



## Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual  
De 1 a 31 de outubro de 2020



### EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

<b>INSCRIÇÃO</b>	00590
<b>INSTITUIÇÃO</b>	Centro Universitário Curitiba
<b>CAMPUS</b>	Milton Vianna
<b>CIDADE</b>	Curitiba
<b>UF</b>	PR
<b>CATEGORIA</b>	PT
<b>MODALIDADE</b>	PT02
<b>TÍTULO</b>	Astro Gato
<b>ESTUDANTE-LÍDER</b>	Bruno Orsolon
<b>CURSO ESTUDANTE-LÍDER</b>	Design de Animação
<b>COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:</b>	Marcia Maria Alvez (Centro Universitário Curitiba); Lucina Reitenbach Viana (Centro Universitário Curitiba)

#### DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Trabalho desenvolvido para o quarto e último período do curso de Design de Animação do UNICURITIBA composto por uma instalação artística que abriga um curta em animação no estilo 2D e uma série de produtos associados que seguem a mesma linha e identidade gráfica e visual utilizada no projeto. A técnica 2D utilizada na série pode ser conceituado como aquela em que vários desenhos são passados rapidamente dando a sensação de movimento conforme PEREIRA, no texto Animação 2D (KNOOW, 2016). O curta tem em torno de sete minutos de duração e foi apresentado no evento UNICULT 2019. A animação intitulada Astro Gato, conta a história de um gato que selou contrato com a Morte para explorar o universo. Com uma história longa e vários personagens, o projeto apresenta o episódio piloto para uma série de animação. Realizado com uma temática retrô e foco na nostalgia, traz elementos das décadas de 1980 e 1990 e das estéticas Vaporwave e Lo-fi. O Vaporwave é uma estética que traz elementos de nostalgia e explora animes antigos, Windows 95 e cultura pop, como propôs TEPFENHART, no texto What Is Vaporwave? (VOCAL.MEDIA, 2017). Já o Lo-fi é uma estética que traz imperfeições no vídeo e áudio, e geralmente utiliza de tecnologia antiga para fazer algo novo, concordando com GREENFIELD, no texto [Music Discovery] An Exploration of the Lo-Fi Aesthetic (MEDIUM, 2018). Além de trazer o aspecto da nostalgia, o projeto tem o objetivo de entreter os espectadores. Outro assunto abordado na história é o equilíbrio entre vida e morte. A temática espacial do curta remete à época dos fliperamas, que eram casas de jogos onde haviam muitos games com essa temática, NORTHFIELD, no texto Gaming's golden age: top 10 retro-vintage arcade classics (E&T, 2018). O processo de planejamento e produção durou três meses, contando com as seguintes etapas: roteiro, concepts, storyboard, animatic, dublagem e design de som, animação, edição e pós-produção onde foram produzidos os materiais gráficos associados. O curta busca alcançar algo que se assemelhe a um desenho antigo, mas que ao mesmo tempo seja possível notar um toque atual. Já nos espectadores buscou-se criar um sentimento de nostalgia, através do ritmo e estrutura narrativa, estética e ambientação da instalação. É possível notar a evolução da aplicação da técnica de produção no decorrer do curta, que foi feito em ordem cronológica. A instalação foi inspirada nas salas de estar dos anos 80/90, estética que foi utilizada para ambientar a apresentação do curta no Unicult 2019 em uma TV antiga com o uso de um videocassete. Os materiais gráficos produzidos foram: cartaz, capa, label do DVD, VHS, fita cassete e caixa do projeto. O conjunto utiliza cores claras e saturadas que se encontram na paleta de cores da estética Lo-fi e também fazem o uso de formas geométricas básicas e coloridas, que eram muito utilizadas nos anos 90. As fontes tipográficas utilizadas remetem àquelas utilizadas em velhos monitores e games da era 8 bit e reforçam a estética e o conceito de nostalgia.

#### DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Inicialmente foram feitas pesquisas sobre as técnicas que seriam utilizadas, como a animação 2D e animação 3D. Foram utilizados os documentos de outros projetos executados anteriormente para buscar referências. Outros elementos pesquisados foram as estéticas a serem utilizadas no projeto, o retrô, o Lo-fi e o Vaporwave, tendo como base os textos [Music Discovery] An Exploration of the Lo-Fi Aesthetic e What Is Vaporwave? de GREENFIELD (MEDIUM, 2018) e TEPFENHART (VOCAL.MEDIA, 2017) respectivamente. Foi elaborado também um artigo sobre como a nostalgia influencia no mercado do entretenimento, que trata sobre SEDIKIDES, o

professor que mudou o sentido da nostalgia na época, pois ela era vista como algo ruim para o ser humano. Obras similares, que utilizassem alguma técnica ou estética implementada no projeto, serviram de referência. A nostalgia é algo que está sendo muito explorado no mercado do entretenimento, o que pode ser percebido através da grande quantidade de remakes de filmes e games que vêm sendo lançados DURAN, no texto *Nostalgia and the power of remastered video games* (A.LIST, 2016). O projeto busca atingir pessoas que vivenciaram essa época ou que tiveram contato com ela. Um exemplo de obra atual que utiliza da nostalgia é a série *Stranger Things* (DUFFER, 2016) que obteve muito sucesso transportando os espectadores de volta para os anos 80. Vale também citar o filme *Guardiões da Galáxia* (JAMES GUNN, 2014) e o seriado *The End of The F \* \* \* ing World* (CHARLIE COVELL, 2017), que tem suas trilhas sonoras compostas por músicas dos anos 70/80. Assim como a parte sonora, o projeto gráfico e de identidade visual da animação *Astro Gato* além de se encontrar nesse meio do audiovisual nostálgico, foi projetado como série e possui um universo grande e volátil, facilitando a criação de roteiros, assim tendo potencial mercadológico significativo. Na pós-produção foram utilizados efeitos para adicionar distorções e ruídos no vídeo, imitando a imagem reproduzida pelas antigas televisões. Além disso o curta foi produzido em tamanho 4:3, que era utilizado antes da vinda dos monitores widescreen.

### **DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:**

O planejamento começou em meados de julho de 2019 e contou com as pesquisas, produção do roteiro, concepts, storyboard e animatic da animação e também plantas e concepts da instalação. O áudio do animatic utilizava atuação de voz e músicas que, na animação final, foram substituídas por versões mais trabalhadas e trilhas diferentes. Após a banca (constituída pelos professores e coordenadora do curso) aprovar o projeto, começou o processo de produção que contou com a produção dos cenários, modelagem, frames de animação, gravação da dublagem, sound design, montagem e pós-produção da animação. A pós-produção foi focada em dar o aspecto de envelhecido ao vídeo, adicionando ruídos e deslocamento no RGB. O áudio recebeu um tratamento parecido, com faixas de chiados e ruídos. A utilização de equipamento antigo para produção não foi possível, por isso a pós-produção foi muito importante para dar um toque de Lo-fi ao projeto. Depois foram produzidos os entregáveis: DVD, VHS, fita cassete, cartaz e caixa de entrega. O cartaz foi baseado na boxart do game *Star Fox* (NINTENDO, 1993), onde o personagem faz contraste com o espaço sideral que aparece no fundo. Também foram adicionadas linhas na diagonal para dar o efeito de movimento e deixar o cartaz mais dinâmico. A fonte utilizada para a logo do projeto, *8 bit wonder*, remete a games antigos e tem sua cor verde para lembrar os antigos monitores, que geralmente só possuíam um tom de cor em sua paleta e muitas vezes era verde. A capa do DVD e VHS utilizaram a mesma arte do cartaz, mas nessa versão ela se estende para a parte de trás da capa, dando continuidade às linhas e ao espaço sideral. Na parte de trás podemos ver duas frames do curta e uma sinopse escrita na fonte *Segment 16C*, que simula a escrita em um painel digital. A capa da fita cassete foi baseada no álbum *2* de Mac Demarco (2012), onde a disposição dos elementos é simples, com o personagem na esquerda e a logo na direita. A arte da capa utiliza de cores claras e saturadas e formas geométricas coloridas. Esse esquema de cores e formas geométricas também foi utilizado nas labels do DVD, VHS e fita cassete. A caixa de entrega foi feita a partir de uma caixa de madeira em formato de TV de tubo, que foi pintada nas cores principais da animação, recebeu uma porta deslizável de acrílico transparente, um sistema de iluminação de LED e figurinhas dos personagens da animação. A instalação foi montada no evento *Unicult 2019* seguindo a temática de nostalgia, assemelhando-se a uma sala de estar dos anos 90. Ela continha mesinha, puff, tapete, TV de tubo onde a animação era reproduzida por um aparelho de DVD/VHS, toca fitas e os entregáveis.