

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

ALVARO MENESES DE OLIVEIRA
WIDERLAN DE DEUS MORAIS

MIGUEL:
UM CURTA-METRAGEM EM ANIMAÇÃO

VITÓRIA DA CONQUISTA

2017

ALVARO MENESES DE OLIVEIRA
WIDERLAN DE DEUS MORAIS

**MIGUEL:
UM CURTA-METRAGEM EM ANIMAÇÃO**

Memorial referente ao TCC apresentado ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Márcio Antônio Sales Venâncio

VITÓRIA DA CONQUISTA

2017

A todos os desenhos animados da nossa infância que fazem parte do que
somos hoje.

AGRADECIMENTOS

Um agradecimento aqui a todas as pessoas que nos ajudaram neste processo. Ao nosso orientador, Márcio Venâncio, por topar participar com a gente dessa jornada e pela paciência e disposição para nos ajudar sempre que precisamos dele. Ao professor Éder Amaral, pela gentileza de nos ajudar com a abordagem da área da psicologia, e também aos professores Filipe Brito e Virginia Moraes, por prontamente aceitarem compor a nossa banca avaliadora. Ao Jonathan Valim, por ceder seu tempo e seu estúdio musical para que gravássemos as vozes, e a sua esposa Lara Valim, por emprestar sua voz a uma personagem. Além destes, a toda a comunidade da internet que se dedica de bom grado, e sem pedir nada em troca, a ensinar a utilizar os softwares de animação.

RESUMO

O presente trabalho pretende descrever o processo de desenvolvimento do curta-metragem de animação digital *Miguel*, passando por todas as etapas da pré-produção (Roteiro, Desenho de Personagens, *Storyboard*, Gravação de vozes originais, etc.), e explanando um pouco sobre a produção, e pós-produção (Montagem, Composição, Som). O trabalho apresenta um estudo introdutório sobre como os desenhos animados para TV mudaram desde o final dos anos 80. Mostra também como mudou a relação que estes constroem com o seu público e como englobam as transformações sociais, além de apresentar um pouco sobre o cenário da indústria das séries de animação para TV em nosso país.

PALAVRAS-CHAVE: Animação digital. Comédia. Desenho animado brasileiro. Miguel. Curta-metragem

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 DESENHOS ANIMADOS E AS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS.....	10
1.1 Geração de ontem e hoje.....	11
2 UM POUCO DO CENÁRIO DA ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	20
3 QUAL A IMPORTÂNCIA DE MIGUEL NESTE CENÁRIO?.....	24
4 PRÉ-PRODUÇÃO.....	28
4.1 Ficha de Personagens.....	28
4.1.1 Miguel (protagonista).....	28
4.1.2 Milton (protagonista).....	29
4.1.3 Cara Esquisito (personagem catalisador).....	30
4.1.4 Kátia (personagem catalisador).....	30
4.1.5 Carlão (algoz de Miguel).....	31
4.1.6 Jamorreu (personagem eliminado).....	31
4.2 Roteiro.....	32
4.2.1 <i>Enxugando o Roteiro</i>	34
4.3 Gravação de Vozes.....	35
4.4 <i>Storyboard</i>	37
4.5 <i>Animatic</i>	39
4.6 <i>Rigging</i>	41
4.7 <i>Design de Cenários</i>	43
4.8 <i>Setup</i>	46
5 PRODUÇÃO: DANDO VIDA AO PROJETO.....	47
5.1 Animando no computador.....	47
5.2 <i>Lip sync</i>	50
6 PÓS-PRODUÇÃO.....	52
6.1 Composição.....	52
6.2 Montagem e edição.....	54

6.3 Edição de som, mixagem de som e trilha sonora.....	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
REFERÊNCIAS.....	59
APÊNDICE A – <i>Storyboards</i> cenas 1 e 2.....	62
APÊNDICE B – <i>Concept Arts</i> dos Personagens.....	63
APÊNDICE C – <i>Network</i>	66
APÊNDICE D – Roteiro.....	67

INTRODUÇÃO

Neste memorial descreveremos nosso processo de concepção do curta-metragem em animação digital *Miguel*. Esta é uma animação com todos os desenhos de personagens criados Widerlan Moraes, e que depois tiveram suas personalidades desenvolvidas por Alvaro Meneses. Ela possui classificação Livre, de acordo com o guia *Classificação Indicativa – Guia Prático* (Ministério da Justiça, 2012) e tem como público alvo crianças de 7 a 11 anos, contendo elementos de comédia e referências que também podem agradar a um público mais maduro.

Miguel foi desenvolvido tendo como base as séries animadas de TV que nós crescemos assistindo os anos 90 e 2000, como *Laboratório do Dexter* (Cartoon Network, 1996), *Du Dudu e Edu* (Cartoon Network, 1999), *Bob Esponja* (Nickelodeon, 1999) e também das séries mais recentes que assistimos atualmente como *Apenas um Show* (Cartoon Network, 2010) e *O Incrível Mundo de Gumball* (Cartoon Network, 2011) e *Hora de Aventura* (Cartoon Network, 2010), para que possamos desenvolver um produto que nós mesmos também gostaríamos de assistir. No primeiro capítulo trazemos uma discussão sobre as mudanças sociais e tecnológicas ocorridas das décadas de 1970 e 1980 para as décadas pós anos 90, e como os desenhos infantis da TV mudaram neste processo, como continuaram trazendo temas importantes e ensinando, porém com abordagens mais sutis.

Depois também demonstramos um pouco do cenário contemporâneo das animações brasileiras, apresentando alguns títulos nacionais, como *Peixonauta* (Discovery Kids, 2009) e *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014), que são desenhos de sucesso em audiência e crítica, e que competem a altura com os títulos feitos na América do Norte e Europa (lugares que já possuem uma indústria consolidada). E justificamos qual a importância de Miguel neste cenário.

Descrevemos, depois disso, as etapas de pré-produção, passando pela escrita do roteiro, desenho dos *storyboards*, feitura do *animatic* e outras que compõem este processo. Contamos também sobre a produção da animação em si,

relatando as dificuldades que passamos e os aprendizados. E por fim, sobre o processo de pós-produção, explanando um pouco sobre cada etapa.

1 DESENHOS ANIMADOS E AS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS

O cenário contemporâneo das séries animações infantis para TV, desde o início da década de 90, está cada vez mais diverso em relação à abordagem de temas. Estes, vem se atualizando aos novos arranjos sociais e introduzem as crianças (e aos adultos) a temas de caráter social pertinentes com o período histórico que vivemos.

Se a maioria dos desenhos animados norte-americanos até a década de 80 enalteciam o *American Way of Life*, como podemos observar em *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *Riquinho (todos da Hanna-Barbera)*, dentre outros, e os personagens idealizados e heroicos, como *He-Man* (Filmation/Mattel), *Superman* (Warner Bros./DC Comics), que representavam o bem absoluto e a justiça, num modelo história maniqueísta, com a pretensão de transmitir lições de moral, vivendo histórias épicas e fantasiosas na luta por um bem maior, a partir da década de 90, e até hoje, temos séries que buscam suas histórias no comum e no cotidiano, subvertendo a lógica do simplismo narrativo das anteriores: o lúdico e o fantasioso não deixam de fazer parte, porém as tramas e os personagens se tornam mais realistas. São personagens que fazem coisas comuns, que erram e também são capazes de fazerem coisas grandes. E as tramas passam a ter um viés menos dicotômico, pois mesmo que algumas séries retratem a luta entre o bem e o mal (como as séries de super-heróis que mesmo hoje mantêm este modelo), também revelam que os personagens podem transitar entre estes conceitos.

Além do mais, elas passam a tratar suas discussões sociais, morais e educativas de forma mais sutil para com o seu público (com exceção dos desenhos com propostas instrucionais). Cito aqui, como exemplo, a série animada *As Meninas Superpoderosas* (1998): em sua superfície temos a histórias de 3 garotas que combatem vilões para salvar a cidade de *Townsville*. Porém, no subtexto da trama, temos personagens que também vivem vidas comuns (como as crianças que às assistem), vão a escola, fazem tarefas de casa, ficam tristes, possuem medos, e a abordagem de questões sociais, como o empoderamento feminino e arranjos familiares diferentes (elas são criadas

apenas por um pai). Tudo isto envolto em uma narrativa divertida, capaz de entreter e fazer pensar.

Para entender estas mudanças, iremos contar um pouco desta história, dos desenhos animados para TV da década de 70/80 até o presente.

1.1 Geração de ontem e hoje

Conforme citamos anteriormente, houve uma ruptura na forma e abordagem dos desenhos infantis para TV antes dos anos 90 e dos que vieram a partir desta década. Utilizarei dois desenhos de cada época que eram exibidos na TV aberta, ou fechada (no caso dos exemplos mais recentes), e que ilustram bem esta mudança: a série *He-Man e Os Mestres do Universo* (1983-1985), *Superamigos* (1973-1986), *Hora de Aventura* (2010-presente) e *O Incrível Mundo de Gumball* (2011-presente). *He-Man e os Mestres do Universo* e *Superamigos* foram escolhidos devido a sua popularidade em nosso país, por terem sido exibidos em canais que figuravam com bom índice de audiência na década de 80¹, como a Rede Globo e a SBT (BATISTA, 2015a). *Hora de Aventura* e *O Incrível Mundo de Gumball* são exibidos na Cartoon Network, que já é desde 2014 o canal da TV fechada mais assistido pelo público infantil, de 4 a 11 anos, no Brasil e América Latina (TADEU, 2017), mostrando a grande aceitação do público infantil por este tipo de show na TV.

Antes de entrar no assunto, é importante mencionar sobre a mudança do suporte de exibição dos desenhos animados pós anos 2000, já que antes disso, as pessoas tinham acesso a estas produções estrangeiras através dos canais da TV aberta, que compravam os direitos de exibição. Já com a entrada das operadoras de TV a cabo, no final dos anos 90, e graças ao declínio da programação infantil na TV aberta (substituída em grande medida por programas culinários e de variedades), que ocupavam as grades matinais dos canais, o meio de exibição tem sido, principalmente, os canais fechados, onde muitos deles hoje em dia, apesar de serem estrangeiros, também possuem

¹ É importante mencionar que para fins demonstração, não citamos aqui a TV Manchete, que já nessa época tinha bastante força com desenhos animados importados do Japão, que por serem bem diferentes não figuram neste escopo.

operações em território nacional. Assim, não é o propósito do presente trabalho estabelecer relações entre o público desta época e o de hoje.

A priori, o que podemos notar de semelhanças entre o *He-Man* e o *Superamigos* era um naturalismo da representação da figura humana em sua estética. Sem muito espaço para piadas visuais, abandonando alguns elementos mais *cartunescos*, muito utilizados nos desenhos animados da Era de Ouro da animação², como as reações exageradas (como por exemplo, o personagem projetar os olhos pra fora da cabeça ao ver algo impressionante) ou ações que desafiem o senso de causa e efeito (como as armadilhas do *Coyote*³ que as vezes davam errado de formas inexplicáveis, para gerar um efeito cômico).



Imagem 1: He-Man à esquerda e Superamigos a direita.

Mas a principal característica destas duas obras era a forma como estes se relacionavam com o seu público alvo. Eles queriam dar às crianças um modelo de moralidade, através de personagens idealizados, para o bem ou para o mal, e tramas maniqueístas. E o bem sempre vencia, eram personagens infalíveis. Suas tramas eram feitas de forma bastante simplistas e didáticas. Em *He-Man*, por exemplo, ao final dos episódios o protagonista aparecia para falar diretamente ao público e explicar a moral da história contada, num modelo próximo a da *fábula esópica*⁴. Eles se afastavam do estilo artístico e narrativo

² Período que durou da segunda metade dos anos 30 até meados dos anos 60. Tendo como carro chefe as animações da Walt Disney.

³ Personagem dos Looney Tunes, mais conhecido por contracenar com o Papa-Léguas.

⁴ Fábula esópica ou fábula de Esopo são uma coleção de fábulas creditadas a Esopo, um escravo e contador de histórias que viveu na Grécia Antiga. Eram geralmente com animais personificados e sempre tinham a função de transmitir algum ensinamento moral.

proposto por *Disney*, com os seus 12 princípios para se produzir uma boa animação, que foi usado por outros grandes estúdios de animação contemporâneos deste período, como o da *Warner Brothers*, com os *Looney Toones*, que não só utilizavam o padrão *Disney*, como também subvertia-o ou extrapolava-o para alcançar efeitos cômicos e dramáticos.



Imagem 2: piada visual com o Patolino, em que ele leva um tiro na cara e o seu bico vai parar atrás da cabeça.

Este tipo representação era fruto da crescente demanda por desenhos para o público infantil, que começou em meados dos anos 70, visto o sucesso de séries animadas como *Os Flintstones* e *Scooby-Doo*. Para tornar esta produção viável os custos para se fazer animação tiveram que ser reduzidos, através de técnicas simplificavam e reutilizavam as animações, dentre a mais popular estava o sistema *Hanna-Barbera*, que simplificava os movimentos e permitia a reutilização de uma mesma animação quantas vezes fosse necessário. Quem já assistiu a série do *Scooby-Doo* desta época, por exemplo, pode notar que as animações deles caminhando ou correndo eram sempre iguais.



Imagem 3: à direita, um frame do Salsicha caminhando em um episódio de "*Scooby Doo, Cadê Você?*", à esquerda vemos o mesmo frame em um outro episódio.

Vale lembrar que o aumento desta demanda neste período cabia ao *status* que TV começava a ganhar de *babá eletrônica*, com os pais cada vez mais ausentes e as crianças passando mais tempo assistindo televisão. As marcas

de produtos infantis viram nesse público o potencial para investir em *merchandising*. Assim, neste período surgiram muitos desenhos animados dotados de valores morais e ideais que as marcas queriam estar relacionadas (como preservação ambiental, antidrogas), mas feitos de forma mais econômica e simplista, com o objetivo de licenciar a marca para produtos, como o próprio *He-Man e Os Mestres do Universo*, licenciado pela *Matel*.

