

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**  
**JOÃO VICTOR SILVA ARAÚJO**

**AS AREIAS DO DEVIR**

**BRASÍLIA**

**2020**

**JOÃO VICTOR SILVA ARAÚJO**

**AS AREIAS DO DEVIR**

Monografia apresentada ao Instituto de Artes –  
Ida, Departamento de Artes Visuais -VIS da  
Universidade de Brasília – UnB, como requisito  
parcial para obtenção do grau de Bacharel em  
Artes Visuais.

Período: 1/2020 Matrícula: 150132522

**Orientadora:** Prof(a) Dra. Thérèse Hofmann  
Gatti Rodrigues da Costa.

**BRASÍLIA**

**2020**

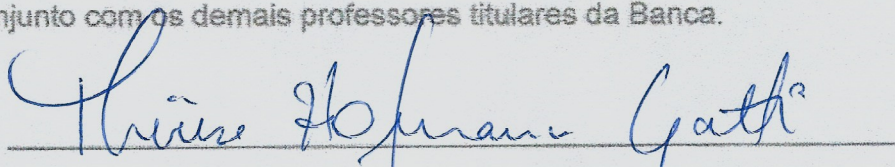



## ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO ARTES VISUAIS – BACHARELADO

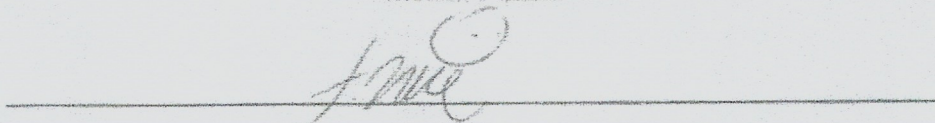
Aos 10 dias do mês de dezembro de 2020, às 10h horas, realizou-se, em sala virtual do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso do aluno **JOÃO VICTOR SILVA ARAÚJO**, matrícula 150132522, intitulado “**AS AREIAS DO DEVIR**”.

A Banca Examinadora foi composta pelos (as) professores (as): Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa, Artur Cabral Reis e Paulo Fernando Santos Nísio.

Após a apresentação do estudante, a Banca procedeu aos comentários e deliberou pela aprovação, com a menção **SS**. Proclamado o resultado, os trabalhos foram encerrados e, para constar, eu, Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa, presidente da sessão, lavrei a presente Ata, que assino em conjunto com os demais professores titulares da Banca.

  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa  
(orientadora)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ms. Artur Cabral Reis  
membro titular

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ms. Paulo Fernando Santos Nísio  
membro titular

A tudo que foi e ao que há *de vir*



## **AGRADECIMENTOS**

Não é exagero dizer que este trabalho não existiria sem a ajuda dos meus amigos. Em todas as esferas desta produção ele está repleto de afeição por aqueles que me ajudaram. Eu só cheguei a conhecer o termo filosófico “devir” e como ele se encaixa nos meus interesses por causa de uma conversa que tive com a Lorena e o Breno em um jantar que me convidaram. Foi pela iniciativa de trabalhar junto com o Gabriel Souza que pude organizar meu storyboard e planejar a minha produção. Os backgrounds e a parte visual só vieram a ser desenvolvidas graças a inúmeras dicas e momentos de aprendizado que tive com Gabriel Meireles, Ana Maria, (dois que aliás muito me ajudaram na escrita e revisão), Eugênia e Lavínia além das inúmeras pessoas que passaram pelo grupo de estudos em desenho que participo. Mariane, Gabriel Warley, Júlia, agradeço profundamente por escutarem a minha ladainha tantas vezes e me ajudarem sempre estando do meu lado. E aos meus pais, pela tremenda paciência e o apoio incessante sem o qual eu não poderia ousar fazer nada. Que este trabalho, que nada mais é que uma grande reflexão sobre nossa relação com o tempo, seja um indício que vou passar mais tempo com vocês todos. Assim como diz Belchior em sua música que cita meu nome, se tem algo que mexe com a gente é o tempo sim.

Vaidade de vaidades, tudo é vaidade.

*Eclesiastes 1:2*

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo discutir as implicações do tema filosófico do devir no meio audiovisual através da produção de uma animação. No estudo desenvolvido isto é apresentado primeiramente pela exposição de teorias filosóficas que explicam o termo devir e depois pela aplicação deste entendimento na produção de um projeto de animação. O resultado deste processo é apresentado na forma de um vídeo que compila as etapas da produção.

