a animação de todas as cenas finalizadas, eu trabalhei alguns efeitos de pós-produção. Primeiramente usei efeito granulado para deixar as cenas com aspecto de televisão dos anos 2000, queria trazer essa estética nostálgica, além disso usei efeito de ondas na borda das camadas e animei esse efeito para dar mais a sensação de movimento para a cena. E finalizando, exportei a animação para o software de edição de vídeo, *Adobe Premiere*, para fazer o tratamento de cor, deixar as cores mais vivas e trabalhei os contrastes, esse processo pode ser visualizado na Figura 18.

Figura 19 – Processo de pós edição básico da animação



Fonte: Elaboração própria

Na ilustração é possível observar ao lado direito as ferramentas principais de tratamento de imagem. Com elas foi possível alterar a saturação, configurar os contrastes e trabalhar melhor a iluminação para melhorar a qualidade do resultado final da animação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desse projeto a ideia era ser produzido um curta-metragem animado como produto, entretanto, por causa do tempo e conhecimentos técnicos, o produto acabou sendo apenas uma cena animada e todo o material que foi necessário para produzi-la, como roteiro, *storyboard*, os personagens e cenários. Por eu ter trabalhado sozinho em todas as etapas desse projeto, senti bastante dificuldades em desenvolver algumas partes que não tinha tanto conhecimento, mas acabei ficando bastante satisfeito com o resultado final.

A maior dificuldade que encontrei para realizar esse trabalho foi o tempo. Desenvolvi em uma época que eu estava fazendo muitas coisas ao mesmo tempo, tive muitas demandas de trabalho no meu estágio além do trabalho de conclusão, então passei por tempos bem difíceis, várias crises de ansiedade e dúvidas em relação ao futuro, mas estou muito contente em ter superado todas os problemas e ter concluído.

Por fim, trabalhar uma história sobre criação de personagem é algo muito satisfatório para mim, porque é algo que sempre esteve presente comigo. Pode parecer algo infantil, para crianças, mas assistir desenhos, ter contato com outras realidades por meio do audiovisual foi algo que me salvou em vários momentos da minha vida e compartilhar esse sentimento em uma obra audiovisual me deixa muito satisfeito, não só profissionalmente, como também pessoalmente.

6 REFERÊNCIAS

- A VIAGEM DE CHIRIHO. Direção de Hayao Miyazaki. STUDIO GHIBLI. 2001.
- BASTOS, Luiza. **Os Registros Perceptivos no Âmbito Narrativo e Estético no Cinema de Animação do Studio Ghibli na Obra de Hayao Miyazaki e Isao Takahata**. UTP. 2020.
- DETONA RALPH. Direção de Rich Moore. WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS. 2012.
- ENCANTO. Direção de Byron Howard e Jared Bush. WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS. 2021
- FILHO, Júlio. **O Controle: A Produção de uma Animação 2D Utilizando Recursos do After Effects**. UNESP. 2017.
- GUIMARÃES, Roberto Lyrio Duarte. *Primeiro traço: manual descomplicado de roteiro*. Salvador: EDUFBA, 2009.
- HOLLANDER, Anne. Moving Pictures. [S.l.]: Alfred A. Knopf, Inc. 43 páginas. Adaptado. 1989.
- HERMANO, Danilo. **Distopia: Criação de Personagem para Série de Animação 2D**. UFSC. 2018.
- LAYBOURNE, K. The Animation Book. Nova Iorque: Three Rivers Press, 1998. 426p.
- MEU VIZINHO TOTORO. Direção de Hayao Miyazaki. STUDIO GHIBLI. 1988.
- MEYER, T.; MEYER, C. **Criando Motion Graphics com After Effects**. Tradução de Edson Furmankiewicz. 5.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. 312p.
- MOTTA, Livia. **Relatório de Produção Filme-Ensaio: “Colchão D’água”**. UFRN. 2021
- NARUTO. Direção de Hayato Date. Studio Pierrot. 2002.
- O SERVIÇO DE ENTREGA DA KIKI. Direção de Hayao Miyazaki. STUDIO GHIBLI. 1989.
- PAIVA, Huldiana. GOMES, Bruno. **O Roteiro de Cinema**. UFAL. 2015.
- PONYO: UMA AMIZADE QUE VEIO DO MAR. Direção de Hayao Miyazaki. STUDIO GHIBLI. 2008.
- PAZ, Sueldes. **Relatório Técnico-Científico: Construção de Personagem e Roteiro da Animação “Triste e Feliz”**. UFRN. 2022.
- RED: CRESCER É UMA FERA. Direção de Domee Shi. STUDIO PIXAR. 2022
- DIVERTIDAMENTE. Direção de Pete Docter. STUDIO PIXAR. 2015.
- SILVA, Vinícius. **Relatório Técnico-científico da Animatic do curta-metragem “O Carreirista”**. UFRN. 2022
- WILLIAMS, Richard. **Manual da Animação**. Senac: São Paulo, 2016.
- YOUR NAME. Direção de Makoto Shinkai. CoMix Wave Films. 2016