A partir da década de 90 os paradigmas das animações para TV voltadas ao público infantil começam a mudar. O advento do uso dos computadores para tornar mais rápida a produção das animações ganha mais força. A liberdade de criação, agora com custo e tempo menores, proporcionada por este meio, foi uma das coisas que permitiram uma mudança estética, tornando os desenhos menos engessados em suas formas.



Imagem 4: a esquerda *He-Man*(1973) e a direita *Os Rugrats* (1991).

Há também uma mudança no que era abordado e nos personagens. Personagens infantis, no sentido de serem realmente crianças, passam a se tornar mais populares e a assumirem o protagonismo das séries. E estes vivem dilemas cotidianos, fazendo com que haja uma relação diferente com o público. O protagonista, ou protagonistas, não são mais adultos, idealizados e heroicos, que lutam por um bem maior, e são feitos para servirem de referência moral. Há uma preocupação maior com a profundidade dos personagens, em contraponto aos que eram desenvolvidos de forma mais simplista para o público infantil das décadas passadas. Agora temos personagens mais parecidos com o seu público. Crianças, vivendo dilemas de crianças, construindo relações interpessoais, errando e aprendendo com seus erros. Mesmo que os cenários ou temáticas fossem surreais, agora os sentimentos e

relações pessoais se tornavam mais realistas. Por exemplo, Doug (Nickelodeon, 1991) foi um desenho muito popular no Brasil na década de 90 entre as crianças (atraindo inclusive o público adolescente). O protagonista Douglas Funnie, de 11 anos, vivia sua vida de ir para escola, fazer tarefas de casa, e passava por dilemas das crianças desta fase, como se apaixonar, e se preocupar em não parecer um desajustado perante a sociedade.



Imagem 5: Patti Maionese e Doug Funnie.

Ao passo que a forma de abordar e conversar com o público infantil é renovada, também é possível observar uma espécie de renascimento estético e das técnicas de animação, uma vez que muitas séries vão buscar referências nas formas e expressões caóticas dos desenhos animados dos mestres da era de ouro da animação, como Chuck Jones⁵ e Tex Avery⁶, para alcançar novos patamares dramáticos e cômicos nestas produções.

⁵ **Charles Martin "Chuck" Jones** (Spokane, 21 de setembro de 1912 — Corona Del Mar, 22 de fevereiro de 2002) foi um animador, diretor cinematográfico, produtor, roteirista e cartunista estadunidense, mais memorável pelo seu trabalho nos curta-metragens das séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* no estúdio Warner Bros. Cartoons."

⁶ **Frederick Bean "Fred/Tex" Avery** (Taylor, Texas, 26 de fevereiro de 1908 – Burbank, Califórnia, 26 de agosto de 1980) foi um diretor cinematográfico, animador, cartunista e dublador estadunidense, famoso por produzir desenhos animados durante a Era de Ouro da animação americana. A maior parte de sua obra foi produzida nos estúdios Warner Bros. e Metro-Goldwyn-Mayer, criando os personagens Pernalonga, Patolino, Droopy, Esquilo Maluco, e ajudando no desenvolvimento de Gaguinho e Picolino (este último para o Walter Lantz Studio). Sua influência pode ser encontrada em quase todos os desenhos produzidos nas décadas de 1940 e 1950."



Imagem 6: a esquerda *Swing Shift Cinderella* (Tex Avery, 1945) e a direita *A Vaca e o Frango* (David Feiss, 1995).

Este surrealismo estético misturado com personagens mais realistas, e somado a boas tiradas cômicas e referências pop foi o que trouxe muitas destas animações para crianças a ganharem também a audiência de um público mais adulto, por estes também conseguirem se conectar com os personagens. Neste ponto chegamos a *Hora de Aventura* (2010) e *O Incrível Mundo de Gumball* (2011).

Hora de Aventura começou a ser exibido em 2010, no Cartoon Network. A série tem como protagonistas o humano *Finn* e o cachorro *Jake*, que são irmãos de criação. Eles moram num continente chamado *Ooo*, uma terra repleta de encantos e perigos e cheia de criaturas surreais, como pessoas feitas de doces, animais falantes, e todo tipo de coisas antropomorfizadas, todas resultado de mutações genéticas causadas por uma guerra nuclear, já que *Ooo* fica no que um dia foi o planeta Terra como conhecemos. Finn, no início da série, é um garoto de 12 anos (ele vai envelhecendo no decorrer das temporadas) que vive sempre querendo se divertir e fazer atos heroicos, como ajudar pessoas em perigo e resgatar princesas, junto com Jake, que é um cachorro com habilidades metamórficas, que pode dar ao seu corpo a forma que quiser. Ele possui uma estética bem peculiar. Ao mesmo tempo que carrega traços simples e cores vibrantes, também possui bastante personalidade. É fácil pra alguém que já assistiu a série reconhecer um personagem que faz parte daquele universo esteja onde estiver.



Imagem 7: Alguns dos personagens de *Hora de Aventura*.

Apesar de a primeira vista a série parecer bastante simples e infantil, ela consegue ir além do mero entretenimento, razão pela qual também tem uma grande parte de adolescentes e adultos entre o seu público. Temas como questões de gênero, sexualidade, relacionamentos abusivos, perda, abusos paternos já foram tratados na série, e de forma sutil e apresentável ao seu público alvo. Como por exemplo, no episódio 13 da 4ª temporada, *Finn, Jake* e a *Princesa Jujuba* tentam negociar com um personagem chamado *Baby-Snaps*, que é um biscoito, que fez pessoas de refém em um mercado, exigindo que a Jujuba lhe dê a sua coroa de princesa. Depois de vários acontecimentos, *Jake*, o cachorro, descobre que o *Baby-Snaps* queria fazer isso porque quando ele era criança disse para a Jujuba que ele queria ser uma princesa quando crescesse, e ela riu dele, pelo fato dele ser um homem. Então *Jake* resolve ajuda-lo a realizar o seu sonho, e mesmo depois do *Baby-Snaps* ter sido preso pelo que fez, *Jake* vai sempre visita-lo, e passa a trata-lo no feminino, como princesa, dando a ele uma coroa feita de flor.



Imagem 8: frames do episódio. No da esquerda *Jake* conversa com *Baby-Snaps*, no da direita *Baby-Snaps* com a coroa que recebeu de *Jake*.

Podemos ver nesse episódio uma estrutura de narrativa simples, mas que carrega ao fundo temas complexos, como a aceitação e respeito das identidades de gênero, e os problemas que a intolerância pode causar. Tudo isso sem precisar que ao final seja explicada uma moral da história, que muitas vezes pode passar despercebida, a depender do nível de compreensão da criança.

Já em *O Incrível Mundo de Gumball*, que teve sua estreia na *Cartoon Network* em 2011, somos apresentados ao gato azul *Gumball Watterson* e sua família: *Darwin Watterson*, que é um peixe e seu irmão adotivo; *Nicole Watterson*, que é uma gata e sua mãe; *Ricardo Watterson*, um coelho rosa e seu pai; e *Anais Watterson*, uma coelha rosa e sua irmã mais nova. Eles vivem na cidade americana fictícia de *Elmore*. Sua estética é extravagantemente surreal, colocando em cenários que misturam realidade com computação gráfica vários tipos de coisas antropomorfizadas, como balões, cactos, dinossauros, robôs, e etc., e muitos feitos usando técnicas de animação diferentes. Temos, por exemplo, uma garota tiranossauro que é feita em 3D, e uma outra garota que é feita utilizando uma cabeça humana de ponta-cabeça (como se pode ver na imagem a baixo). Em suma, seu visual é bastante inventivo.



Imagem 9: a esquerda Tina, a T-Rex, e a direita Sussie.

A família de *Gumball* é uma sátira ao padrão de família americano: Sua mãe é quem trabalha e toma as rédeas da casa, enquanto o pai irresponsável e passa o dia inteiro em casa. E *Gumball* e *Darwin* são inconsequentes e sempre se metem em confusão, enquanto a irmã mais nova, *Anais*, é inteligente, responsável e sensata (ela geralmente é a voz da razão nos episódios). A proposta da série não a de ensinar lições às crianças, mas principalmente de divertir (com um humor que também agrada a um público jovem), porém as histórias contadas, apesar dos elementos surreais, sempre são relacionadas a

vida cotidiana dos personagens vivendo em sociedade: superar problemas com o brigão da escola, relacionamentos amorosos, atritos entre pais e filhos. E até temas mais complexos, também de uma forma engraçada e sutil. Como por exemplo no episódio *A Internet*, episódio 36 da 2ª temporada, em que *Gumball* acidentalmente deixar vaziar um vídeo dele fazendo caretas vergonhosas na internet, e logo começa a sofrer com o uso perverso da sua imagem na rede. Ele então resolve ir atrás da internet, e como a série é fantasiosa, eles personificam a internet em um personagem em forma de computador que vive no porão da casa da mãe. Ao chegarem lá a Internet diz: "eu posso jogar sujo com qualquer um, porque estou escondido atrás de uma tela, na segurança e conforto da minha própria casa".



Imagem 10: Frames do episódio. No da direita Gumball se desespera ao saber que seu vídeo está na rede. No da esquerda ele confronta A Internet.

Este episódio diz muito sobre *cyberbullying* e a responsabilidade sobre aquilo que as pessoas divulgam na rede, e ainda encerra com uma reflexão de *Gumball* e *Darwin* dizendo que a internet não deve acabar e deve sempre ser livre, porque ela traz muitas coisas boas, mas que ela deve ser mais responsável e lembrar que "as pessoas também tem coração".

Ambas as séries, *Hora de Aventura* e *O Incrível Mundo de Gumball*, caíram no gosto do público infantil (TADEU, 2017) e mostraram que esta é a tendência para este tipo de atração: desenhos, que podem ser estética e narrativamente surreais, mas com personagens, dilemas e paradigmas mais próximos da realidade, fazendo uma sátira das relações cotidianas.

2 UM POUCO DO CENÁRIO DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Desde o final da última década as séries de desenho animado brasileiras vêm ganhando mais espaço na grade dos canais infantis da TV paga. Antes, o que víamos de maior sucesso eram as séries animadas da Turma da Mônica, que possuem produções para a TV desde meados da década de 60, um sucesso que devia-se muito ao sucesso destes personagens na sua mídia original, as histórias em quadrinhos.

Em 12 de setembro de 2011 foi sancionada a lei 12.485, também conhecida como *Lei da TV Paga*, que teve como proposta incentivar a produção audiovisual brasileira. Com isso, as programadoras brasileiras e estrangeiras terão que exibir, obrigatoriamente, 1.070 horas anuais de conteúdos nacionais e independentes inéditos, fazendo assim com que a produção nacional seja mais valorizada e que mais produtores se qualifiquem no mercado de trabalho, gerando ainda mais emprego no setor. Porém, é importante lembrar que antes disso, em 2009, um desenho animado brasileiro começava a se tornar um fenômeno mundial, *Peixonauta*, criado por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, exibido em mais de 80 países, e no Brasil pela Discovery Kids e TV Brasil.



Imagem 11: Peixonauta e Marina, uma das personagens centrais da série.

A proposta da série é a de atingir o público infantil, de 1 a 7 anos de idade. Então ela traz temas voltados para a aprendizagem desta faixa etária, com músicas e atividades que fazem as crianças interagirem e aprenderem enquanto assistem aos episódios. Dos mesmos criadores do *Peixonauta*, veio mais outro desenho animado de grande sucesso nacional e internacional, *O Show da Luna*, que assim como o outro, também é voltado para o público infantil, de 1 a 7 anos de idade, com temas educacionais e de curiosidades

diversas. A série já exibida em 74 países, e segundo a *Discovery Kids*, a série fechou 2015 como líder de audiência do canal no Brasil.

Depois da lei da TV Paga, o número de produções animadas brasileiras para TV aumentou, devido ao crescimento da demanda por conteúdo nacional e também pela ajuda com financiamento destas obras através do FSA (Fundo Setorial do Audiovisual). Um desenho de sucesso que veio desta leva foi *Historietas Assombradas (para crianças malcriadas)*, criada por Victor Hugo-Borges. Teve sua primeira temporada, com 14 episódios de 11 minutos, selecionada para financiamento pelo FSA, recebendo 650 mil reais. Esta primeira temporada foi exibida na TV paga pela Cartoon Network, e foi, entre os meses de abril e junho de 2013, a atração mais assistida pelo público infantil (entre 4 a 11 anos) na TV paga. Diferente de *Peixonauta* e *Show da Luna*, ele não tem a proposta de ser educativo e didático, mas engraçado, mostrando as trapalhadas do protagonista Pepe em sua relação com a sua avó e seus amigos, numa cidade com monstros e coisas sombrias retratadas de uma forma cômica e leve, num padrão parecido com os outros desenhos atuais.



Imagem 12: Pepe e a sua avó, Ramona.

Neste novo cenário, com a possibilidade de animações nacionais que podiam competir a altura com as produções estrangeiras, em 2009 a Cartoon Network deu início a produção daquela que seria a sua primeira série original feita no Brasil e na América Latina. Tratava-se de *Imão do Jorel*, criada por Juliano Enrico, e teve sua estreia em 2014, com 26 episódios de 11 minutos. A série é inspirada nas vivências do seu criador com a sua família, no final da década de

80, colocando na pele do protagonista as lamúrias de ser o filho caçula de uma família com três filhos, onde o mais velho, Jorel, é sempre apontado como um exemplo de pessoa, é bom em tudo que faz e é querido por todos, tanto que nunca é dito o nome do protagonista, ele é chamado por todos da sua escola apenas de Irmão do Jorel.



