

O Diário de uma terra Chamuscada¹

Vinícius Angelus Pereira de LIMA²
Jorge Luís Pacheco BARCELOS³

Universidade Federal da Paraíba - UFPB, João Pessoa, PB

RESUMO

O projeto tem como objetivo apresentar as etapas e métodos utilizados na elaboração do curta de animação O Diário de uma terra Chamuscada, como a construção da história, personagens, animação e edição de vídeo. O projeto proporcionou a aplicação na prática de disciplinas do curso Comunicação em Mídias Digitais, envolvendo áreas de vídeo, imagem digital e roteiro. Será evidenciada a experimentação criativa independente, na medida em que os programas digitais são incorporados na produção, e os resultados obtidos como a participação em eventos e mostras competitivas.

PALAVRAS-CHAVE: animação; curta-metragem; roteiro; *storyboard*

1 INTRODUÇÃO

No passado, o trabalho de criar uma animação era exclusivamente manual e por vezes exaustivas. Foi com a chegada das novas tecnologias, segundo Wells (2002), que possibilitou o surgimento de um “novo lápis” na produção da animação. Hoje, os programas digitais auxiliam na elaboração e construção de uma narrativa ficcional.

O projeto idealizado foi desenvolvido de forma experimental e proporcionou na prática, estudos de diferentes disciplinas como Imagens Digitais, Roteiro e Introdução a História e à Teoria da Animação.

A animação em evidencia enquadra-se no gênero de ficção científica, surgida ao final do século 19, com os romances científicos de Júlio Verne e possuem em sua narrativa, elementos característicos desse tipo de narrativa tais como viagens no tempo, visitantes extraterrestres e fenômenos desconhecidos.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade filme de animação (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação em Mídias Digitais-UFPB, email: viniciusangelus@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais-UFPB, email: jorgepb@terra.com.br

Com duração de 3:48, o curta traz a história de um jovem garoto que adora tocar guitarra em seu quarto. Tudo muda quando uma dupla de Alienígenas resolve lhe dar uma importante missão por meio de um diário. O filme também faz uso do humor e música para entreter e passar sua mensagem ao público.

A produção contou com o apoio do projeto de extensão Experimento Anima, destinado a artistas autônomos e estudantes do ensino médio e superior da cidade de João Pessoa. Interessados em aprimorar seus estudos da criação em animação 2D, o projeto promove a troca de conhecimento entre seus participantes. O projeto Deck livre teve sua importância na elaboração de áudio. Atuando como movimentador cultural e distribuição e consumo de música na Paraíba, o projeto também permite aos estudantes universitários aplicarem o conhecimento visto em sala.

2 OBJETIVO

Produzir um filme de animação digital em 2D, baseado em uma história original, para representar e explorar um universo ficcional. Tendo como perspectiva que a incorporação dos programas digitais facilita cada vez mais o trabalho do artista independente.

3 JUSTIFICATIVA

O principal propósito de produzir este curta foi por em prática conhecimentos de desenho, estudar noções básicas de animação digital e experimentação criativa em geral. O aprendizado se deu nas etapas de produção, especialmente na criação do roteiro, construção de personagens e edição de vídeo.

Por outro lado, a motivação de criar um produto animado vem do aumento significativo de produções animadas brasileiras na teve e no cinema. A citar as séries O Show de Luna, Irmão do Jorel e Historietas Assombradas, sucesso de público.

Uma das mensagens que o filme buscou passar foi a de que outros seres do espaço podem estar percebendo a destruição que acontece com o planeta. Além da ilusão de esperar por alguém que solucionará todos os problemas, como um grande líder.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A etapa inicial de criação da história envolveu um processo de *brainstorming* aonde se chegou à base da narrativa: um garoto seria raptado por alienígenas com o objetivo de salvar o planeta Terra. Foi somente durante a escrita do roteiro que a história começou de fato a ser construída, definindo o ambiente em que se passaria, personalidade dos personagens, ação e diálogos das cenas.

Em um trecho do roteiro de "O Diário de uma terra Chamuscada" é possível perceber os principais elementos comuns a formatação do roteiro, como descrição de cena, ambiente e fala do personagem:

CENA 4. INT. Quarto - Noite
O quarto está totalmente escuro.

GORRINHO

Mais um cometa que cai. O que foi agora?

A luz retorna. Gorrinho larga a guitarra de sua mão e vai em direção à porta.

Os desenhos foram produzidos no *Photoshop* usando em sua maioria a ferramenta Pen tool para criar formas vetoriais. Imagens vetoriais são planas e leves para manipular, usa pouco processamento.