APÊNDICES

APÊNDICE I - ROTEIRO

FRIENDS

Um roteiro de Fernando Santos

20/11/2021

CENA 1 - INT. QUARTO DE BRUNA. TARDE

Bruna, uma garotinha de 11 anos, se diverte desenhando personagens dos seus desenhos animados favoritos. Ela pausa a sua atividade quando ouve o barulho de crianças se divertindo no parque ao lado da sua casa. A menina anda até a janela para observar o movimento e ver o seu vizinho no parque e decide levar os seus desenhos para mostra-lo.

CENA 2 - INT. PARQUE. TARDE

Bruna anda em direção ao seu vizinho, chegando lá mostra os seus desenhos ao menino, demonstrando estar alegre em compartilhar as suas artes, porém, o garoto olha com desprezo para os desenhos e anda para outra direção. Bruna fica triste com a situação e logo volta para casa.

CENA 3 - INT. QUARTO DE BRUNA. TARDE.

A garotinha triste observa as crianças indo embora do parque pela janela do seu quarto. Ao se virar, ela se depara com uma criaturinha diferente e o observa curiosa, pois se parece com os personagens dos seus desenhos favoritos. A menina tenta chegar perto, mas tropeça em alguns brinquedos no chão e acaba caindo, a criatura começa a gargalhar, zombando da garota, Bruna se levanta com raiva, mas logo também começa a rir com a situação.

CENA 4 - INT. QUARTO DE BRUNA. TARDE

A criaturinha ver os desenhos de Bruna e aparenta estar intrigada, logo em seguida deixa todos cair no chão e começa a imitar as poses dos desenhos. Bruno pega os seus desenhos, mas logo ver a criatura fazendo poses, o que faz a garotinha ter a ideia de desenha-lo. Com o desenho finalizado, ela retira as folhas da prancheta, rapidamente, para mostrar o desenho à criaturinha, mas percebe que ele já não está mais no quarto.

CENA 05 - INT. BIBLIOTECA. TARDE.

É apresentado alguns livros de história em quadrinho em exposição, a capa do livro é uma ilustração da personagem principal, a criaturinha que Bruna desenhou quando criança.

CORTA PARA:

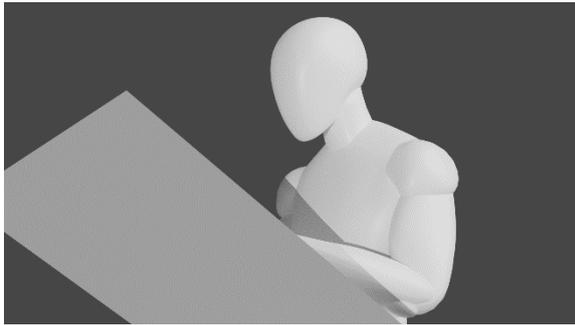
Bruna já adolescente está no púlpito de uma biblioteca apresentando o livro em exposição de sua autoria.

