



**XXIV Congresso de Ciências da Comunicação
na Região Sudeste**
UFES - Vitória-ES
De 03 a 05 de Junho de 2019.



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00339
INSTITUIÇÃO	Faculdades Integradas Rio Branco
CAMPUS	
CIDADE	
UF	
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA03
TÍTULO	Divisão
ESTUDANTE-LÍDER	Juliana Alves de Almeida Siberi
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Lincoln Cesar de Oliveira Alves (Faculdades Integradas Rio Branco); Julia Blanda Consolaro (Faculdades Integradas Rio Branco)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

A infância é uma fase da vida de descobertas e atribuições que são essenciais para o desenvolvimento da criança e de sua personalidade. Cada criança, dependendo da bolha que marca sua vida em sociedade, tem oportunidades, vivências e experiências de vida diferentes. Essas diferenças marcam os traços de personalidade que são essenciais para o que a criança virá a se tornar no futuro. O ambiente em que a criança está inserida na fase de desenvolvimento é um potencial causador de traumas, deixando traços profundos na vida psíquica e no caráter da criança (FERENCZI, 1932). “÷” é a produção de um curta metragem animado, com tema e enredo voltados a essa questão. Tratamos do tema recorrente de desigualdade social de forma a percebermos como crianças de distintas classes sociais têm oportunidades diferentes, mas, que ambos enfrentam as mesmas situações à sua maneira. A escolha de uma peça de animação como projeto leva em consideração o momento de expansão do gênero no país dentro do meio audiovisual. O número crescente de séries e filmes animados sendo produzidos no Brasil e a quantidade de novos fomentos acontecendo é a prova de que a indústria da animação tem chances de proliferação na nossa esfera de trabalho, abrindo cada vez mais espaço para produções independentes. Por fim, buscamos explorar a animação tanto como arte quanto como veículo de informação e conscientização sobre os temas que abordados nesse projeto, mostrando a animação como um formato de mídia multifuncional e inventivo.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Recentemente a animação brasileira alcançou seu centenário e com isso está passando por um momento muito promissor dessa trajetória, estando com o maior número de produção de filmes e séries animadas simultâneas de sua história. Para fazermos um comparativo, em 2014 foram produzidos apenas quatro longas metragens animados brasileiros, enquanto em 2017 haviam 25 longas sendo produzidos. Além disso, nos últimos 10 anos 44 séries animadas brasileiras estão sendo exibidas ao redor do mundo. Quando o Brasil ganhou o Anecy Crystal Award por Uma História de Amor e Fúria e por O Menino e o Mundo em 2013 e 2014 respectivamente, o mundo não poderia deixar de notar. Mas na verdade essas duas vitórias foram apenas a cereja do bolo para uma indústria que tem conquistado um crescimento notável durante a última década. (COLMAN, 2018. Tradução nossa.) Esse boom no mercado, inclusive, não é um apenas criativo, mas também econômico, como aponta Chris Colman: Em 2015, a indústria criativa do Brasil valia em torno de U\$47 bilhões, fazendo um total de 2,64% do PIB total do país. Com a animação sendo um importante componente em expansão, o governo brasileiro não perde a oportunidade de exibi-lo. (2018. tradução nossa) Apesar de a indústria criativa ter um valor maior nos dias de hoje, os orçamentos para os filmes brasileiros de animação ainda são muito baixos comparado com produções internacionais de países que tem uma indústria mais estabilizada. Em 2016 o Brasil concorreu, pela primeira vez em sua história, ao Oscar de melhor longa-metragem animado com o filme O Menino e Mundo, marcando um ponto importante em nossa indústria. O orçamento total desse filme era de pouco menos de U\$500 mil. Enquanto isso, seu principal concorrente, o longa Divertidamente, do famoso estúdio piar, teve orçamento de U\$750 milhões. Em entrevista, o diretor Alê Abreu comenta: “Tem que ser com orçamentos maiores, impossível fazer assim, é uma vez na vida, você não dorme, foram três anos de trabalho... Este filme custou muito sangue. É uma vez na vida” (2016). Além desse orçamento baixo para o filme, o orçamento para a campanha da premiação também foi bastante reduzido. Na época da corrida para o prêmio, campanhas de crowdfunding 11 foram lançadas para que fosse possível fazer uma maior divulgação do filme. Assim que o anúncio foi feito, entidades como Agência Nacional de Cinema (Ancine), Associação dos Produtores Independentes de Televisão (ABPI-TV) e Cinema do Brasil colocaram suas estruturas e, em alguns casos, verbas, à disposição. A SPCine, ligada à Prefeitura de São Paulo, comprometeu-se a investir na internacionalização e na exportação do filme. Ainda assim, em termos de Oscar, é pouco. (SOUSA, 2016) Essa diferença em relação a verba é um reflexo das diferentes estruturas históricas que o gênero tem dentro e fora do Brasil. Enquanto países como EUA e Japão o gênero é carro chefe de estúdios tradicionais e famosos internacionalmente graças a gênios do gênero, como Walt Disney nos estúdios Disney e Hayao Miyazaki no