Imagem 13: Irmão do Jorel e sua família,

A série rapidamente se tornou um sucesso, a ponto de ter sido a série mais assistida do canal em 2014, por um público de 4 a 11 anos, segundo informações da *Cartoon Network* (2016). Este sucesso se deve ao fato da série ser de fácil reconhecimento pelo público por tratar temas universais. Segundo o próprio Juliano Enrico, em uma entrevista para o portal da Super Interessante (2016):

Eu nunca pensei em fazer um desenho exclusivo do Brasil; eu queria que ele fosse do mundo. A ideia era ter elementos da nossa cultura que ficassem nonsense de um jeito engraçado, e não que quem não fosse brasileiro não conseguisse entender. A série é baseada nas relações, e relações são universais: a criança argentina, a dos EUA, a da França vai olhar o cenário, ver casa com telhado de telhas, a escola com pichação, e vai achar estranho – mas vai entender a história. É como os cenários loucos da Hora da Aventura: quem entende aquilo? Ninguém, mas a gente gosta, porque é universal. (SUPER INTERESSANTE, 2016b)

Além de tudo a série consegue também agradar a um público mais velho principalmente os que viveram a infância no final dos anos 80, por trazer muitas referências e coisas características deste período. Como por exemplo o personagem *Steve Magal*, que é com certeza uma mistura do que representavam os *brucutus* dos filmes de ação, que eram idolatrados pelas

crianças desta época, tais como *Steven Seagal*, *Sylvester Stallone*, *Jean Claude Van Damme*, *Arnold Schwarzenegger*, dentre outros.



Imagem 14: Steve Magal, o herói de ação do universo de O Irmão do Jorel.

Assim, esta nova leva de animações brasileira nos motiva e nos impulsiona, e mostra que é possível fazer animação de qualidade em nosso país.

2 QUAL A IMPORTÂNCIA DE MIGUEL NESTE CENÁRIO?

O curta-metragem *Miguel* será ambientado em um universo fantasioso^B, aonde coisas e animais são antropomorfizados. O próprio protagonista, Miguel, é uma bola de tênis, e o seu melhor amigo, Milton, é uma raquete. No filme também trazemos como referência nossas vivências pessoais, como coisas do final da década de 80, tais como o tênis, esporte que se tornou bastante popular nesse período (FOX SPORTS, 2013), e é representado na figura do protagonista, que como já disse, é uma bola de tênis, e na do Milton, que além de ser uma raquete, tem o seu visual inspirado nos estereótipos de tenista da época. As referências também continuam na música e na direção de arte da série.

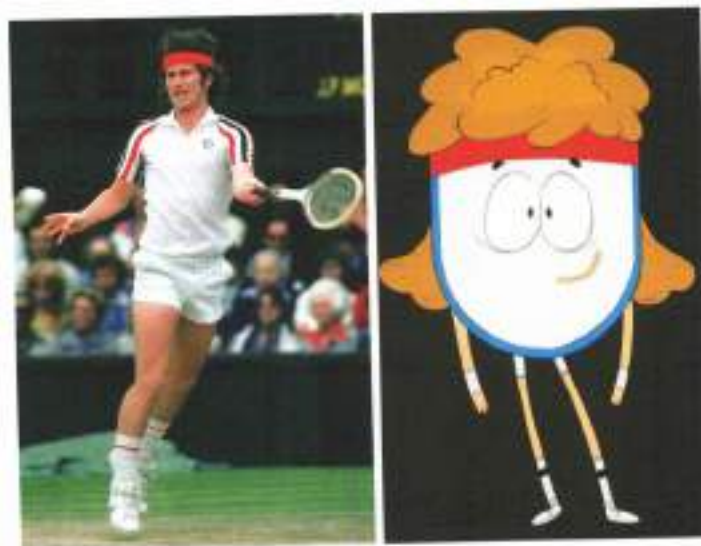


Imagem 15: a esquerda o tenista *John McEnroe* e a direita Milton.

Além destas, também trazemos referências dos desenhos que crescemos assistindo, tais como *Laboratório do Dexter* (1996), *Du Dudu e Edu* (1999), *Bob Esponja* (1999), dentre outros, e também dos que assistimos hoje, dentre eles, principalmente *Apenas um Show* (2010) e *O Incrível Mundo de Gumball* (2011). Assim como estas séries, nosso curta-metragem varia de um humor *non sense* e piadas visuais (ou *gags*), a uma história sobre um personagem lidando com um problema cotidiano, claro, que de forma mais exagerada e cômica. Na trama⁷, Miguel tem que ir a um baile no clube aonde ele trabalha, ele está

⁷ Esta trama do curta, que se passa no universo do Miguel, se fecha nela mesma, mas pretendemos posteriormente transformar *Miguel* em uma série, para explorar mais histórias com este universo de personagens.

empolgado por ter convidado Kátia, a garota que ele gosta. Porém, no dia ele acorda com uma espinha na cara, que vai crescendo e ficando cada vez maior. Ele fica aterrorizado, preocupado de ser a vergonha do baile por estar daquele jeito. Então ele tenta buscar uma solução, junto com o seu amigo Milton.

Nessa jornada, desenvolvemos o Miguel com uma personalidade egocêntrica, ele acha que tudo está em função dele, para o bem ou para o mal. Se sente superior ao seu amigo, num sentido de achar que ele é extremamente necessário para o Milton, e sempre coloca seus problemas em primeiro lugar. "Minha espinha é um problema grande demais", "eu vou ser a piada do baile", sempre o "eu" permeia as suas falas. Em uma sequência do curta, Miguel faz uma reflexão, ao achar que ninguém convidou Milton para o baile, sobre como ele está sendo egoísta ao se preocupar apenas com a sua espinha. Veja a seguir:

MIGUEL

Como estou sendo egoísta só preocupado com essa espinha idiota. Ao menos tenho uma companhia pro baile. Mas o meu melhor amigo, olha pra ele! Acho que ninguém o chamou.

MIGUEL SE MOSTRA DETERMINADO E CONTINUA FALANDO EM PENSAMENTO:

MIGUEL

Vou deixar o egoísmo de lado e ajudar o meu amigo. Mas claro, depois de resolver o meu problema.

MIGUEL OLHA PRO MILTON.

MIGUEL

Milton, amigão! Eu prometo que irei me livrar dessa espinha! Por você.

Mesmo depois de reconhecer que o seu amigo talvez tenha um problema, ele ainda julga o seu mais importante. E mais, arranja uma justificativa altruísta para resolver o seu problema: tem que superar logo isso, para que possa ajudar o seu amigo. A natureza egocêntrica de Miguel aqui é usada de forma cômica, mas esta é uma característica desenvolvida nas primeiras fases do desenvolvimento humano, que inclusive se tornou objeto de estudo da psicologia.

Jean Piaget foi um biólogo, psicólogo e epistemólogo. Ele propôs que o desenvolvimento infantil se categoriza em quatro estágios: sensorio-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório-formal (TERRA, [200-]). Aqui o que nos interessa é o estágio pré-operatório, que vai dos 2 aos 7 anos de idade. Nessa fase ele introduziu o conceito do egocentrismo, pois através dos seus estudos e pesquisas ele percebeu que as crianças neste período do desenvolvimento tem dificuldade de se desvincilharem do seu próprio eu, elas não conseguem enxergar o ponto de vista do outro mas veem o outro através da concepção daquilo que elas têm em suas próprias mentes. Para exemplificar, Yves De La Taille em um dos vídeos da coleção *Grandes Educadores* (2015?) sobre Jean Piaget, cita um exemplo. Segundo ele, "é bem comum que uma criança que esteja no estágio pré-operatório, chegue para os pais e pergunte 'cadê o meu carrinho', mesmo que ela tenha vários, porque para ela está claro de qual carrinho está falando", então acredita que é evidente que o outro também saiba.

Miguel carrega com ele essa natureza egocêntrica, mas não como uma criança, que tem isso como um processo natural, mas sim de uma forma negativa, e ainda agregada a uma personalidade soberba, que não somente não vê o outro descentralizado dele próprio, mas também com uma autoconfiança exacerbada. Como por exemplo, o julgamento que ele faz de achar que o Milton é um pobre coitado que não foi convidado para o baile, e que ele tem o dever moral de guiar o Milton a se tornar um cara mais popular. Ao final da história ele *quebra a cara* ao descobrir que não tinha uma parceira, porque não deu o convite para Kátia, mas sim outro papel, e que Milton na verdade estava desconfortável com o baile, porque ele tinha sido convidado por várias garotas, e disse sim para todas, por não saber como lidar com aquela situação. Ou seja, ele que tanto se preocupou com isso, por culpa da sua autoconfiança ficou sem ninguém.

Assim, mesmo sendo um personagem falho, o público é capaz de se identificar com o Miguel, porque muitos de nós já fomos como ele alguma vez na vida, principalmente na infância. Até começarmos a descobrir que o mundo não gira em torno de nós, é tempo o suficiente pra se decepcionar várias vezes quando as coisas não acontecem como queremos. Também já podemos ter sido

amigos ou conhecido pessoas como Milton, que parecem não precisar correr atrás das coisas, porque elas sempre vão até ele. Miguel também reflete bastante a figura do pré-adolescente que está começando a passar por mudanças em seu corpo, e tem vergonha disso. Morre de medo de parecer um desajustado perante a sociedade, os grupos e principalmente da pessoa que ele tem alguma paixão.

4 PRÉ-PRODUÇÃO

Esta é a fase em que o projeto começa a ser pensado, antes da produção. Aqui é o momento de testar ideias e amarrar todas as *pontas soltas* para que não hajam problemas desnecessários durante a produção. Nós dividimos a pré-produção nas seguintes etapas:

1 Ficha de Personagens

2 Roteiro

3 Gravação de vozes

4 Storyboard

5 Animatic

6 Rigging

7 Design de cenários

8 Setup

A partir de agora falaremos sobre cada uma destas etapas.

4.1 Ficha de personagens

Antes de escrever o roteiro é necessário escrever cada um dos personagens, porque se eles agirem apenas de acordo como o roteiro pede que hajam, se tornam personagens rasos e pouco interessantes. Assim, desenvolvemos os personagens com suas formas estéticas e personalidades próprias.

4.1.1 Miguel (protagonista)

Uma bola de tênis. Ele é um cara que se acha descolado, mas na verdade é bobo e egocêntrico, por causa disso sempre acaba *quebrando a cara*. É impaciente e inquieto. Porém, tem um enorme alto astral e um talento pra se meter em confusão. Junto com o seu melhor amigo Milton, ele trabalha num ginásio de esportes. Seu lanche favorito é tapioca com refrigerante de caju.



Imagem 16: desenho por Widerlan Morais

4.1.2 Milton (protagonista)

Uma raquete de tênis. É alto e magro, com cabelos encaracolados e está sempre com uma bandana vermelha na testa. Apesar de ser o melhor amigo de Miguel, eles tem personalidades opostas. Milton é quieto e desinteressado nas coisas. Gosta de viver a vida sossegado e sem se envolver em problemas. Porém, sempre é arrastado junto nas confusões de Miguel. Assim como Miguel, também adora churrasco grego com refrigerante de caju.

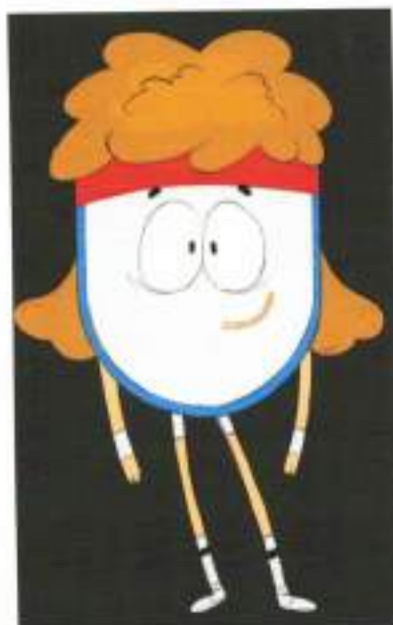


Imagem 17: desenho por Widerlan Morais

4.1.3 Cara Esquisito (personagem catalisador)

Um sujeito pequeno e esguio, que usa um capuz, deixando apenas o seu rosto a mostra. Está sempre perambulando pelo clube e ninguém sabe o seu nome. Ele se diz discípulo de um grande mestre da magia, e também demonstra possuir poderes mágicos.



Imagem 18: desenho por Widerlan Moraes

4.1.4 Kátia (personagem catalisador)

Uma pilha. Uma garota independente que trabalha na lanchonete do clube. É a paixão de Miguel, porém ela só o vê como um colega de trabalho. Por ser uma pilha ela apresenta uma personalidade bipolar, as vezes meiga e doce, outras vezes ranzinza e azeda



Imagem 19: desenho por Widerlan Moraes

4.1.5 Carlão (alcoz do Miguel)

Um cavalo. Tem um corpo robusto e musculoso. Ele é um dos zeladores do clube. Curto e grosso e não suporta o Miguel, sempre que pode ofende ou zomba dele de alguma forma.



Imagem 20: desenho por Widerlan Morais

4.1.5 Jamorreu (personagem eliminado)

Jamorreu tem a aparência de um zumbi. Apesar de parecer um ser místico e ser dono de uma loja de produtos mágicos, ele não se considera uma criatura mágica, mas sim um empresário de sucesso. Ele foi eliminado do corte final do roteiro deste curta-metragem, mas ainda pode ser aproveitado em algum outro curta-metragem ambientado nesse universo futuramente.



Imagem 21: desenho por Widerlan Morais

4.2 Roteiro

Um dos primeiros e mais importantes passos da pré-produção de qualquer obra filmica, no roteiro é literalmente a ideia do filme transcrita em texto, de forma que, tudo o que está no filme, foi escrito por um roteirista. A não ser que o realizador tenha a intenção de apenas ligar a câmera e filmar improvisadamente, o roteiro é imprescindível, principalmente na animação, em que este elemento da improvisação não é possível. Segundo Syd Field :

O filme é um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos e pedaços de filme: um relógio fazendo tique-taque, a abertura de uma janela, alguém espiando, duas pessoas rindo, um carro arrancando, um telefone que toca. O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. O roteiro é como um substantivo — é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua "coisa". Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. (FIELD, 2001. p. 11-12)

A produção do roteiro deste curta-metragem foi um processo longo, e passou por três tratamentos até chegar ao resultado final. Sua longa produção deveu-se ao fato deste ainda ser um universo (o universo de Miguel) novo para nós, tivemos que aprender como escrevê-los, que é o desafio de qualquer roteirista ao se deparar com novos personagens e cenários. Para isso foi fundamental a ficha de personagem, com a construção da personalidade de cada um.