CORTA PARA:

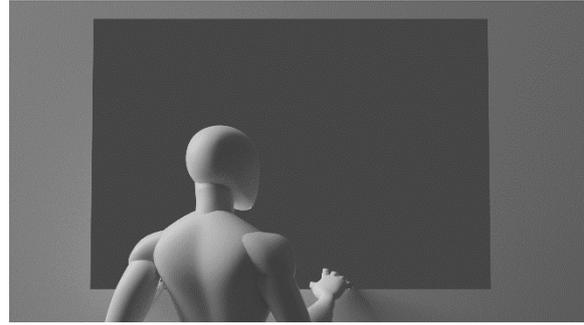
Garotinhas como a Bruna criança entre o público se divertindo enquanto seguram o livro criado por Bruna.

FIM.

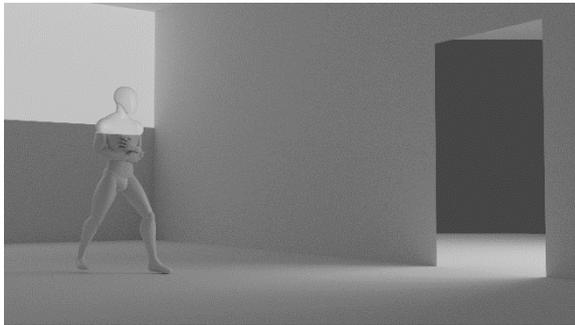
APÊNDICE II – REFERÊNCIA 3D PARA O STORYBOARD



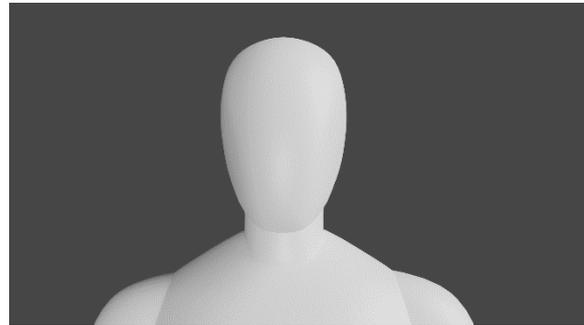
Quadro 01



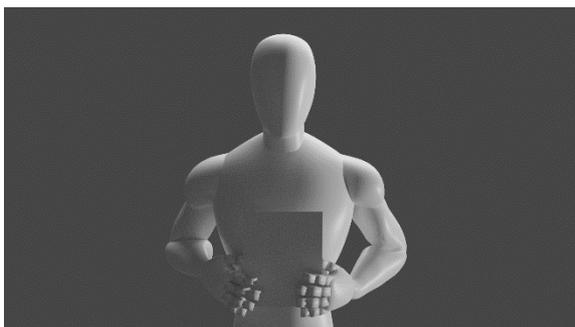
Quadro 02



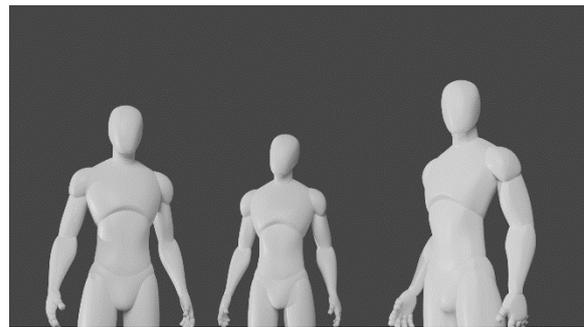
Quadro 03



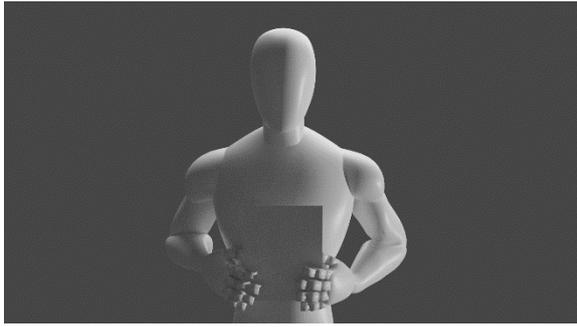
