



## 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>	00584
<b>INSTITUIÇÃO</b>	CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA
<b>CAMPUS</b>	Curitiba
<b>CIDADE</b>	Curitiba
<b>UF</b>	PR
<b>CATEGORIA</b>	CA
<b>MODALIDADE</b>	CA03
<b>TÍTULO</b>	Teiko.
<b>ESTUDANTE-LÍDER</b>	Hugo Oliveira Junqueira
<b>CURSO ESTUDANTE-LÍDER</b>	Tecnologia em Design de Animação

#### COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:

Mariana de Aguiar Neitzel (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Janiclei Aparecida Mendonça (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Yasmin Sawtchuk de França (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Giovanni Rios (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Rafaela França dos Santos (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Rayssa Nakashima (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Leonardo Prudêncio (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA); Lucina Reitenbach Viana (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA)

#### DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Este projeto consiste em um curta metragem de animação 2D com elementos live action intitulado: Teiko. Proposta pela disciplina de "Projeto Integrador – Curta Metragem em Animação" do curso de Design de Animação do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA e produzido pela produtora fictícia Wonder Arts Animation Studios, com um histórico composto pelos curta-metragem "Cachorro e seu menino", "Free to play" e a animação em stop motion "Static". Neste curta-metragem acompanhamos a história de uma família destruída pelas ambições de Kenryoku, um general samurai que deseja se tornar imperador e para isso precisa se livrar de sua esposa e dois filhos, optando por deixá-los morrer em um incêndio. Teiko e sua filha Aiko sobrevivem a tragédia, porém o irmãozinho de Aiko não tem a mesma sorte. Assim, Teiko parte em uma jornada com sua filha Aiko para se vingar do ex-marido. Devido ao ocorrido, a garota deve aprender a conviver com sua nova realidade aprendendo a sobreviver enquanto sua mãe tenta recuperar a capacidade de confiar em outras pessoas, perdida pela traição, até que finalmente ocorre o confronto final. A temática trata, em sua origem, sobre a violência e desumanização que a mulher pode sofrer dentro de sua própria família, especificamente vinda de seu marido, que a vê mais como um objeto substituível do que como uma parceira. O enredo foi inspirado por histórias reais observadas pelos criadores dentro de suas próprias famílias, onde uma mãe perde tudo, sua casa, seu marido, sua dignidade, e deve se virar sozinha com seus filhos. Porém o curta traz uma personagem que lida com essa situação de forma bastante radical, decidindo vingar-se de uma vez por todas da origem de todos seus males: Kenryoku, após este tê-las deixado para morrer.

#### DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

As pesquisas realizadas para embasamento são muito diversas, e direcionadas desde ao período histórico no qual a animação foi embasada, até as vestimentas adequadas para a época e os personagens. Um elemento constantemente presente na estética japonesa, é a exclusão do não-essencial e a preferência pelo utilitarismo em oposição à beleza explícita, por fim vendo beleza na própria utilidade. Samurai Jack surgiu como referência quando estávamos em um estágio avançado na criação de concept arts para os personagens, pois queríamos que possuíssem uma certa geometricidade e simplicidade, com um estilo sucinto e bem definido, assim todos poderiam trabalhar na animação, se necessário, e não haveria grandes problemas quanto à consistência do estilo. Conforme assistimos extratos do desenho, reparamos que não apenas o estilo de design dos personagens poderia ser interessante para nosso projeto, mas também os cenários, o sound design, os enquadramentos e a cinematografia em geral eram boas referências. Portanto percebemos a necessidade de dirigir uma pesquisa voltada para essa série de animação. Além de pesquisas estéticas, foi necessário pesquisar estilos de artes marciais japonesas, para encontrar alguém que pudesse nos auxiliar no processo

de animação. A escolha de técnica foi animação quadro a quadro, com o simples propósito de experimentar e aprender os processos, que são muito empregados em filmes e séries. Nessa técnica, uma série de imagens de objetos ou personagens são desenhados em uma superfície bidimensional, com uma pequena variação na posição. Em seguida, essas imagens são reproduzidas rapidamente em sequência, dando a sensação de movimento. Nos primórdios da animação 2D, essas figuras eram desenhadas à mão pelos artistas, fotografadas sobre um cenário e compiladas em sequência. Mas hoje o processo é diferente. Com o avanço da tecnologia, já é possível utilizar softwares para criar vídeos animados com mais facilidade por meio de bitmaps e gráficos de vetor. Apesar de ainda ser considerada uma opção saudosista, a técnica ainda é bastante utilizada para produzir programas atuais. (VIDMONSTERS, 2019[1]) Essas pesquisas serviram para embasar e direcionar a estética e a animação, nos auxiliaram na compreensão do uso do enquadramento, cores e luz. Esses aspectos são importantes para transmitir a emoção das cenas, e levar o sentimento dos personagens mais facilmente até o espectador (Disponível em: <https://vidmonsters.com/blog/animacao-2d/>).

### **DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:**

Quanto à produção, primeiramente foram realizados concepts e estudos de cena, além de algumas gravações live action para facilitar a visualização da posição dos personagens e possíveis ângulos de câmera. Em seguida foi criado o storyboard, sob supervisão da diretora de fotografia e do diretor geral. No storyboard foram decididos todos os aspectos de fotografia e cinematografia presentes no curta, todos baseados principalmente em Samurai Jack e criações do Studio Ghibli, além de determinar quantos minutos ou segundos cada cena e corte devem durar. Após estabelecidos os ângulos de câmera e luminosidade da cena, foram criados os Keyframes, que são os quadros chave, que descrevem a ação que o personagem deve fazer quando animado em apenas alguns desenhos. Os keyframes baseiam-se no storyboard para recriar a fotografia no produto final da animação, e os in-betweens, que vêm em seguida, são todos os quadros restantes, que compõem a ação em si, tornando a sequência de imagens uma ação concreta. Esse processo é típico da técnica de animação 2D pela qual optamos. Há uma particularidade no cronograma de produção de "Teiko", ele funcionou em forma de cascata: Uma primeira pessoa (A) desenha os quadros chaves de uma cena, baseando-se no storyboard. Assim que terminado a pessoa (A) envia os quadros chave para o próximo membro do grupo (B), que inicia o processo de criação dos in-betweens. Enquanto isso, a pessoa A se encarrega de desenhar os quadros chave para a próxima cena, e uma terceira pessoa (C) começa a fazer a lineart dos quadros chave já finalizados. Quando o membro B termina de desenhar os in-betweens, ele os envia para a pessoa C, que fará também a lineart dos mesmos. Finalmente, sempre que o membro C terminar as linearts, passará para a última pessoa (D), que se encarrega de colorir todos os quadros com a lineart finalizada. Dessa forma, o processo nunca fica estagnado, e o traço é mais consistente, pois há apenas 1 pessoa trabalhando em cada etapa, e todas trabalham em diversas cenas de forma simultânea. Ainda assim, são feitos alguns ajustes finais na fotografia na pós-produção. Tais como correção de cores, ajuste na inclinação da "câmera", etc. O curta também conta com alguns minutos de live-action. "Live-action" é um termo utilizado para se referir à trabalhos visuais realizados por atores, ao invés de animação. Essa parte do curta foi filmada Barigui em Curitiba, utilizando uma câmera digital Canon e a câmera do celular de um membro da equipe. A personagem Aiko mais velha é interpretada no live-action por uma das animadoras, Rayssa Nakashima, que disponibilizou também um arco e flecha e a vestimenta Yukata.