Apesar de ser um curta-metragem, e ter um tom fantasioso, o roteiro aqui seguiu a estrutura básica de três atos, divididos em oito cenas. No primeiro, é introduzido o protagonista Miguel, mostrando um pouco da sua personalidade inquieta. É mostrado que ele tem um projeto futuro, algo importante a fazer, que é ir ao baile com a garota que ele gosta, Kátia, a qual ele havia convidado. A cena do convite é mostrada num *flashback*. Ao final do primeiro ato ocorre o primeiro ponto de virada, em que é apresentado o problema que lhe será um obstáculo para a sua ida ao baile, o nascimento de uma espinha enorme na cara. No Segundo ato, Miguel se mostra transtornado e pede ajuda ao seu amigo Milton. Juntos os dois tentam procurar uma solução para o problema, mas falham várias vezes. Miguel se lamenta e toma a decisão de que tem que resolver aquilo de qualquer maneira, até que surge um novo personagem, o Cara Esquisito, que aparece com a possível solução para o seu problema, uma

poção feita por um incrível feiticeiro. Temos aqui mais um ponto de virada. A poção realmente resolve o seu problema, e Miguel pode ir ao baile sem se preocupar. No terceiro ato, Miguel encontra com Katia no baile, mas descobre que houve um mal-entendido, e ela não tinha recebido o seu convite, mas sim um outro papel. Miguel fica triste por passar o baile sem companhia. Pra completar, a espinha que havia sumido, retorna de uma forma diferente. Ele aceita a sua realidade e assim a estória termina.

4.2.1 Enxugando o Roteiro

A primeira versão do roteiro era composta por nove cenas e seis personagens: Miguel, Milton, Kátia, Cara Esquisito, Carlão e Jamorreu. Este último é um personagem que foi criado inicialmente, junto com os dois personagens centrais, e que teria uma cena inteira para apresentá-lo. Na trama do roteiro inicial, Miguel ficaria sabendo de Jamorreu através do Cara Esquisito. Ele seria um personagem místico, dono de uma loja de poções e produtos exotéricos a quem Miguel iria recorrer para tentar se livrar da sua espinha. Este arco envolveria dois novos cenários, o Pico do Pé Preto, que seria um lugar alto aonde ficaria a loja, e o interior da própria loja. Miguel e Milton escalariam até lá, e encontrariam o Jamorreu, e este iria reconhecer o seu problema e lhe dá uma poção mágica que resolveria o seu problema.

Porém, vimos a necessidade de enxugar o roteiro, para economizar tempo de produção da animação. Este arco do Jamorreu foi o escolhido para deixar de fazer parte do roteiro, pois apesar de gostarmos bastante dele, seria uma cena que tomaria muito tempo e não era de muita importância para o andamento da trama. Sua estrutura era composta na maior parte por uma série de *gags* e apenas um ponto importante, que seria a resolução do problema central de Miguel com a espinha. Então para excluí-la, tinha-se que fazer uma adaptação, dando uma solução mais simples para esse problema.

Para isso usamos apenas o Cara Esquisito. Ele já havia sido pensado inicialmente como um pupilo do Jamorreu, então, não seria estranho poder ter já com ele essa poção. Usamos o fato dele está escondido atrás de uma moita escutando a conversa de Milton e Miguel para poupar tempo de explicação, e

também como uma piada. Em sua fala, o Cara Esquisito diz que o seu mestre "é um grande mago capaz de fazer as mais inimagináveis poções", e que por um acaso ele tem uma para resolver o problema do Miguel. Ele dá a poção de bom grado para Miguel, que toma e logo a espinha desaparece. Assim, este ponto do roteiro já estava parcialmente resolvido, porém ainda precisávamos dar uma motivação para o Cara Esquisito querer ajudar o Miguel sem nada em troca, pois assim ele seria apenas um *Deus Ex Machina*⁸, e não era o que queríamos. Então, depois que o Miguel e o Milton saem de cena, o Cara Esquisito fala sozinho, com se estivesse fazendo um diário sobre um experimento que ele está fazendo. Assim, apesar de se apresentar aparentemente como um *Deus Ex Machina*, logo em seguida ele deixa uma pista para o público de que algo está errado, fazendo-os suspeitar da sua *boa ação*.

A cena seis, que é a parte em que ele testa, sem sucesso, várias formas de tentar se livrar da espinha também foi reduzida, retirando duas sequências, que envolviam o Milton espremendo a espinha em um torno mecânico, e eles tentando fazer com que um tubarão a comesse. Essas duas cenas, a pesar de curtas iriam demandar mais tempo e trabalho, por se passarem em cenários diferentes. Assim, mantivemos toda esta cena apenas no cenário do quarto do Miguel, mantendo a ideia essencial dela, que era apresentar as tentativas fracassadas, e cômicas, de retirar a espinha.

4.3 Gravação de vozes

Muita gente confunde a gravação de vozes, ou voz original, com o processo da dublagem. Então é importante aqui, inicialmente, estabelecer essa diferença. O processo de voz original é feito na pré-produção de uma animação, quando um ator de voz, ou *voice actor*, dá vida a um personagem que será animado posteriormente, ou seja, a atuação do personagem animado, é feita baseada na atuação do ator de voz, e não o contrário. Já na dublagem, a atuação do

⁸ "*Deus ex machina* é uma expressão latina com origens gregas από μηχανής θεός (*apó mēkhanēs theós*), que significa literalmente "Deus surgido da máquina"^[1], e é utilizada para indicar uma solução inesperada, improvável e mirabolante para terminar uma obra ficcional."

dublador, que também pode ser considerado um *voice actor*, é feita em cima de um personagem já pronto, e ele vai tentar emular as nuances e emoções do ator de voz original.

Antes de fazer este curta-metragem, já havíamos feito um outro mais curto utilizando Miguel e Milton como personagens. A princípio tínhamos a ideia de utilizar crianças para fazer as vozes deles, porém, por falta de tempo na produção, utilizamos nossas próprias vozes: Alvaro, como a voz do Miguel, e Widerlan, como a voz do Milton. Então, quando começamos a pré-produção deste curta-metragem já estava decidido que repetiríamos nossos papéis como os estes personagens. Precisávamos então das vozes de Kátia, Cara Esquisito e Carlão, e também de um suporte adequado para a gravação das vozes com mais qualidade.

Para resolver isso contamos com a ajuda de Jonathan Valim e Lara Valim. Jonathan possui um estúdio de gravação, que cedeu para que nós gravássemos as vozes, e Lara, que é esposa dele, emprestou sua voz para a Kátia. Além do mais, gravamos as gargalhadas de Valentina, a bebê deles dois, para utilizar na espinha, que pode ser ouvida no final da cena 3, quando ele descobre a espinha em sua testa.



Imagem 22: estúdio de gravação de Jonathan.

Outra coisa também bastante comum em séries de animação é utilizar uma mesma pessoa para fazer a voz de mais de um personagem, para poupar tempo e diminuir os custos com atores, principalmente em episódios pilotos e primeiras temporadas, que recebem menos investimento, geralmente, mas

mesmo depois que essas séries fazem sucesso e ganham mais recursos, as vozes permanecem, porque já fazem parte dos personagens. Seth MacFarlane⁹, por exemplo, faz as vozes de três personagens centrais em *Family Guy* (1999), Peter, Bryan e Stwie, além de outras vozes adicionais.

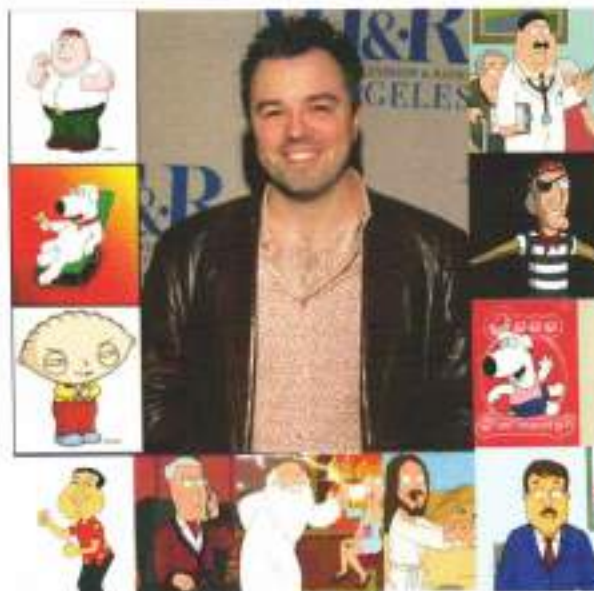


Imagem 23: Seth MacFarlane e todos os personagens que ele interpreta na série Family Guy

Então, para poupar tempo, além dos personagens que já fazíamos, também fizemos a voz de mais um personagem cada. Alvaro fez a do Cara Esquisito e Widerlan a do Carlão. Para ajudar na diferenciação usamos efeitos de áudio. Na do cara esquisito, deixamos a voz um pouco mais aguda que a original, e na do Carlão, mais grave.

4.4 Storyboard

O storyboard é uma visão ilustrada, como uma história em quadrinhos, de como o diretor prevê a versão final editada irá se parecer. Esta visão da produção é a forma mais eficaz de comunicação entre o produtor ou diretor e o resto da equipe. Assim como os planos de construção dirigem as equipes de construção para construir uma casa da maneira como um arquiteto projetou, storyboards dirigem equipes de filme e TV a produzir um projeto da maneira que o diretor o projetou. Cada desenho

⁹ **Seth Woodbury MacFarlane** (Kent, 26 de outubro de 1973) é um ator, dublador, animador, roteirista, comediante, produtor, diretor e cantor estadunidense. Ele é mais conhecido por ser o criador da série de animação *Family Guy* (1999-presente), além de ser o cocriador dos programas *American Dad!* (2005-presente) e *The Cleveland Show* (2009-2013), séries das quais Seth dubla vários dos personagens.”

instantaneamente relaciona todas as informações mais importantes sobre cada plano e define um olhar singular para a equipe inteira para alcançar.¹⁰ (SIMON, 2006, p. 3, tradução nossa)

O *storyboard* é um dos passos mais importantes da pré-produção de um filme, para que este seja produzido com o menor número de erros possíveis. Quando um filme é feito já tendo como base um *storyboard*, o diretor pode ter mais controle sobre a obra, do início ao fim, pois todos os planos e composições já foram pensados e descritos com antecedência.

No âmbito da produção de filmes e séries animados então, ele é extremamente necessário, pois nestes, tudo o que está em cena, estático ou móvel, tem que ser desenhado (ou modelado, no caso das animações em 3D) e animado. Este é um trabalho que demanda tempo. No nosso caso, por exemplo, animando este curta, nós conseguimos produzir em média 5 segundos de cena por dia (em cenas mais trabalhosas), então, foi importante que tudo já estivesse detalhado no *storyboard*, para que depois o processo da animação pudesse ser mais objetivo e sem desperdícios.



Imagem 24: uma página do storyboard da cena 8.

¹⁰ "The storyboard is an illustrated view, like a comic book, of how the producer or director envisions the final edited version of a production will look. This view of the production is the most effective form of communication between the producer or director and the rest of the crew. Just as building plans direct construction crews to build a house the way an architect designed it, storyboards direct film and TV crews to produce a project the way the director designed it. Each drawing instantly relates all of the most important information about each shot and defines a singular look for the entire crew to achieve."

Apesar de servir como base, e mesmo tomando cuidado para que não hajam erros durante a produção, pode acontecer também que na hora de animar, algumas coisas que tinham sido propostas no storyboard não fiquem legais. Então acontecem algumas pequenas modificações. Por exemplo, na cena 4 há uma ação que envolve um grupo de personagens correndo de um canto ao outro da tela, seguidas posteriormente pela entrada do Miguel, no mesmo sentido. No *storyboard* eles viam no sentido da esquerda para a direita da tela, porém a composição não ficou interessante na animação, pois deixava um espaço vago do lado direito da tela, ou *Lookspace* (ROBERTS-BRESLIN, 2009, p. 35). Como se pode ver na imagem a baixo.



Imagem 25: por Milton também estar posicionado do lado esquerdo acaba criando problemas na *mise en scène*.

Na versão final fizemos eles, assim como Miguel, entrando pelo lado direito da tela, que ficou visivelmente mais interessante e conciso.



Imagem 26: versão final da sequência da mostrada anteriormente no *storyboard*.

4.5 Animatic

O *animatic* é a fase em que se faz um esboço simplificado do filme, detalhando os enquadramentos, movimentos de câmera e a duração de cada plano, e algumas ações mais importantes. Nele também podem ser inseridos alguns

sons importantes para o filme, como diálogos, *foleys*¹¹, ou apenas marcações de sons que só serão aplicados na pós-produção. Para que ele seja útil, deve ser feito com cuidado, pois mesmo sendo simplificado, ele será uma representação do resultado final do filme.

É importante ressaltar, que o *animatic*, junto com o *storyboard*, também pode ser usado na produção de filmes *live-action*, mas não é fundamentalmente necessário. Um cineasta pode muito bem fazer seus filmes sem o uso deste recurso, se quiser fazer algo menos controlado e mais espontâneo. Porém, na animação, este não é um recurso que pode ser descartado, pois, diferente de um *live-action*, que pode chegar a ter horas e horas de matérias filmados que são descartados do resultado final, uma animação tem que ser o mais econômica possível, pois cada *frame* demanda muito tempo que não pode ser desperdiçado.



Imagem 27: projeto do animatic de Miguel no Adobe After Effects.