Quadro 04



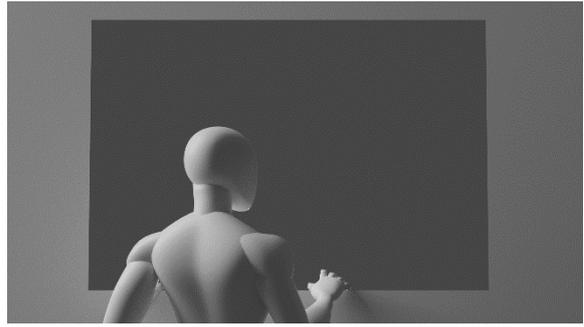
Quadro 05



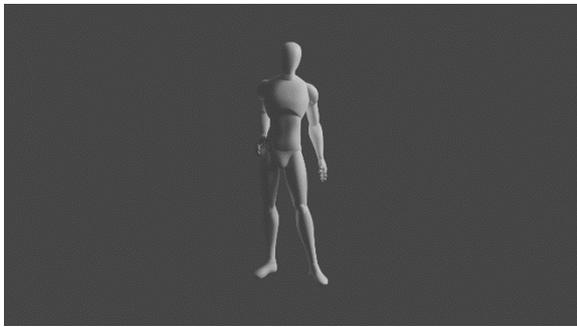
Quadro 06



Quadro 07



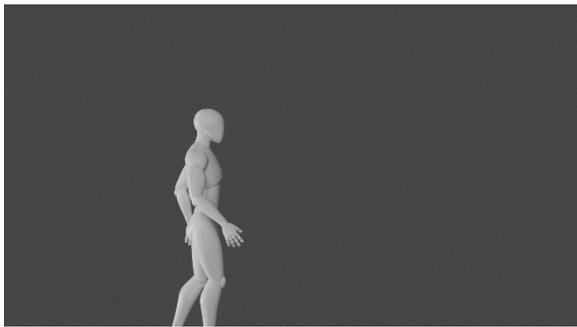
Quadro 08



Quadro 09



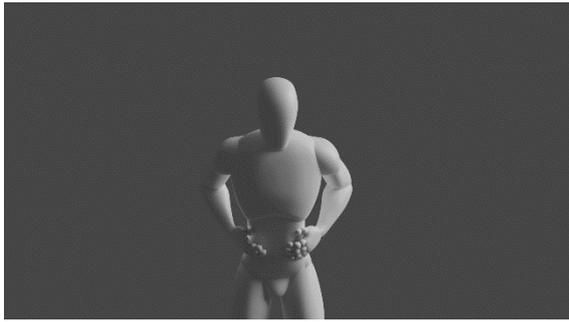
Quadro 10



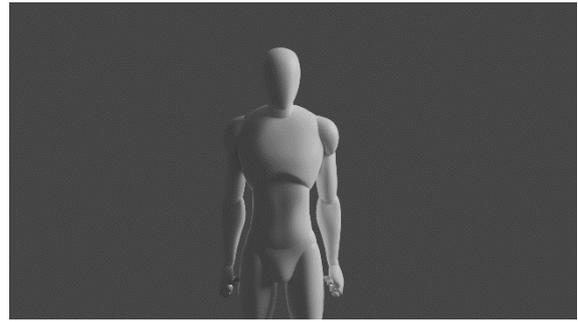
Quadro 11



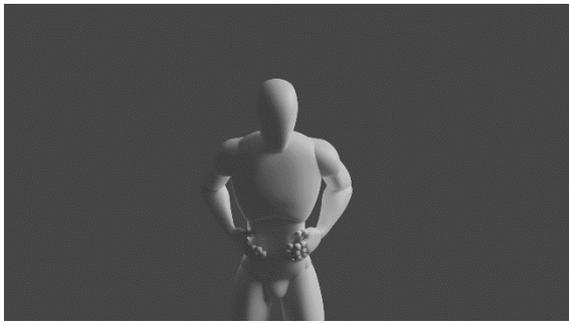
Quadro 12



Quadro 13



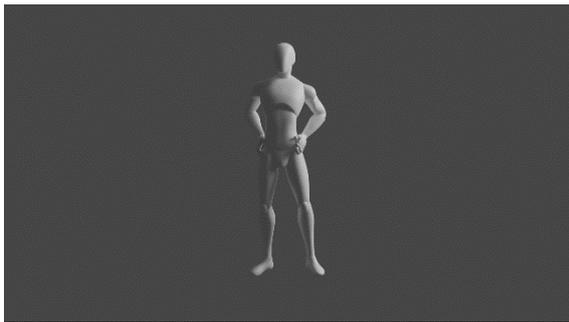