**Palavras-Chave:** Animação; Devir; Movimento; Vanitas; Produção de animação.

## ABSTRACT

This work aims to discuss the implications of the philosophical theme of becoming in the audiovisual medium through the production of an animation. In the developed study this is presented first through the exposition of philosophical theories that explain what becoming means and then by the application of this understanding in the production of an animation project. The result of this process is presented in the form of a video that compiles the stages of production.

**Keywords:** Animation; Becoming; Movement; Vanitas



## LISTA DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 1.</b> Captura de tela de A Maçã que queria ser Rainha, João Victor Silva Araújo, 2016..... | 15 |
| <b>Figura 2.</b> Captura de tela de A Maçã que queria ser Rainha, João Victor Silva Araújo, 2016..... | 15 |
| <b>Figura 3.</b> Captura de tela de A Maçã que queria ser Rainha. João Victor Silva Araújo, 2016..... | 16 |
| <b>Figura 4.</b> Captura de tela de Um Ciclo Simples de andar. João Victor Silva Araújo, 2018.....    | 17 |
| <b>Figura 5.</b> Captura de tela de Um Ciclo Simples de andar. João Victor Silva Araújo, 2018.....    | 17 |
| <b>Figura 6.</b> Captura de tela de A Tese do Frame Cruel. João Victor Silva Araújo, 2019.....        | 18 |
| <b>Figura 7.</b> Still Life with a Skull. Philippe de Champaigne. 1671. Óleo sobre madeira.....       | 25 |
| <b>Figura 8.</b> Vanitas. Harmen Steenwijck. cerca de 1640-50. Óleo sobre madeira.....                | 25 |
| <b>Figura 9.</b> Captura de Tela de Tenshi no Tamago. Mamoru Oshii. Animação, 1985.....               | 27 |
| <b>Figura 10.</b> Capa do jogo ICO para Playstation 2. Fumito Ueda.....                               | 28 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 11.</b> O Enigma de um Dia. Giorgio de Chirico. Óleo sobre tela. 1993.....                                 | 29 |
| <b>Figura 12.</b> L’Embarquement pour Cythère. Gerard Trignac. 1998. Água forte.....                                 | 29 |
| <b>Figura 13.</b> Captura de tela de The Diary of Tortov Roddle. Kunio Kato. Animação. 2003.....                     | 30 |
| <b>Figura 14.</b> Primeiros Conceitos de Personagem. João Victor Silva Araújo, 2020.....                             | 35 |
| <b>Figura 15.</b> Primeiros Concepts da Cidade. João Victor Silva Araújo, 2020.....                                  | 36 |
| <b>Figura 16.</b> Primeiro <i>Storyboard</i> . João Victor Silva Araújo, 2020.....                                   | 36 |
| <b>Figura 17.</b> Listagem de Backgrounds. João Victor Silva Araújo, 2020.....                                       | 39 |
| <b>Figura 18.</b> A influência das referências na composição visual dos espaços. João Victor Silva Araújo, 2020..... | 40 |
| <b>Figura 19.</b> Desenho da ilha suspensa, base para a modelagem 3D. João Victor Silva Araújo, 2020.....            | 41 |
| <b>Figura 20</b> Etapas para a criação do background. João Victor Silva Araújo, 2020.....                            | 41 |
| <b>Figura 21.</b> Turnaround de personagem. João Victor Silva Araújo, 2020.....                                      | 42 |

**Figura 22.** Folha de modelo do personagem. João Victor Silva Araújo,  
2020.....42

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>13</b> |
| <b>2. MEMORIAL.....</b>  | <b>14</b> |
| <b>3. REFERÊNCIAS.....</b>   | <b>19</b> |
| <b>3.1 O Devir e o movimento.....</b>                                      | <b>19</b> |
| <b>3.2 O Movimento como meio de linguagem.....</b>                         | <b>21</b> |
| <b>3.3 Referências Visuais.....</b>  | <b>24</b> |
| <b>4. POR QUE ANIMAÇÃO DIGITAL.....</b>                                    | <b>31</b> |
| <b>5. AS AREIAS DO DEVIR.....</b>  | <b>33</b> |
| <b>5.1 Conceito, <i>Storyboard</i> e <i>Animatic</i>.....</b>              | <b>33</b> |
| <b>5.2 Planos de fundo, Animando e Compondo.....</b>                       | <b>39</b> |
| <b>6. CONCLUSÃO.....</b>   | <b>44</b> |
| <b>7. ANEXOS.....</b>  | <b>45</b> |
| <b>ANEXO A - Artes selecionadas dos planos de fundo.....</b>               | <b>45</b> |
| <b>ANEXO B - <i>Storyboard</i> de As Areias do Devir.....</b>              | <b>49</b> |
| <b>ANEXO C - Roteiro de A inevitável queda de um castelo de areia.....</b> | <b>64</b> |
| <b>8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                  | <b>67</b> |