Neste projeto, mesmo antes da finalização do *storyboard*, o *animatic* já estava sendo montado. Cada sequência concluída de um, era transportada para o outro. Para a montagem do *animatic* pode ser utilizado qualquer software de edição de vídeo. No nosso caso escolhemos utilizar o *Adobe After Effects*, por ser uma ferramenta que traz mais facilidade de se trabalhar com movimentos

¹¹ "Foley é a reprodução de efeitos sonoros complementares de um filme, vídeo ou de outros meios audiovisuais na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio. É conhecido na gíria portuguesa como *sonoplastia*.^[1] Englobam sons de toda a ordem: por exemplo o bater de portas, vidro quebrando."

de câmera e objetos. Outra facilidade é que o *After Effects* possui compatibilidade com outros produtos, como o *Adobe Photoshop*, onde o *storyboard* foi desenhado, assim, tornando mais simples o processo de importação dos arquivos para o ambiente de edição.

Foi de grande importância para a produção, porque só depois do *animatic* pronto nós conseguimos ter ideia mais exata do tempo de duração do curta. Além de poder testar o *timing*¹² de algumas ações.

4.6 Rigging

Para entender o significado do termo *Rigging*, pesquisamos qual a tradução dele para o português, e chegamos a cordame. Então buscamos o significado deste termo, chegando à seguinte resposta: "Conjunto de cabos que aparelham um navio ou que servem para manobrar qualquer máquina ou engenho; cordagem." (DICIO, 2009?). Este conceito é semelhante ao do *rigging* na animação digital, pois o profissional de rig, ou *rigger*, irá equipar o personagem para torna-lo animável no software de animação escolhido.

No nosso projeto, todo o rig foi feito no *Toon Boom Harmony*. Primeiro foram feitos esboços dos personagens em diferentes posições. Depois, por cima cada esboço o personagem foi desenhado, porém não de corpo inteiro, mas com cada parte que será animada sendo desenhada separada. No corpo, essas separações podem ser feitas no limite das articulações, por exemplo, o braço, separado do antebraço, separado da mão. Depois, é definida a hierarquia, atribuindo no software qual parte será dependente de qual. Por exemplo, a mão é dependente do antebraço, que por sua vez é dependente do braço, e todos eles estão ligados ao corpo. Assim, se no programa, movermos o antebraço, a mão será afetada pelo movimento, mas o braço não, por sua vez, se movimentarmos o corpo, todas as partes do membro superior em questão.

¹² Um dos 12 princípios da animação de Disney, também chamado de Princípio da Temporização, é a relação entre o número de quadros e o intervalo de tempo de uma ação. "Quanto maior o número de quadros desenhados entre dois *keyframes*, mais lento será o movimento. A temporização utiliza essa ideia para definir diferenças de velocidade que fazem com que os movimentos pareçam mais reais e obedeçam às leis básicas da física." (PIX STUDIOS, 2015)



Imagem 28: exemplo da hierarquia em um personagem¹³

Outra coisa definida no rig é a ordem de sobreposição das partes. Por exemplo, no rig de um personagem que esteja de perfil, é natural que um dos braços fique por trás do corpo. Também, no que se refere as vantagens do uso do software, é possível no Toon Boom, utilizando uma área do programa chamada de *Network*¹⁴, onde cada retângulo, ou *node*, é um elemento ou atributo do personagem, todos interligados por linhas hierárquicas, atribuir certas funções mais específicas para auxiliar na animação do personagem.

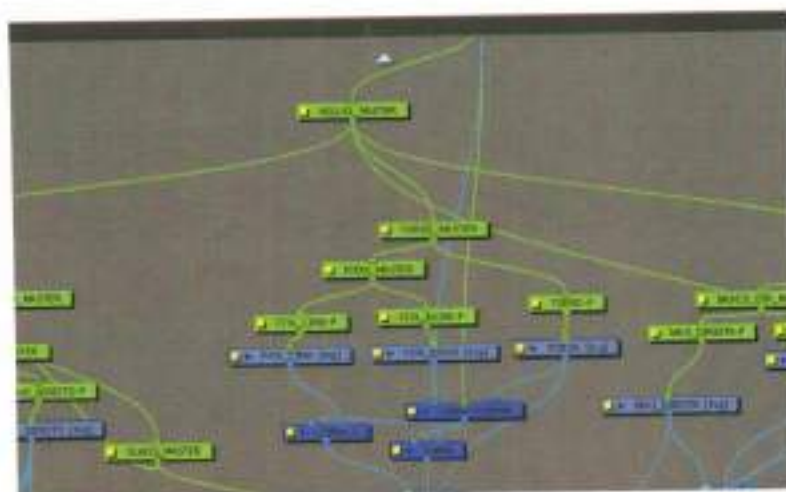


Imagem 29: tela mostrando o Network do Miguel no projeto no Toon Boom.

¹³ Imagem disponível em: https://www.toonboom.com/sites/default/files/userfiles/images/animating/tips-and-tricks/rigging/rigging_19.jpg. Acesso em: 23 de maio de 2017.

¹⁴ Vide Apêndice C.

Por exemplo, é possível definir que a pupila do olho, ou os dentes da boca, só apareçam quando estejam sobrepostos a uma determinada cor, nomeada pelo usuário, e sempre ficar por trás das linhas de contorno do personagem. Assim, o animador não terá problemas tendo que por exemplo, desenhar os dentes novamente para cada boca feita para o personagem, podendo usar um mesmo desenho do dente já feito para uma boca, em várias outras.

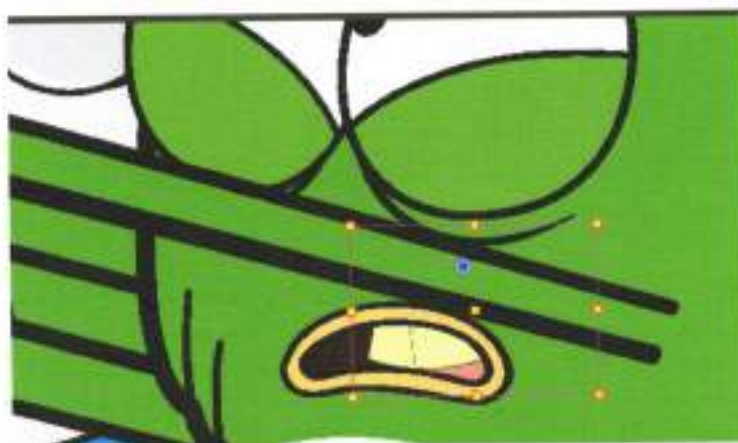


Imagem 30: dentes dentro da boca do Miguel



Imagem 1 mesmo movendo-os os dentes não se sobrepõem à parte do fora da boca

4.7 Design de cenários

O Design dos Cenários foi pensado de forma a complementar a história, pois numa produção o cenário também tem muito a dizer. Aproveitamos para inserir algumas referências de coisas que gostamos, como outros desenhos animados. Todos os desenhos dos cenários foram feitos em pintura digital, diretamente no computador.

O primeiro cenário desenhado foi o do exterior da casa de Miguel, usando como base as artes pré-concebida do *Storyboard*. Foi elaborada esta versão que apresentava um traço mais solto e sem muitos detalhes:



Imagem 32: primeira versão do cenário do exterior da casa de Miguel

Percebemos que este não combinaria com a proposta do projeto, além de ter pouca identidade. Então voltamos ao esboço.

Resolvi então utilizar linhas retas, traçando paralelas para traçar uma perspectiva de profundidade no cenário. Também foi usado um *brush* que simulava um traço feito a lápis, para compor as linhas de contorno das coisas, dando um ar de desenho feito no papel. As cores seguiram um padrão colorido de tons pastéis para dar mais leveza ao cenário. Para a construção deste, tomei como referência os cenários do desenho animado *Clarêncio, o Otimista* (2014) da Cartoon Network. Veja a seguir um comparativo do cenário da casa do Clarêncio, e do cenário final do nosso projeto.



Imagem 33: cenário da casa do Clarêncio, usado como inspiração.



Imagem 34: cenário final do exterior da casa do Miguel

Depois de finalizado, esse cenário serviu como base referencial para os outros cenários que seguiram esta mesma linha de cores e do tipo de traço dos contornos. Ao todo foram feitos oito cenários diferentes para a animação. Sem contar que um deles, o do Ginásio, que aparece pela primeira vez na cena 4, foi depois modificado para a cena 8, que se passa no mesmo local, porém em turnos e ocasiões diferentes, um de dia em expediente normal, outro de noite durante o baile. Veja a seguir:



Imagem 35: cenário do Ginásio Municipal na cena 4.



Imagem 36: cenário do Ginásio Municipal na cena 8.

4.8 Setup

Depois de todas as etapas da pré-produção estarem cumpridas, o que resta agora é preparar todo o material produzido para ser animado. Esta etapa, na animação digital, é chamada de *Setup*. Tudo é organizado no *software* utilizado para produzir a animação. No nosso caso, utilizamos o *Toon Boom Harmony* versão 14. Para facilitar o processo de animação, criamos um projeto no *Toon Boom* para cada plano da animação, para que cada projeto tivesse os elementos necessários para cada plano: o animatic, as vozes gravadas, o cenário e os rigs dos personagens.



Imagem 37: tela de um dos projetos do curta-metragem no Toon Boom Harmony 14.

5 PRODUÇÃO: DANDO VIDA AO PROJETO

Durante a produção foi o momento em que sentimos o real peso do projeto. Mesmo depois de bastante tempo de pré-produção, deixando tudo pronto para esse momento, descobrimos que esta etapa seria demorada e trabalhosa, mais ainda do que havíamos previsto. Devido aos atrasos na pré-produção, tivemos tempo reduzido para a produção, então algumas coisas tiveram que ser feitas de forma mais econômica, para que pudéssemos cumprir o prazo de entrega do produto e deste memorial. Mesmo assim, fizemos o possível para manter a qualidade a qual havíamos proposto ao projeto, mas tentando sempre simplificar onde se podia, por exemplo, em algumas ações descritas no *storyboard*.

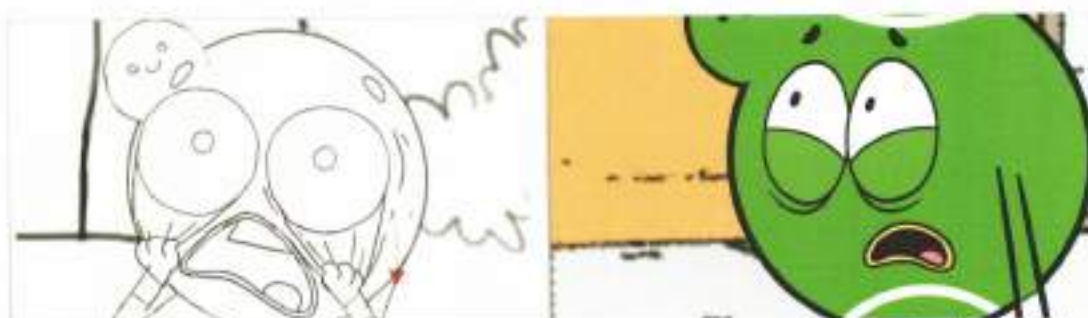


Imagem 38: a mesma cena no *storyboard* e na versão final. A cena como descrita, levaria mais tempo pra ser feita, por envolver uma ação mais complexa.

Dito isto, descreveremos a seguir um pouco da nossa experiência vivida com o processo de animação deste curta-metragem.

5.1 Animando no computador

Dividimos bem as tarefas a serem feitas, de forma que cada um poderia fazer suas partes separadamente. Widerlan, por ter domínio do desenho de todos os personagens, além de maior domínio técnico no software, ficou responsável pelo rig dos personagens, pelo *pencil test*, e por fazer os quadros chaves.

O *pencil test* é uma versão preliminar da animação, feita com um traço mais simples, numa espécie de esboço, para que possam ser feitos os testes dos movimentos, e fazê-los funcionarem da melhor maneira, antes que seja feito o traço definitivo. Seria inviável o animador ir desenhando todos os quadros já com todos os elementos e detalhes finais, depois perceber que as sequências não ficaram boas e ter de refazer tudo de novo.



Imagem 39: sequência de *pencil test* em Miguel.

Já os quadro chaves são os pontos mais importantes na animação de um objeto ou personagem. Por exemplo, em uma cena animada em que um personagem está abaixado e se levanta, os quadros chave seriam uma pose dele abaixado, e depois outra dele em pé. Basicamente, os quadros chave são onde começa e onde termina um movimento. Os quadros entre estes pontos são chamados de quadros intermediários, ou *in-betweens*.



Imagem 40: o quadro chave e um quadro intermediário.

Já Alvaro ficou responsável por fazer os quadros intermediários e o *clean-up* das cenas. *Clean-up* é a etapa da animação em que os frames aprovados no *pencil test* são passados a limpo, recebendo os detalhes do traço finalizado, e no caso da animação digital, recebendo já as cores. Fazemos esta colocação, porque nas animações tradicionais (sem auxílio da informática), as cores também são feitas em cada quadro, já em softwares de animação é possível manipular os traços do objeto em cada quadro mantendo as cores, assim, agilizando o processo.

Porém, mesmo com as facilidades proporcionadas pelo software, ainda é um processo trabalhoso. Ambos tivemos que fazer vários desenhos por segundo de animação, em algumas cenas mais complexas. Como por exemplo, a da

cena 4, em que Miguel pede ajuda ao Milton para se livrar da espinha. Nela além das várias ações de Miguel, ainda tem um momento em que ele agarra o Milton, tendo que ser feito ao mesmo tempo a animação de dois personagens, pois eles estão em contato, e o movimento de um causa uma ação no outro. E também depois disso, Milton segura Miguel e o solta no chão. Nessa cena Miguel sofre algumas deformações em seu corpo, precisando que sejam feitos novos desenhos, não permitindo o reaproveitamento dos outros prontos.