Quadro 14



Quadro 15



Quadro 16



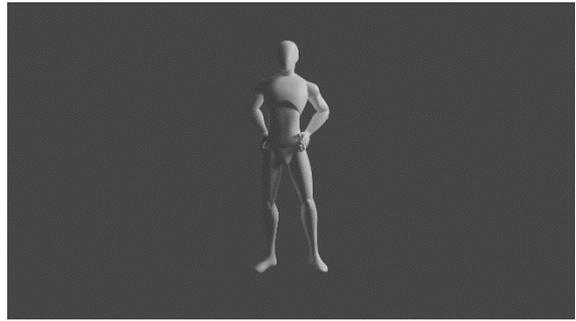
Quadro 17



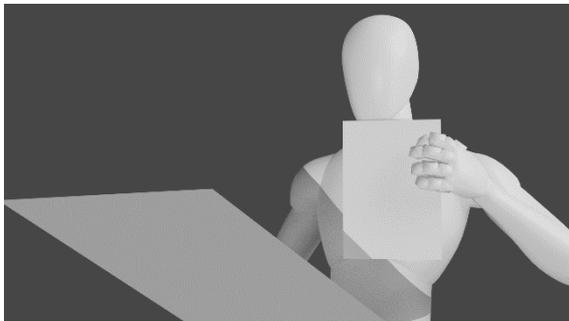
Quadro 18



Quadro 19



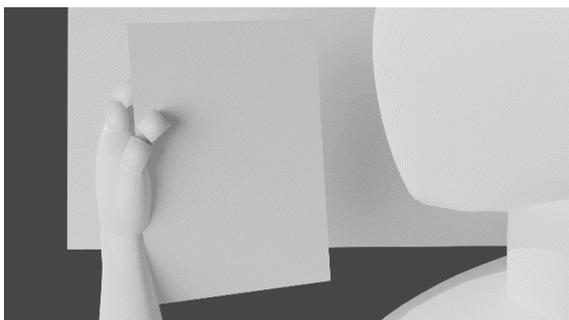
Quadro 20



Quadro 21



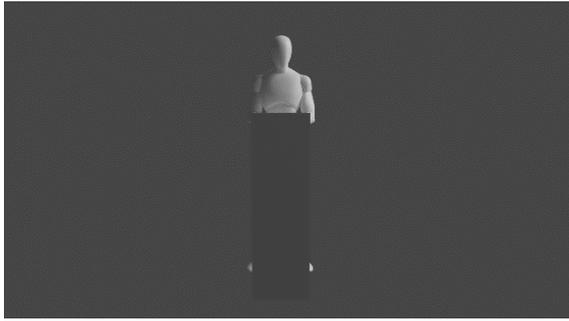
Quadro 22



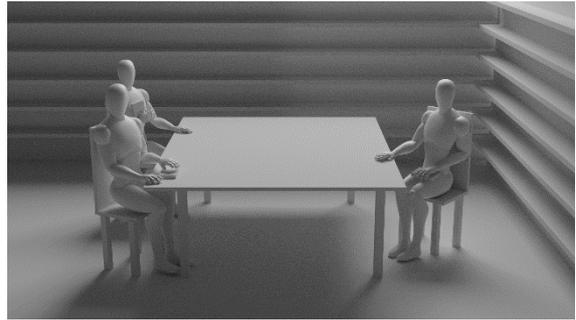
Quadro 23



Quadro 24



Quadro 25

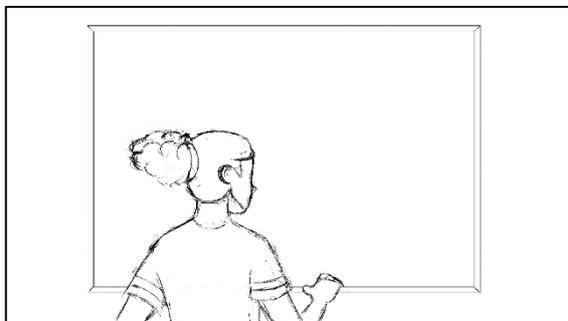


Quadro 26

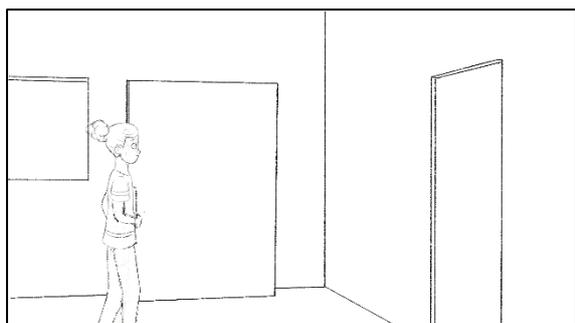