O desenvolvimento do *storyboard* desempenhou função importante na projeção de sequência das cenas. De acordo com Hart (1999, p.4) esse instrumento “coloca a história em uma sequência narrativa lógica”.

Na edição do vídeo buscou-se atenção ao uso de *Racoords*, principalmente o de ação e movimento, para gerar coerência na continuidade e passagem de planos.

A animação atribuiu vida aos desenhos, antes estáticos, de modo a expressar suas ações e personalidade. Para a sincronia labial, foram desenhados tipos de bocas diferentes que quando unidos passava a ideia de movimento.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O roteiro foi produzido com o editor de textos *Microsoft World* e teve como base a seguinte estrutura: apresentação do personagem, quebra de expectativa, clímax e desfecho. Segundo O'Neil (2005) essa técnica no roteiro proporciona grande envolvimento com o público.

Durante a produção do design dos personagens buscou-se levar em consideração a personalidade e características físicas descritas e imaginadas no roteiro. O nome de um dos

personagens, Capitão Sagan, foi dado em homenagem a Carl Sagan, cientista e astrofísico, autor de diversos livros de ciência e ficção científica.

O design do personagem principal, Gorrinho, foi feito inicialmente em uma folha à lápis como parte de umas atividades propostas na disciplina de Imagem Digital. Com alguns esboços e desenhos, o objetivo era idealizar o estilo visual e personalidade do personagem. O estilo de desenho escolhido para compor os personagens foi o *cartoon*, pois se acreditou ser o mais apropriado e viável na produção da ilustração e animação. Os demais personagens foram elaborados em seguida, não apresentando muitas modificações em sua concepção inicial. A Figura 1 apresenta os quatro personagens desenvolvidos para o curta animado.



Figura 1: Cada personagem possui um esquema de cor que o identifica. Da esquerda para direita: Capitão Sagan, Gorrinho, Tula e o gato.

Em algumas cenas, os desenhos dos personagens foram reaproveitados com o intuito de diminuir o tempo de produção. Nesse sentido, o uso do computador potencializou ainda mais a criação.

Na criação dos cenários, procurou-se trabalhar a estética *cartoon*, usando formas simples e silhueta de objetos. Elementos característicos do gênero como Lua, estrelas, tubos de laboratório e nave estão presente nos cenários. Estes objetos foram ilustrados utilizando o programa *Adobe Photoshop*, sendo que alguns desenhos tiveram como referências algumas fotografias reais.

Predominantemente com tons de azul, os cenários têm cores chapadas e sem textura. Por ter formas bem definidas e com poucos detalhes em sua composição, diminuiu o tempo de produção de cenários secundários e permitiu uma melhor continuidade das cenas. Conforme Collaro (2008), a escolha do azul para os cenários considera esta cor por significar introversão e frieza, que remete ao céu, ao universo e a viagens imaginárias. Nesse sentido, atribuiu-se uma atmosfera visual ao filme.

Conforme Silverstein (em Hart, 1999, p. 4), o *storyboard* assegura um controle ainda maior sobre a organização e pré-visualização do filme. Esse recurso foi adotado para elaborar algumas cenas do curta, especialmente as que demandavam maior cuidado e que fossem cruciais para a história. Uma vez desenhado, o *storyboard* era escaneado para servir de base nos desenhos finais. Concluída a ilustração da cena no *Photoshop*, o arquivo era então aberto no *After Effects* para realização da animação.

Na Figura 2 é mostrado o processo de animação de uma das cenas do curta. Os elementos como personagens e cenário são dispostos separadamente em diferentes camadas. Isso contribuiu para animar cada item separadamente e também facilitou a organização.

Para realizar o movimento dos braços do personagem Capitão Sagan, por exemplo, foi usada a ferramenta marionete e rotação. A linha do tempo fornece uma prévia do trabalho realizado, ajudando no aprimoramento do movimento.