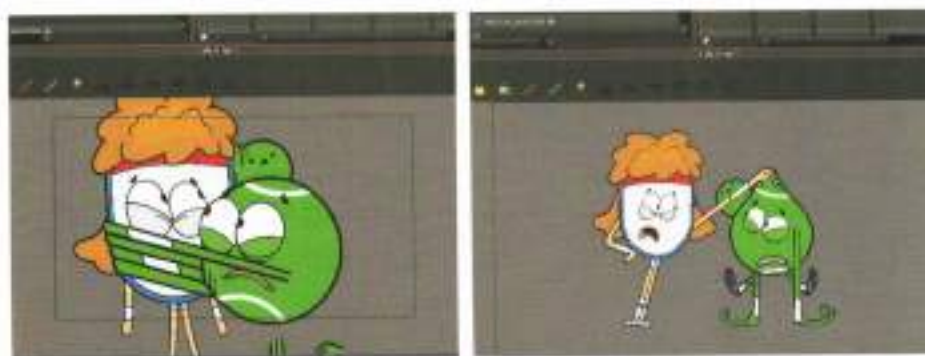


Imagem 41: Miguel e Milton agarrados e a deformação sofrida no corpo de Miguel.

Apesar de trabalhosas, estas deformações são necessárias para dar vida aos personagens, porque eles são seres vivos, e não objetos rígidos. É tão importante que faz parte dos 12 princípios da animação proposto por Walt Disney, e que são utilizados até hoje. Este efeito de causar deformação nas formas dos objetos ou personagens é o primeiro princípio, chamado de *Squash and Stretch* (comprimir e esticar). Destaco aqui mais um dos princípios fundamentais que nós demos bastante importância no processo, que é o da Antecipação. Este princípio define que as ações dos personagens devem ser antecipadas por uma ação preparatória. Por exemplo, um personagem antes de se lançar para frente, recua o corpo um pouco para trás.

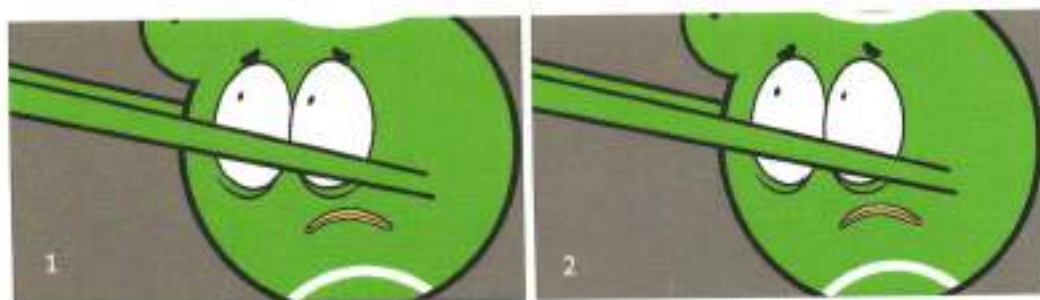




Imagem 42: na figura 1 Miguel está em repouso, já na 2, seu corpo se comprime levemente para trás e na 3, por fim, ele se lança para frente.

5.2 Lip Sync

Este é um dos pontos mais importantes em qualquer animação que contenha diálogos. O *lip sync*, ou sincronia labial, como o próprio nome já diz, é a sincronização do que é falado com o movimento da boca do personagem.

A depender do projeto de animação, ele pode ser mais simples ou mais complexo. Uma decisão muito comum de ser tomada em animações para reduzir o tempo e os custos de produção é simplificar o *lip sync*. Temos, por exemplo, as animações populares japonesas (principalmente às de TV, que precisam ter custos menores), também conhecidas apenas como *animes*, em que a boca do personagem sempre abre da mesma forma, independente fonema que esteja sendo falado. É algo que funciona, no entanto torna mais limitada a amplitude expressiva dos personagens (coisas que eles resolvem utilizando outros elementos para transmitir emoções, como os olhos por exemplo).

Porém, no mundo real, quando falamos, para que reproduzamos determinados sons temos que fazer diferentes formas com a boca. Assim, um *lip sync* mais complexo respeita estes sons, sincronizando o som falado com a forma da boca que lhe é cabida. Essas representações podem ser apenas das vogais, ou mais completo, representando os mais diversos fonemas.

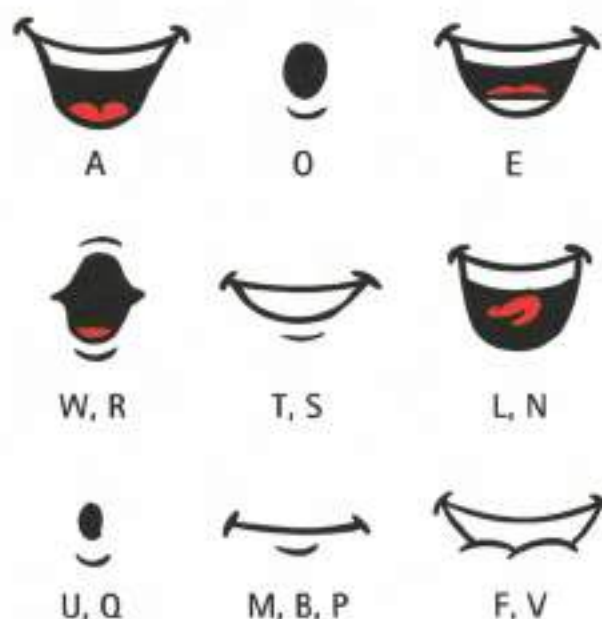


Imagem 43: exemplo do desenho das bocas de cada som (em inglês)¹⁵

Em Miguel nós escolhemos gastar um pouco mais de tempo no *lip sync*, representando os desenhos de boca para todos as vogais, e em algum caso para outros fonemas. Veja a baixo alguns exemplos.

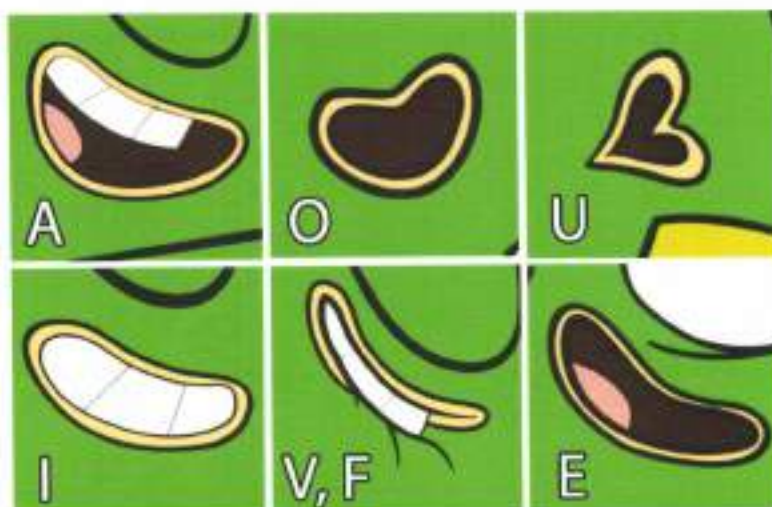


Imagem 44: desenhos da boca do Miguel e seus sons

¹⁵ Imagem disponível em: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/79/e3/64/79e36420a59429cfd4fad9036f356c7d.jpg> ;

6 PÓS-PRODUÇÃO

6.1 Composição

Sempre depois de finalizar cada cena animada no *Toon Boom* elas eram exportadas em sistema PNG de cores RGBA¹⁶, para que tivessem o fundo transparente. Este processo é importante para a etapa da composição.

Nas produções cinematográficas nem sempre tudo o que vemos na tela foi produzido de uma só vez, diretamente como se vê. Desde coisas mais óbvias, como uma criatura fantasmagórica gerada com computação gráfica, até coisas que geralmente achamos que são reais, como por exemplo, casas, prédios, veículos, luzes. Muitos dos elementos que vemos em tela foram produzidos separadamente, ou em camadas, e é na composição que todas estas serão juntadas para formarem uma unidade.

Em Miguel, usamos o *Adobe After Effects* para realizar este processo, que foi basicamente para unir as cenas animadas dos personagens com os cenários, e adicionar alguns elementos que no software de animação daria mais trabalho, como os números das horas no despertador da primeira cena, por exemplo.



Imagem 45: despertador com os números em seu visor adicionados na composição.

Para exemplificar, demonstraremos o processo de composição em um dos planos da cena 6. Nela, Miguel e Milton estão utilizando o computador. Pensamos o plano de forma que eles ficassem atrás do computador, com o cenário do quarto ao fundo. Então, primeiramente, na hora do desenho do cenário no *Photoshop* isto foi levado em conta, de forma que ele foi feito em

¹⁶ "RGBA é o sistema de cores formado pelas cores Vermelho (*Red*), Verde (*Green*), Azul (*Blue*) e pelo canal *Alpha*. O sistema permite exibir todas as cores do sistema RGB, porém permite a utilização da transparência de imagem, artifício amplamente usado em softwares de edição de imagem com camadas."

camadas, com a parte que ficaria por cima deles, na composição, separada. A camada com os personagens também foi exportada com o fundo transparente.

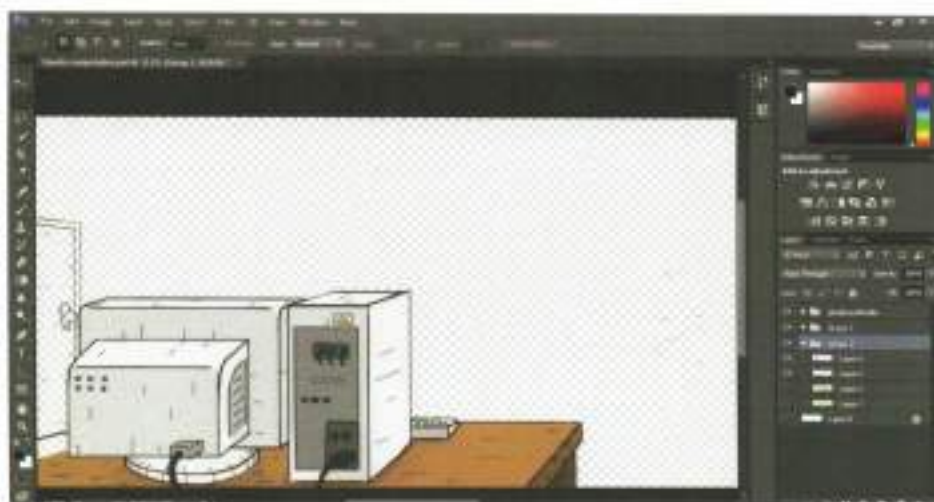


Imagem 46: camada que será sobreposta na cena, feita no *Photoshop*.



Imagem 47: camada com os dois personagens animados no *Toon Boom*.

Depois, tudo foi importado para o *After Effects* para serem compostos. Para isso, colocamos todas as camadas em 3D, para que pudéssemos explorar a profundidade, fundamental para a sobreposição das camadas. Adicionamos também uma câmera no programa para possibilitar um movimento de câmera que é feito neste plano. Ao final, este foi o resultado da composição do plano:



Imagem 48: composição final do plano, unindo uma camada frontal (computador e mesa), uma intermediária (Milton e Miguel) e uma ao fundo (cenário do quarto).

6.2 Montagem e edição

Enquanto cada plano era animado e composto, a montagem das cenas já finalizadas já estava sendo feita. Nesta etapa, todos os planos são montados em sequência para formarem cenas, e todas as cenas em sequência para formar o filme, de forma que este faça sentido e tenha ritmo.

Miguel foi montado utilizando *Adobe Premiere*, onde aplicamos os cortes necessários para que as cenas fluíssem com maior naturalidade que conseguíssemos, dando o ritmo desejado. Sobre o ritmo na montagem, podemos nos remeter aos conceitos de Eisenstein:

Na montagem rítmica, ao ser definido o comprimento dos fragmentos, o conteúdo do quadro é um factor a ter também em consideração. Segundo Jorge Leitão Ramos (1981), a determinação métrica dos fragmentos confere um grande destaque ao seu conteúdo, nomeadamente ao movimento que decorre no interior do enquadramento. Neste tipo de montagem, existem dois géneros de movimentos, o dos "cortes" de montagem e o "real" no interior dos planos. Eisenstein explorou não unicamente as concordâncias desses dois movimentos, mas, sobretudo, os conflitos entre eles. (CANELAS, 2010, p. 8)

Para obter uma montagem contínua, os cortes devem considerar os movimentos dentro do quadro do filme, por exemplo, se em um plano um objeto, ou personagem começa um movimento, e logo em seguida é cortado para o próximo plano, é natural que o movimento iniciado no anterior seja continuado no próximo. Se o corte não respeita o movimento dentro do quadro do filme ele pode se tornar abrupto e não fazer sentido.

Citamos aqui como exemplo, dois planos da cena 1: um de um plano conjunto do Miguel em seu quarto, e outro, um *close* na sua mão apertando um botão no despertador. Se ao final do primeiro plano o Miguel continuasse parado, e depois no próximo plano ele já estivesse com dedo no botão, esta sequência ficaria descontínua. Então no final do primeiro plano Miguel realiza um movimento que é continuado no segundo, para dar unidade à sequência.



Imagem 49: dois planos de Miguel exemplificando a continuidade da montagem. No primeiro ele leva o seu dedo à direção do despertador. No segundo o movimento é continuado até que ele aperte o botão.