APÊNDICE III –STORYBOARD



Quadro 01



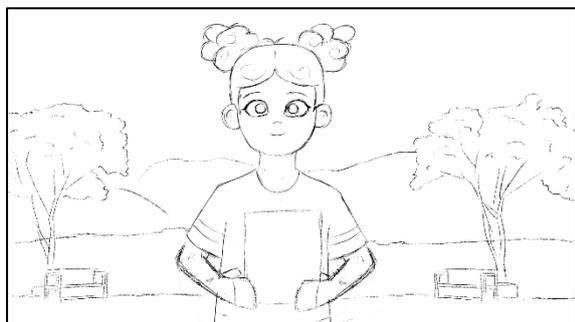
Quadro 02



Quadro 03



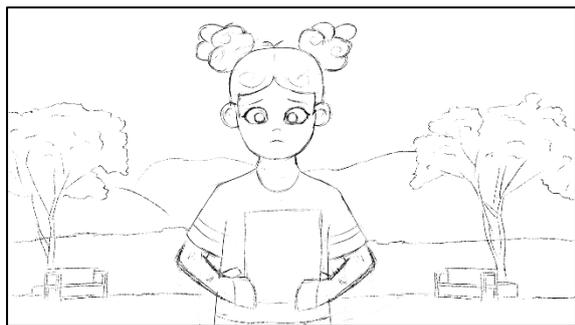
Quadro 04



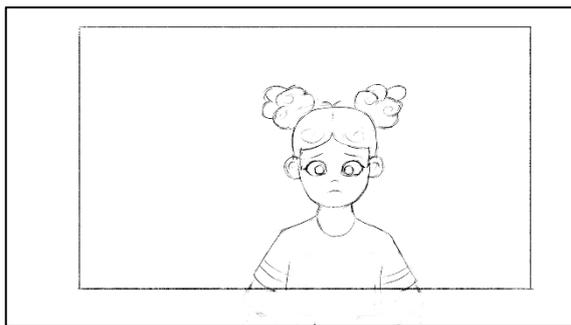
Quadro 05



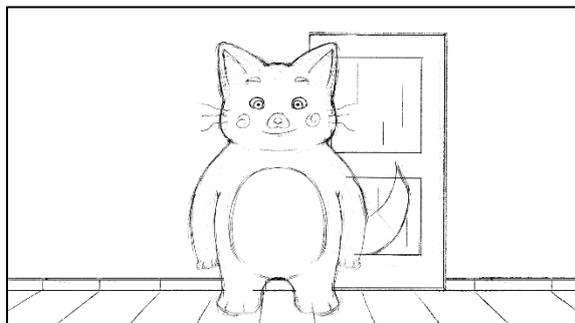
Quadro 06



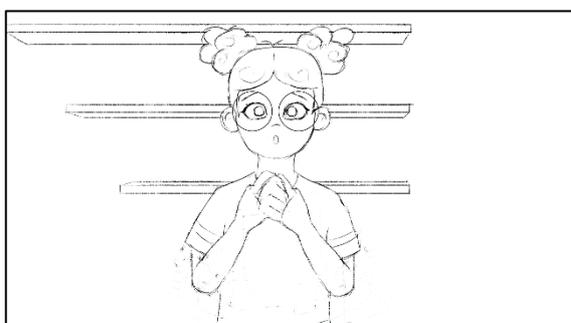
Quadro 07



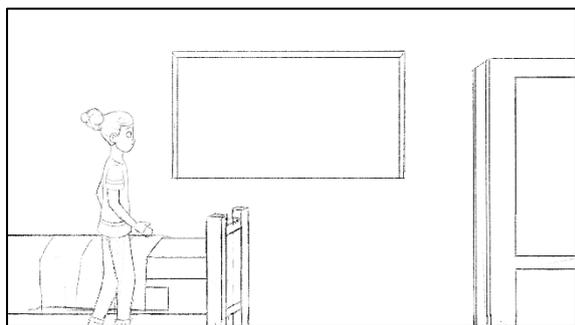
Quadro 08



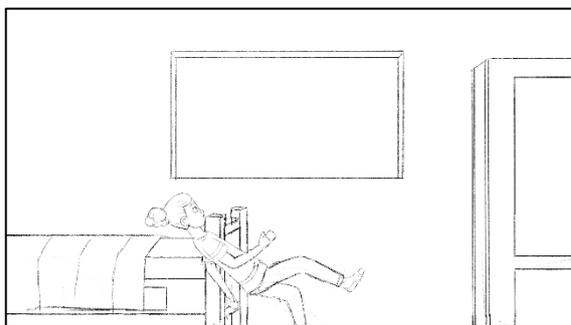
Quadro 09