## 1. INTRODUÇÃO

Este texto trata sobre a possibilidade de entender a tendência natural a dissipação através da prática artística de animar. Isto será elaborado a partir do processo de produção do primeiro capítulo de um projeto de animação que trata sobre os temas da impermanência, transitoriedade e fugacidade através da narrativa de um personagem que foge de um castelo a cair. Apesar do projeto, que aqui ganha o nome de Areias do Devir, ser composto por quatro curtas a serem desenvolvidos digitalmente, o foco deste trabalho de conclusão de curso está no processo de elaboração do primeiro curta dessa série. A apresentação deste processo tem a intenção de expor as diversas etapas da minha construção de uma animação, indo desde o desenvolvimento de um roteiro, até a animação dos personagens e efeitos. Isto é compilado visualmente no formato de um vídeo que mostra as decisões tomadas nos diversos estágios desse desenvolvimento.

Para contextualizar o que me levou a escolher este tema e este meio, primeiramente será apresentado um memorial que percorre a minha trajetória como um universitário na UnB e como minhas produções em animação me levaram ao desejo de desenvolver o movimento enquanto linguagem. Após essa elucidação, será esclarecido o que será entendido como devir neste texto através de um resumo sobre os filósofos que trataram sobre a questão do movimento. Esta definição então será aplicada na proposta de entender o cinema e a animação como um meio que utiliza o devir como matéria prima, justificando assim minha escolha por esta arte em específico. Por fim, apresento as minhas escolhas e os meus processos no desenvolvimento de um curta de animação e como decidi abordar tematicamente as questões propostas.

## **2. MEMORIAL**

Este trabalho não é, como deve ser de se imaginar, a minha primeira experimentação com animação enquanto processo. Entrei no curso de Artes Visuais inicialmente com o intuito de aprimorar minhas habilidades técnicas a partir da prática do desenho, visando aplicá-las em projetos. Logo é natural que durante meu percurso na Universidade de Brasília, de 2015 a 2020, diversos trabalhos meus orbitaram o tema da animação. Apesar do curso não ter oferecido matérias que diretamente tratassem deste tema, utilizei as que me eram ofertadas como base para aprimorar meus conhecimentos e técnicas no assunto e apresentei em diversas vezes trabalhos que utilizavam a animação como meio. Estes trabalhos narram uma trajetória que demonstra um desenvolvimento no interesse de entender a arte animada aprofundando-me nos métodos e nas ponderações do processo e dando a oportunidade de expor os pensamentos que me ocorrem durante a produção. Por este motivo, surge a decisão de adicionar um capítulo memorial que exponha e discuta estes trabalhos. Minha primeira experiência com animação na UnB não foi dentro do Instituto de Artes (IdA), mas no Departamento de Audiovisual e Publicidade (FAC), durante a matéria Oficina Básica de Audiovisual que peguei no meu terceiro semestre como módulo livre. A matéria apresentava conceitos básicos da linguagem cinematográfica com o objetivo de organizar durante um semestre a produção de um curta metragem. Foi também neste semestre do ano de 2016 que aconteceram por todo o país ocupações de escolas e universidades por parte dos alunos, o que influenciou diretamente a criação do curta que apresentei. A proposta inicial do meu grupo não era uma animação, mas com o novo contexto que as ocupações criaram, limitando em certos aspectos o acesso a materiais e com os cronogramas drasticamente modificados, decidimos transformar um roteiro reserva em uma animação stop-motion feita em casa. Foi assim que nasceu “A Maçã Que Queria Ser Rainha”. (FIGURA 1, 2 e 3).



Figura 1. Captura de tela de A Maçã que queria ser Rainha. Fonte: <<https://vimeo.com/201353353>>



Figura 2. Captura de tela de A Maçã que queria ser Rainha. Fonte: <<https://vimeo.com/201353353>>

A proposta da animação era utilizar a sobreposição de desenhos feitos em computador com fotografias estáticas para criar um meio termo entre animação 2D e stop-motion. Não tínhamos um conhecimento aprofundado sobre os processos tradicionais de animação em software e por isso improvisamos um método baseado na reutilização de desenhos de movimentação da boca dos personagens. Para montar conversas selecionamos e sincronizamos quadro a quadro as imagens, baseando-nos no som dos diálogos que gravamos previamente. Foi uma experiência que agregou tanto em vivenciar as dificuldades do processo de animação e do tempo que ele consome como também para entender como organizar a divisão do trabalho em grupo. Apesar de não existir aqui ainda uma discussão sobre a influência do processo no próprio trabalho, ele já prenunciava meu interesse por métodos experimentais de animação, o que foi explorado mais a frente no curso.