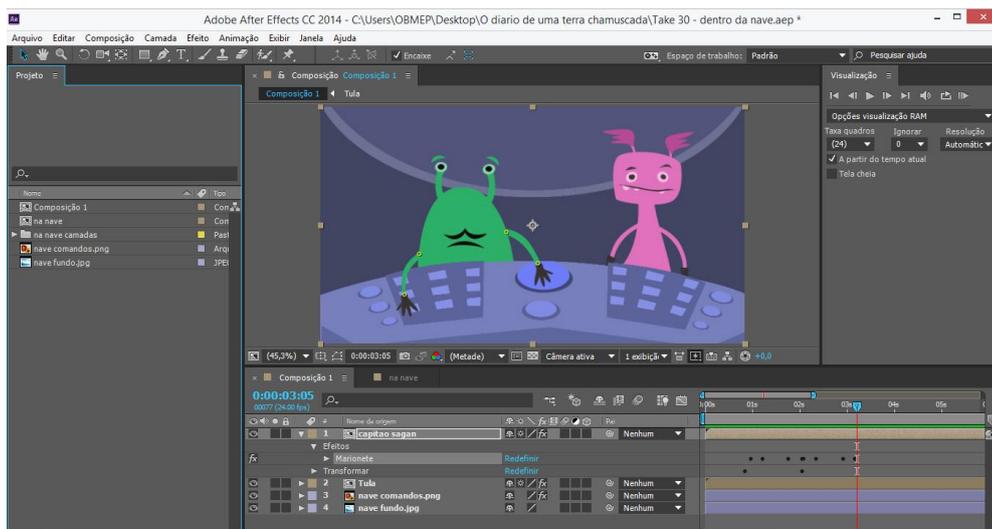


Figura 2: Quadro sendo animado no After Effects

Feita a animação, a cena (ainda sem áudio) é renderizada e exportada no editor de vídeo *Adobe Premiere*. Onde é feita a junção de clipes e aplicação de transições.

Uma vez finalizado o vídeo, deu-se início da produção do áudio no estúdio do curso de Comunicação em Mídias Digitais em parceria com o projeto Decklivre.

Para a gravação da dublagem, foram marcadas seções em dias diferentes, pois dependia da disponibilidade de horário dos dubladores. Foi utilizado o microfone condensador devido sua fácil usabilidade, precisão e clareza no som. Durante a gravação, o

curta era reproduzido no computador para facilitar o trabalho dos atores. A Figura 3 registra o momento de gravação do áudio:



Figura 3: Da esquerda para a direita, Valeska Picado interpreta a personagem “Tula”, Pedro Paulo Cardoso “Gorrinho” e Cesar Moura “Capitão Sagan”.

A maioria dos sons foram gravados especialmente para o filme. O som de passos em uma das cenas foi feito com passos reais no chão do estúdio. Outros sons como os dos botões de comando da nave, foram criados digitalmente usando ferramentas de manipulação de frequências nativas do *Pro Tools*.

Na cena em que uma multidão grita pelo nome do personagem, colegas e pessoas que estavam no curso foram convidados a prestar suas vozes. Outros sons como o de uma porta se abrindo, o miado de um gato e os sons ambientes foram captados e produzidos pelos participantes do Decklivre.

Todo o som foi editado no *Pro Tools* e sincronizado ao filme em seguida no *Adobe Premiere*. A trilha e efeitos sonoros acrescentaram maior profundidade e realismo à animação.

6 CONSIDERAÇÕES

O propósito de construir um curta de animação em 2D possibilitou por em prática a produção de histórias, personagens e sobretudo a manifestação da liberdade criativa. O processo de dar vida a história, somando ao de ilustração, animação e produção de som em uma só tela, ajudou o estudante a se enxergar como animador independente.

O curta participou em diversos festivais como Fest Aruanda (onde ganhou o prêmio de melhor animação), Fest Cine Amazônia, Animarte, Animacine e Festival Toró

Universitário de Belém. A boa recepção de *O Diário de uma terra Chamuscada* em festivais de cinema brasileiros representa um estímulo para produções universitárias no campo da animação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAN, T. *O.T. O Sonho do Artista*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

COLLARO, A. C. **Produção Gráfica – arte e técnica da mídia impressa**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

CHONG, A. **Animação Digital**. Porto Alegre: AVA Publishing, 2008.

HART, J. **The art of the storyboard: Storyboarding for film, TV and animation**. Woburn: Focal Press, 1999.

LUCENA, T. H. L. **Produção de curta de animação 2D. 38p**. Monografia de Conclusão de Curso. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

MOURA, E. **50 anos – Luz, câmera e ação**. São Paulo: Senac, 1999.

O'NEIL, D. **Guia Oficial DC Comics: roteiros**. 1. ed. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

WELLS, P. **The Fundamentals of Animation**. Lausanne: AVA Publishing, 2006.

WERNECK, D.L. **Estratégias digitais para o cinema de animação independente**. Minas Gerais: Escola de Belas Artes, 2005.

WILLIAMS, R. **The Animator's Survival Kit**. New York: Faber and Faber, 2001.