6.3 Edição de som, mixagem de som e trilha sonora

Durante a fase de edição de som de um filme, o editor escolhe os sons e sincroniza-os com a imagem, colocando cada um no momento e com o efeito que considere adequado, que contribua para contar a história. "O editor de som vai procurar os melhores takes da gravação de som direto e editá-los, gravar e escolher os efeitos sonoros, entre outras tarefas. Ele tem todo o briefing com o diretor e com o montador do filme. Já a mixagem é a etapa em que o som do filme ganha uma forma ou um estilo ou um conceito, diz Armando Torres Jr. O carioca Rodrigo Noronha complementa: "É como se ele [o editor] preparasse os ingredientes que serão utilizados na mixagem". (GUIMARÃES, 2007b)

O som é um dos elementos mais importantes de um filme, e está presente desde os diálogos que ouvimos dos personagens e os sons que eles, ou ambiente, produzem, até nas músicas que compõem as cenas. Na animação ele possui uma importância ainda maior, pois faz com que os personagens e objetos, que foram completamente criados e animados, possuam presença no em cena. São os sons dos passos dos personagens, de objetos caindo, de algumas determinadas ações, que contribuem para coesão do universo retratado.

Assim como todos os processos de imagem do cinema evoluíram para o digital, o som também evoluiu. Existem diversos softwares voltados apenas para a edição e mixagem do som. Para o nosso projeto, como não iríamos precisar de funções mais complexas, utilizamos o próprio Adobe Premiere, que também possui um sistema mais básico de edição e mixagem de som, mas que atende às nossas necessidades. Podemos dizer que a edição de som e a mixagem foram feitas juntas, já que enquanto sonorizávamos cada parte de uma cena, já alocávamos os sons em pistas diferentes no programa, deixando uma pra música, uma pros diálogos, outras pros efeitos sonoros e *foleys*. Tentando sempre que todos os sons coexistissem harmonicamente.



Imagem 50: pistas de áudio no projeto de Miguel, no Adobe Premiere.

Todos os efeitos sonoros e *foleys* foram obtidos de forma gratuita na internet, de sites como o *Incompetech* e o *YouTube*, que disponibilizam uma biblioteca de músicas e efeitos sonoros com licença livre, pois não possuíamos nem o equipamento necessário, e nem o tempo para captar estes sons nós mesmos. Então criamos um banco de sons, baixando todos os efeitos e *foleys* que poderiam servir ao filme, e depois na edição selecionando aqueles que melhor atendiam à proposta. A única exceção é o efeito sonoro da Espinha, que nada mais é do que a risada de um bebê que gravamos durante a captação das vozes. Nós escolhemos este som para ela por causa da aparência infantil da Espinha.



Imagem 51: a espinha de Miguel. Arte por Widerlan Moraes

A música também está presente do início ao fim do nosso curta. Para ele, pensamos uma identidade musical que remetesse aos anos 80, tendo como referência grandes nomes que fizeram sucesso neste período, desde o rock do *Twisted Sister* (1972), *Guns N' Roses* (1985) e *Bon Jovi* (1983), até o pop do *A-Ha* (1982) e *Simply Red* (1984). Porém, não podíamos utilizar diretamente músicas destas bandas, já que possuem direitos autorais, e é preciso pagar para obtê-los, então tivemos que fazer um trabalho de pesquisar músicas na internet que se assemelhassem a estas referências, mas com licença para o uso gratuito, mais uma vez recorrendo ao *Incompetech* e ao *YouTube*.

Em alguns momentos a música também foi utilizada em sincronia com uma ação, para fins de dramaticidade. Podemos citar dois momentos, como exemplo. O primeiro, acontece na cena 1: o curta já inicia com uma música com uma música de fundo, porém, no momento em que Miguel aperta o botão do despertador, a música para de vez junto com esta ação, juntamente com o som do botão, deixando um silêncio para ressaltar a expressão do personagem no próximo plano. O segundo, acontece na cena 3: Miguel está confiante olhando para o espelho, e ouvimos uma música com um tom alegre que ressalta isto, porém, quando ele se assusta, ouvimos um som estridente de piano, e a música para abruptamente, e o silêncio mais uma vez exerce o papel de realçar a dramaticidade do momento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aceitar o desafio de fazer uma animação com cerca de 5 minutos e aos moldes de qualidade das animações para TV, com uma equipe de apenas duas pessoas e apenas nossos computadores pessoais e fora dos grandes eixos econômicos foi uma experiência muito gratificante para nós. Apesar do trabalho imenso, o resultado final fez valer a pena, nos mostrou que é possível.

Também conseguimos pensar nosso projeto de forma mais eficaz, graças as pesquisas feitas que resultaram na justificativa, vendo como ele se assemelha ao modo como as animações infantis atuais tratam temas do cotidiano, e também refletindo sobre a natureza da personalidade do Miguel. Com uma história irreverente e surreal, e doses de comédia *non-sense*, conseguimos falar sutilmente sobre questões inerentes à infância e adolescência, como a autoconfiança exacerbada, o egocentrismo, e os medos da não aceitação em seu grupo social.

O nosso objetivo é que a nossa experiência adquirida com a feitura deste projeto, e descrita neste memorial, possa ajudar e encorajar todos aqueles que também pretendem navegar neste oceano da animação.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Darlan. Sucesso na TV e 'made in Brazil', Luna é o fenômeno infantil da vez. Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2016/02/sucesso-na-tv-e-made-brazil-luna-e-o-fenomeno-infantil-da-vez.html>. Acesso em: 12 de maio. 2017.

ANCINE. Série brasileira de animação é líder de audiência infantil na TV paga. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/s-rie-brasileira-de-anima-o-l-der-de-audi-ncia-infantil-na-tv-paga>. Acesso em: 12 de maio. 2017

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação – Técnica e estética através da história. – 2ª ed. – São Paulo. Editora Senac São Paulo, 2005.

BATISTA, João Gabriel. Globo 50 anos: o crescimento da emissora ao longo das décadas. Disponível em: <http://natelinha.uol.com.br/noticias/2015/04/07/globo-50-anos-o-crescimento-da-emissora-ao-longo-das-decadas-87714.php>. Acesso em: 17 de maio. 2017.

CANELAS, Carlos. Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética. 12 f. Dissertação. Instituto Politécnico da Guarda, 2010.

COLEÇÃO GRANDES EDUCADORES VOL 1. Jean Piaget. Brasil: Editora Cedic. Colorido. Idioma: Português. ISBN: 978-85-7530-260-6.

DICIO. Cordadame. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/cordame/>. Acesso em: 25 de maio. 2017.

FOX SPORTS. Anos 80: Os destaques esportivos da década. Disponível em: <http://www.foxsports.com.br/news/100104-anos-80-os-destaques-esportivos-da-decada>. Acesso em: 25 de maio. 2017.

GUIMARÃES, Lyana Peck. Mixagem para cinema: pressão e cuidado na última fase do som no cinema. Disponível em: <http://www.musitec.com.br/revistas/?c=2560>. Acesso em: 26 de maio. 2017.

HORA de Aventura, Pendleton Ward, EUA, 2010.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. Classificação Indicativa: guia prático. Disponível em: <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>. Acesso em: 26 de maio. 2017.

O INCRÍVEL Mundo de Gumball, Bem Bocquet, Reino Unido, EUA, Irlanda, 2011.

PIX STUDIOS. Os 12 princípios da animação. Disponível em: <http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/os-12-princ%C3%ADpios-da-anima%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 25 de maio. 2017.

RAMOS, Rebeca Costa. Análise do desenho animado Hora de Aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2627-1.pdf>. Acesso em: 15 de maio. 2017.

REIS, Fernanda. A Era dos desenhos brasileiros na TV. Disponível em: <http://riscafaca.com.br/televisao/desenhos-brasileiros-na-tv/>. Acesso em: 12 de maio. 2017.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. Produção de imagem e som. 2ª edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SIMON, Mark. *Storyboards: motion in art*. 3rd ed. Elsevier, EUA, 2006.

SUPER INTERESSANTE. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do 'Irmão do Jorel'. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>. Acesso em: 16 de maio. 2017.

TADEU, Gabriel. Cartoon network lidera audiência no Brasil e América Latina. Disponível em: <http://anmtv.xpg.uol.com.br/cartoon-network-lidera-audiencia-no-brasil-e-america-latina/>. Acesso em: 17 de maio. 2017.

TERRA, Márcia Regina. O Desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget. Disponível em:

<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>. Acesso em: 25 de maio. 2017.

UOL. Cartoon Network comemora primeiro lugar de audiência na América Latina. Disponível em: <http://natelinha.uol.com.br/noticias/2016/01/29/cartoon-network-comemora-primeiro-lugar-de-audiencia-na-america-latina-96040.php>. Acesso em: 15 de maio. 2017.

WIKIPEDIA, Deus ex machina. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Deus_ex_machina. Acesso em: 27 de maio. 2017.

WIKIPEDIA, Foley (cinema). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Foley_\(cinema\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Foley_(cinema)). Acesso em: 27 de maio. 2017.

WIKIPEDIA, Chuck Jones. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Chuck_Jones. Acesso em: 22 de maio. 2017.

WIKIPEDIA, Peixonauta. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Peixonauta>. Acesso em 12 de maio. 2017.

WIKIPEDIA, RGBA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/RGBA>. Acesso em: 25 de maio. 2017.

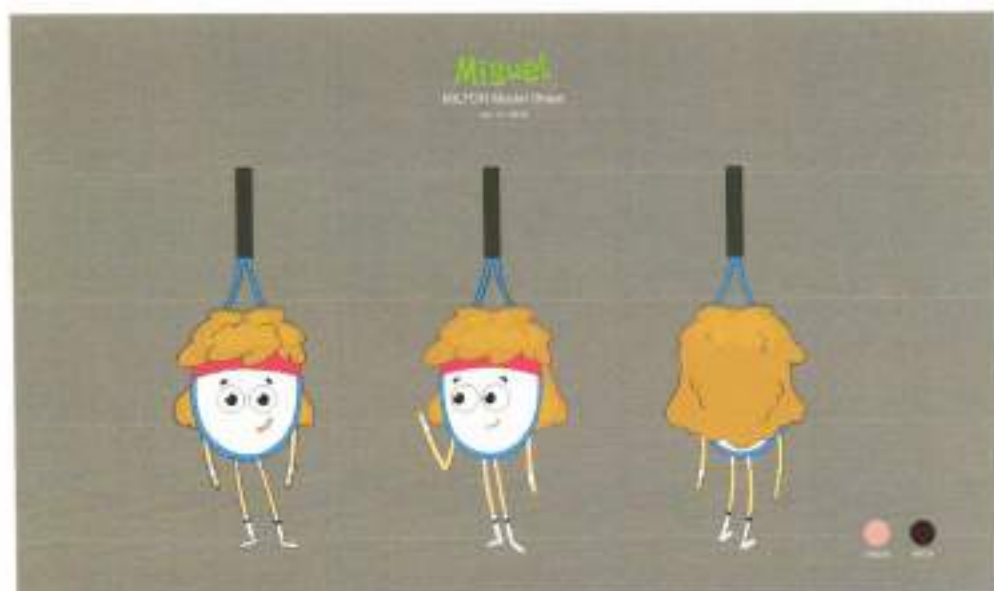
WIKIPEDIA, Seth MacFarlane. Disponível em: Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Seth_MacFarlane. Acesso em: 23 de maio de 2017

WIKIPEDIA, Tex Avery. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tex_Avery. Acesso em: 22 de maio. 2017.

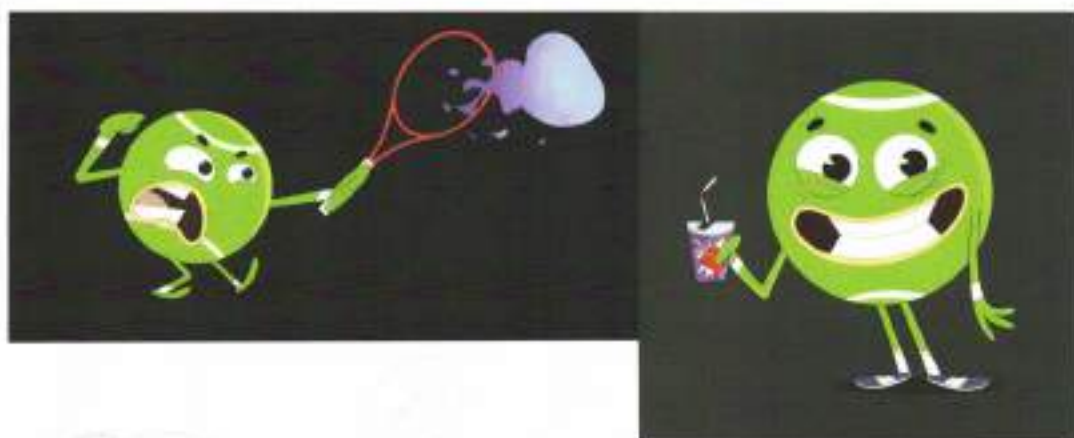
APÊNDICE A – Storyboards cenas 1 e 2



APÊNDICE B – Concept Arts dos Personagens

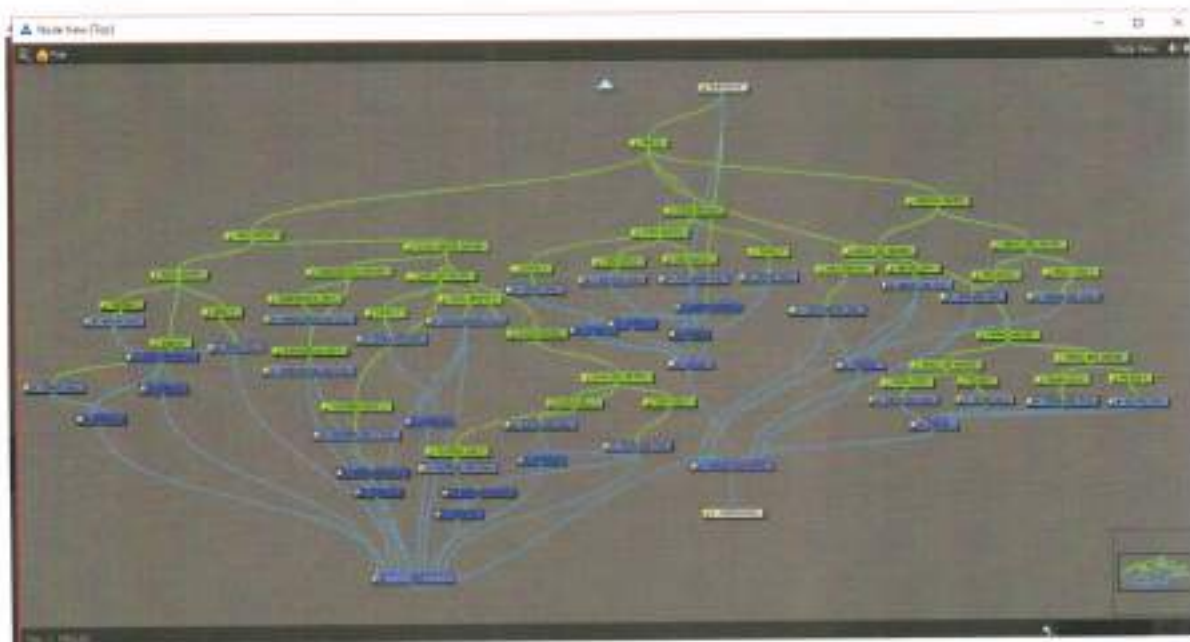






APÊNDICE C – Network

Esta é a uma parte da *Network* referente apenas ao Miguel. Cada um das barras são chamadas de *nodes*, os azuis claros são os desenhos que fazem parte do Miguel, ou *drawings*, os verdes são os objetos que englobam esses desenhos e servem para controlá-los, chamados no *Toon Boom* de *pegs*, e os azuis mais escuros são os atributos aplicados nas *pegs* para o controle dos *drawings*.