estúdio Ghibli, o Brasil teve um crescimento e uma história muito particular, onde pessoas, inicialmente de maneira individual, impulsionaram aos poucos o mercado brasileiro.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

“÷” (Divisão) é um curta de animação, com classificação indicativa de 12 anos, seguindo as regras impostas pelo Ministério da Justiça do Governo Federal por conter exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes, Nudez velada e insinuação sexual o projeto autoral foi realizado a partir de um roteiro desenvolvido pelo grupo, em que a narrativa cria um paralelo entre dois garotos de classes sociais diferentes, e que sofrem pressões não condizentes com suas idades. A animação “÷” possui aproximadamente 10 minutos de duração se enquadrando assim no perfil de curta metragem. Para darmos início ao trabalho, foi necessário conhecer as pressões que crianças de diferentes classes sociais sofrem em uma determinada faixa de idade, em função disso, foram criados os dois personagens com personalidades bem definidas. Para compreender melhor cada realidade foi utilizada como base a pesquisa das Universidades de Denver e Cornell, realizada em 2013, que tem como tema crianças pobres que estão expostas a situações de estresse, pesquisa utilizada para criar Wesley. “Viver em um ambiente miserável causa mudanças em longo prazo no desenvolvimento cerebral da criança. O estresse da pobreza afeta regiões do cérebro importantes para processar a emoção. Se sua atividade é anormal, o indivíduo será mais vulnerável a sintomas como depressão e ansiedade.” (Psicóloga Pilyoung Kim, 2013, GLOBO, “Crianças muito pobres estão mais expostas a situações de estresse”) No caso de Leonardo, foi utilizado uma matéria produzida pelo site TRIBUNAPR, em que diversos assistentes sociais e psicólogos dão um parecer sobre o amadurecimento precoce de crianças. As crianças deixam de fazer coisas essenciais, como brincar. É na brincadeira que se estrutura e entende a realidade do ponto de vista infantil. Não tem menor sentido dizer que amadurecer mais cedo é bom. Até os 13 anos, o cérebro das crianças está em desenvolvimento. Precisam ser guiadas por adultos competentes e não deixadas sozinhas. (WEBER, Lídia, 2005, TRIBUNAPR, “Crianças assumem responsabilidades mais cedo”) Com o perfil dos personagens definidos os demais personagens foram introduzidos. A pesquisa estética se baseou na procura por referências visuais que conseguissem transmitir a dualidade de realidades propostas no curta. De um lado temos Leonardo que possui uma ótima condição financeira e um péssimo relacionamento com a família e Wesley que é muito pobre e convive bem com sua mãe. Todos os produtos utilizados como referência possuem características semelhantes, as cores marcantes e a utilização da técnica de paralelismo e espelhagem das cenas na montagem. As ilustrações da animação foram desenvolvidas a partir dessas referências. Os personagens foram criados a partir de linhas formadas pela ferramenta Pen Tool dentro do programa After Effects para que possam ser modificadas usando o plugin “curves” para fazer os movimentos do rosto por exemplo, como a boca que é uma linha reta, apenas aplicando as curves para que o movimento de triste e feliz fossem realizados. Foram produzidas animações básicas, como o movimento de sentar de cada personagem e então o movimento foi aplicado em todos os personagens, para otimizar o tempo produção. Todo corpo dos personagens é composto por uma criação de pontos de base, imitando ossos, com o programa duik bassel que cria esses esqueletos e assim, é possível rotacionar ou deformar os membros de acordo com a ação desejada. A sonorização foi realizada assim que as cenas eram animadas. Por fim, na montagem seguindo as coordenadas do diretor de animação a história foi tomando forma.