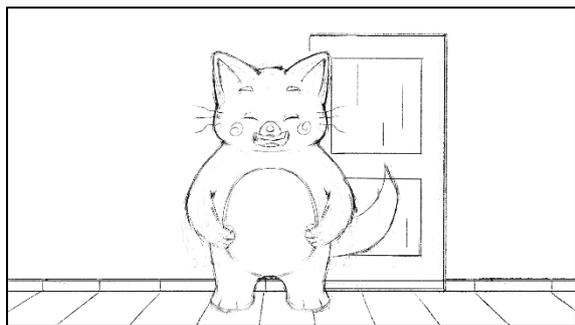
Quadro 10



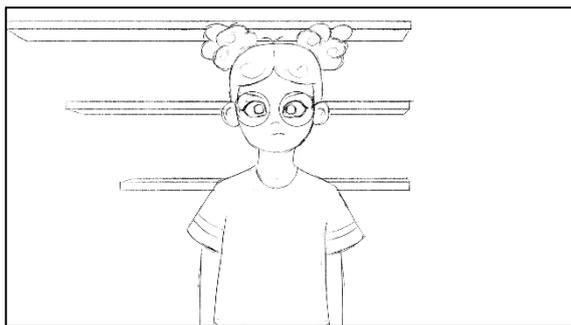
Quadro 11



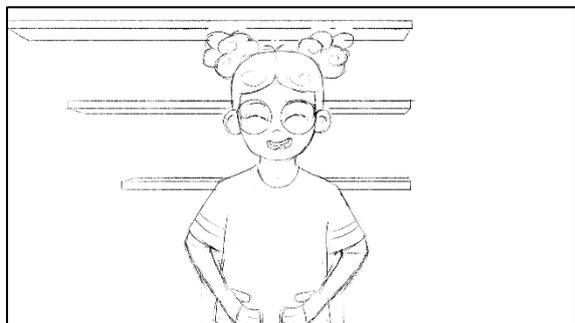
Quadro 12



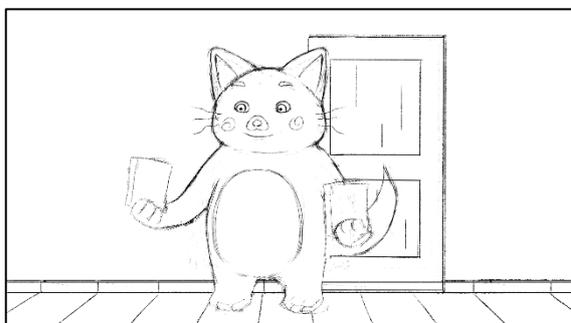
Quadro 13



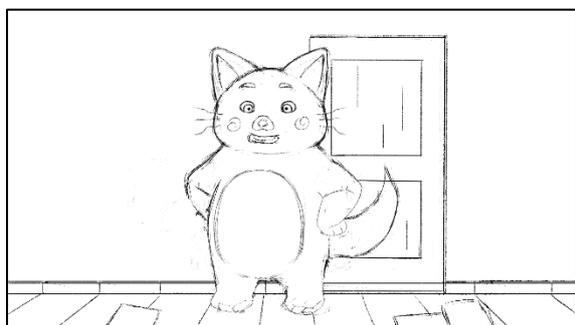
Quadro 14



Quadro 15



Quadro 16



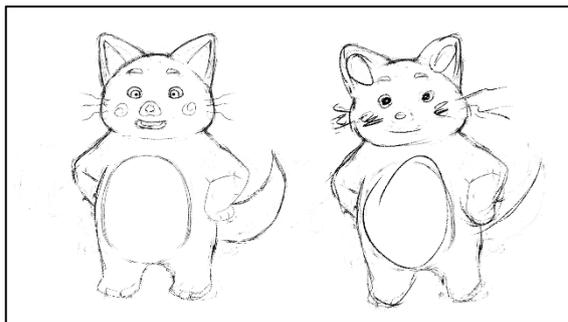
Quadro 17



Quadro 18



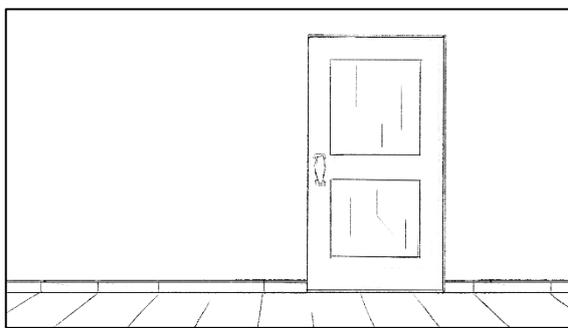
Quadro 19