APÊNDICE D – Roteiro

01. INT QUARTO DO MIGUEL - DIA

O ALARME ESTÁ PRESTES A TOCAR, MAS O MIGUEL, QUE JÁ ESTÁ ACORDADO, AGUARDA À BEIRA DA CAMA, TORCENDO PARA QUE O MESMO TOQUE E QUE O SEU DIA COMECE.

AO SOAR O ALARME, O MIGUEL QUE NEM ESPERA O MESMO COMPLETAR O PRIMEIRO BIPE, SALTA DA CAMA COMEMORANDO O INÍCIO DO DIA.

MIGUEL
Graaaaaande dia!

02. INT CORREDOR DO CLUBE – DIA (FLASHBACK)

MIGUEL ESTÁ EM UM DOS CORREDORES DO CLUBE, À SUA FRENTE ESTÁ A KATIA. ELE, COM UM AR DE CONFIANÇA, ENTREGA UM CARTÃO PARA ELA. A KATIA LÊ, DÁ UM SORRISO, PISCA PARA ELE E GUARDA O cartão.

KÁTIA
Obrigado Miguel

O MIGUEL POR SUA VEZ, FICA EMBASBACADO.

03. INT BANHEIRO DO MIGUEL - DIA

ENQUANTO TOMA BANHO, MIGUEL CANTAROLA.

MIGUEL
Hoje eu vou pro baile com a Katia!
Hoje eu vou pro baile com a Katia!

APÓS O BANHO, MIGUEL, ENROLADO COM UMA TOALHA NA CABEÇA, ANDA CANTAROLANDO ATÉ O ESPELHO. DÁ UMA OLHADA E JOGA A TOALHA PRA LONGE. DEPOIS, CONTINUA ANDANDO, MAS PERCEBE QUE HÁ ALGO ERRADO E VOLTA RAPIDAMENTE PRO ESPELHO. É ENTÃO QUE DESCOBRE UMA ESPINHA EM SEU ROSTO E GRITA DE DESESPERO.

MIGUEL
Não!

04. EXT QUADRA DE TÊNIS - DIA

MILTON ESTÁ TOMANDO UM REFRIGERANTE ENQUANTO AGUARDA O MIGUEL.

MILTON

O Miguel tá atrasado de novo.

ELE ENTÃO PERCEBE UMA CONFUSÃO NO HORIZONTE. VÊ UM GRUPO DE PESSOAS CORRENDO AMEDRONTADAS. QUANDO ELAS PASSAM, MILTON VÊ O MIGUEL VINDO LOGO ATRÁS.

MILTON

Cara, isso tá feio!

MIGUEL

Milton, eu não sei como essa coisa surgiu. Mas sei que ela tem que sumir antes do anoitecer! Você tem que me ajudar!

MILTON

Ahh... Tá bom cara. Mas primeiro vamos trabalhar. A gente já tá atrasado.

05. INT CASA DO MIGUEL - DIA

APÓS O TRABALHOOS DOIS VÃO PARA A CASA DO MIGUEL. A ESPINHA ESTÁ AINDA MAIS HORRENDA.

MIGUEL

Pronto, agora vamos cuidar disso!

MILTON

Tá, mas... Como?

MIGUEL

Buscaremos ajuda em um lugar onde sempre podemos contar com especialistas confiáveis!

MILTON

No hospital?

MIGUEL

Não, Na internet!

06. INT CASA DO MIGUEL - DIA

OS DOIS SE SENTAM EM FRENTE AO COMPUTADOR, MIGUEL ENTÃO, COMEÇA A PESQUISAR SOLUÇÕES DE COMO SE LIVRAR DA ESPINHA. MIGUEL ENTÃO SAI CLICANDO LOUCAMENTE, COMPRANDO VÁRIOS PRODUTOS. EM SEGUIDA, A ENCOMENDA CHEGA. O MIGUEL ENTÃO ABRE A EMBALAGEM E RETIRA UM POTE. ELE PASSA O CREME NA ESPINHA E MAS NA VERDADE FAZ NASECR CABELO NELA.

MIGUEL APLICA OUTRO PRODUTO E DESTA VEZ ELE FICA COM A CARA TODA DEFORMADA, MAS ESPINHA CONTINUA INTACTA.

07. EXT ESCADA DA CASA DO MIGUEL - DIA

MIGUEL E MILTON ESTÃO SENTADOS NA ESCADA DA CASA.

MILTON

É... Parece que ela está maior!

MIGUEL PASSA A MÃO NA ESPINHA E COMEÇA A PUXÁ-LA.

MIGUEL

O que eu faço pra arrancar essa coisa da minha cara?!

MILTON

Se acalme Miguel, poderia ser pior.

MIGUEL

Impossível! Eu vou ser a piada do baile.

MIGUEL PÁRA POR UM INSTANTE, PENSATIVO.

MIGUEL

Milton, a propósito, você já tem um par para ir ao baile?

MILTON

Ah, cara. Isso é meio complicado.

MIGUEL OLHA PRO MILTON E FALA EM PENSAMENTO.

MIGUEL

Como estou sendo egoísta só preocupado com essa espinha idiota. Ao menos tenho uma companhia pro baile. Mas o meu melhor amigo, olha pra ele! Acho que ninguém o chamou.

MIGUEL SE MOSTRA DETERMINADO E CONTINUA FALANDO EM PENSAMENTO:

MIGUEL

Vou deixar o egoísmo de lado e ajudar o meu amigo. Mas claro, depois de resolver o meu problema.

MIGUEL OLHA PRO MILTON.

MIGUEL

Milton, amigão! Eu prometo que irei me livrar dessa espinha! Por você.

MILTON

Ah... Beleza.

QUANDO, DE REPENTE, ELES OUVEM UMA VOZ ESTRANHA QUE DIZ:

CARA ESQUISITO

Ei, jovem!

OS DOIS NÃO SABEM DE ONDE VEM A VOZ. MIGUEL OLHA PARA OS DOIS LADOS. AO LADO DA CASA TEM UM PEQUENO ARBUSTO. DELA SAI UM SUJEITO BAIXINHO E ESQUISITO.

MIGUEL

O que?! Quem disse isso?

CARA ESQUISITO

Eu.

MILTON

Ah, é aquele cara esquisito.

CARA ESQUISITO

Hahaha! Isto, isto! Sou eu. E eu sei como ajuda-lo!

MIGUEL

Por favor, meu camaradinha, diga-me como!

CARA ESQUISITO

Meu mestre é um grande feiticeiro, capaz de fazer as mais inimagináveis porções. Por acaso estou com uma aqui que serve para espinhas sapecas como a sua

MIGUEL

E você vai dar ela pra mim?

CARA ESQUISITO

Sim

MIGUEL

Assim? Sem cobrar nada?

CARA ESQUISITO

Nadinha.

MIGUEL

Certeza?

CARA ESQUISITO

Numa boa.

MIGUEL

Valeu então! Fico te devendo essa!

CARA ESQUISITO

É só beber.

MILTON

Hey Miguel! Tem certeza que você vai confiar nesse carinho?

MIGUEL

Sim amigão. Se tem algo que eu aprendi nessa vida é que se uma pessoa aparece de repente e oferece uma solução para o seu problema, ela está falando a verdade.

MIGUEL EM QUADRO. ELE LEVA A POÇÃO ATÉ A BOCA E BEBE. DEPOIS DE BEBER TUDO ELE JOGA FORA A GARRAFA E FICA COMO SE ESTIVESSE ESPERANDO ALGO ACONTECER. DE REPENTE A ESPINHA COMEÇA A TREMER E DESAPARECE. MIGUEL COMEMORA ALEGREMENTE.

MIGUEL
Valeu camaradinha! Você me salvou!

O CARA ESQUISITO SORRIR PARA ELE.

MIGUEL
Pronto meu amigo! Agora vamos cuidar do seu problema... mas opa! Pera aê! Já ta quase na hora do baile. Vamos cuidar disso depois!

MIGUEL SAI DE CENA CORRENDO.

MILTON E O CARA ESQUISITO FICAM EM CENA

MILTON
Então você tava tempo todo aqui ouvindo nossa conversa?

CARA ESQUISITO
Hum Hum.

MILTON
Aah, ok. Vou nessa

MILTON SAI DE CENA.
O CARA ESQUISITO PUXA UM CADERNO E UMA CANETA E COMEÇA A ANOTAR ALGO ENQUANTO MURMURA.

CARA ESQUISITO
Hummm, formula D, experimento vinte e dois, bem sucedido até agora.

O CARA ESQUISITO VAI ANDANDO DE COSTAS, VOLTANDO PARA DENTRO DO ARBUSTO.

10. INT BAILE - NOITE

OS DOIS, COM ROUPAS DE GALA, CHEGAM AO LOCAL DO BAILE. MIGUEL ESTÁ COM UM BUQUÊ DE FLORES.

MIGUEL

Beleza! Agora tenho que encontrar a Katia.

MILTON

Olha ela ali.

MIGUEL ATRAVESSA A MULTIDÃO ATÉ A KATIA. ELES TROCAM SORRISOS.

MIGUEL

Olá, Katia.

KATIA

Oi, Miguel.

MIGUEL ERGUE A MÃO COM O BUQUÊ DE FLORES PARA A KATIA, QUE ESTRANHA.

MIGUEL

São pra você.

KATIA

Hmm... Obrigado. Mas não seria melhor você entrega-las para a sua acompanhante?

MIGUEL

Mas, não é isso que eu tô fazendo?

KATIA

Desculpe, mas eu vim com o Carlão. Ele me chamou.

MIGUEL

Carlão, o zelador?

CARLÃO APARECE E VÊ O MILTON COM O BUQUÊ.

CARLÃO

Qual é otário! Quer roubar o par dos outros?!

MIGUEL RESPONDE COM RAIVA.

MIGUEL

Oi, Carlão.

MIGUEL, TRISTE, SE VIRA PARA KATIA.

MIGUEL

Mas... E o cartão que eu te dei?

KATIA

Cartão?

MIGUEL

Sim! Não lembra? Semana passada. Era um convite pra você ser meu par pro baile. Você aceitou ele!

KATIA

Aaah sim, mas Miguel, não era convite nenhum, era um vale tapioca da Tapiocaria do Tião.

MIGUEL

Mas...Mas...

KATIA

Inclusive já usei ele, muito obrigado! Tapioca é tudo de bom!

ELA CONTINUA A FALAR.

KATIA

Mas sinto muito pelo mal entendido Miguel. Quem sabe no próximo baile você possa me chamar.

KATIA DÁ UM SOQUINHO NO OMBRO DO MIGUEL E SAI.

MIGUEL

Droga... ainda perdi minha tapioca grátis.

O MIGUEL VOLTA TRISTE PARA O LADO DO MILTON.

MIGUEL

É amigo, pelo visto seremos só nós aqui.

GAROTAS

Milton!

VÁRIAS GAROTAS SORRINDO CHAMAM PELO MILTON. ENTÃO ELAS COMEÇAM A DISCUTIR SOBRE QUEM CONVIDOU O MILTON PRIMEIRO.

GAROTA 1
Eu chamei o ele primeiro!

GAROTA 2
Não, eu que chamei primeiro! Ele é
o meu par!

MIGUEL OLHA BOQUIABERTO PARA O MILTON, SEM ENTENDER NADA.

MIGUEL
Mazoquê!?

MILTON
Caaraa... que droga...

MIGUEL
Milton... por que todas essas
garotas estão falando o seu nome?

MILTON
Todas me convidaram para o baile,
eu fiquei sem saber o que dizer e
disse sim pra todas

MIGUEL
Mas... Você... Eu... Pensei que
você não tinha ninguém!

MILTON
Eu nunca disse isso. Na verdade eu
nem queria vir nesse baile idiota.

AS GAROTAS ESTÃO AGUARDANDO A ESCOLHA DO MILTON. MIGUEL
OLHA A SITUAÇÃO E SE AFASTA.

14. INT BAILE - NOITE

MIGUEL VAI ATÉ O BALDE DE PONCHE E ENCHE O SEU COPO. DE
REPENTE A ESPINHA REAPARECE, DESSA VEZ COM UM PAR DE BRAÇOS
E CHIPRES NA CABEÇA. ELE FAZ UMA EXPRESSÃO DE RAIVA, MAS
LOGO VAI ACEITANDO A ESPINHA. DAÍ ELE DÁ UM COPO DE PONCHE
PRA ELA. OS DOIS BRINDAM E TOMAM A BEBIDA.

FIM