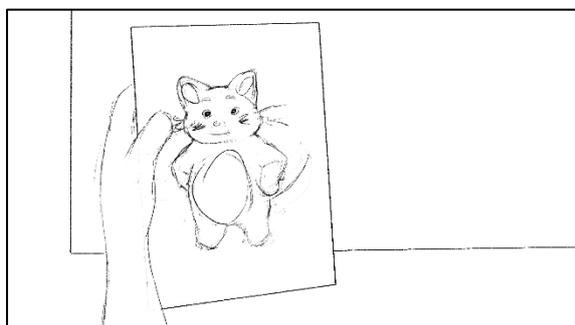
Quadro 20



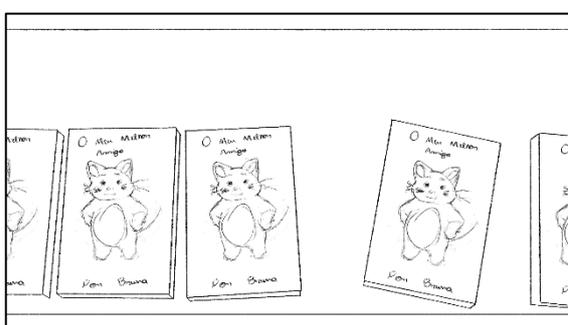
Quadro 21



Quadro 22



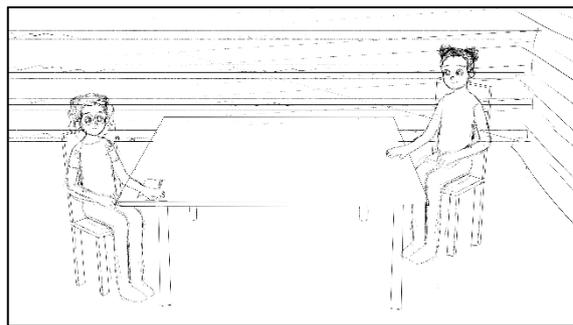
Quadro 23



Quadro 24



Quadro 25



Quadro 26

APÊNDICE IV – ANIMAÇÃO

Link da cena animada:

https://drive.google.com/file/d/1XgMHIYlo2fMROPnvYYXPcmgb_c_6x1rS/view?usp=sharing

Link animação de personagem:

https://drive.google.com/file/d/1gjdzw0N4c5_PhMdGfDGYRYRnBJc9OqnP/view?usp=sharing