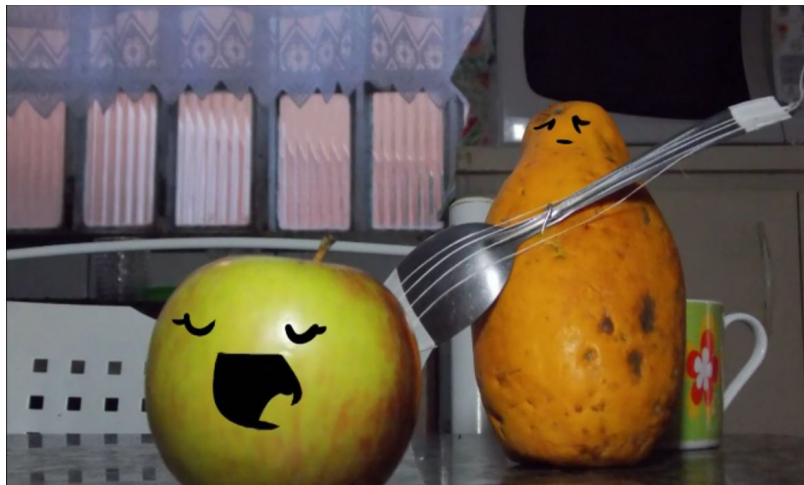


Figura 3. Captura de tela de A Maça que queria ser Rainha. Fonte: <<https://vimeo.com/201353353>>

Parte destes trabalhos não chegaram necessariamente a se realizar, como foi o caso da iniciativa desenvolvida na matéria Projeto Interdisciplinar, que focou apenas em idealizar e discutir um objeto de arte enquadrando em normas acadêmicas de escrita a proposta de criação. Eu desenvolvi um projeto que buscava discutir por meio de uma animação o próprio processo de animar através de conceitos chaves da filosofia de Schopenhauer. A ideia central do trabalho se baseava no conceito de que todo movimento, segundo o filósofo alemão, é fruto da vontade, portanto estudar o movimento era uma maneira do artista estudar a vontade como força. Este trabalho começou a desdobrar o meu interesse por trazer para o primeiro plano da discussão aspectos do processo de animar. Foi exatamente este interesse que me levou a produzir as obras que seguiram pela trajetória do curso.

As próximas animações que fiz as quais merecem destaque foram idealizadas e desenvolvidas durante as matérias Ateliê 1 (2018) e Ateliê 2 (2019). Foquei-me nesta época em explorar novamente aspectos inerentes ao estudo e metodologia de criação da animação como base para uma discussão contemplativa. No caso do trabalho de Ateliê 1 utilizei os ciclos de andar. Comecei a pensar o vagar como parte do meu processo e desenvolvi uma sequência visual baseada no sentimento de me enquadrar em sociedade, me encontrando e me perdendo na cidade que vivo. Foi assim que surgiu “Um Ciclo Simples de Andar”. (FIGURA 4 e 5).



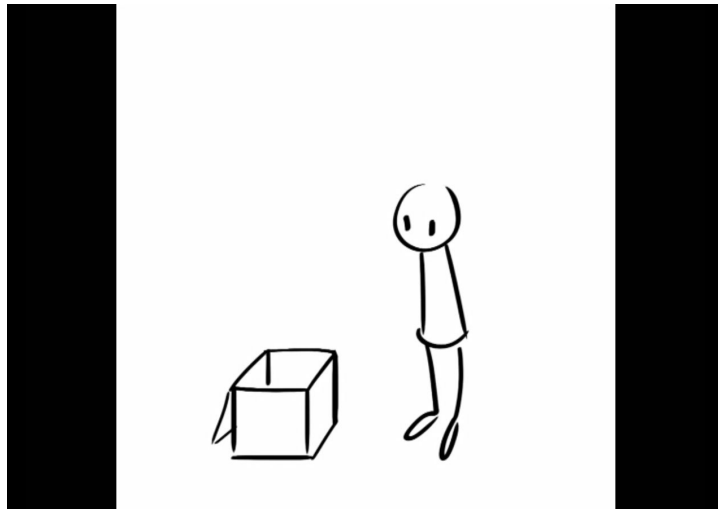


Figura 4. Captura de tela de Um Ciclo Simples de andar. Fonte:<[https://youtu.be/\\_29MUKZ-k1o](https://youtu.be/_29MUKZ-k1o)>.

Nesta animação, eu desenhei em diversos post-its uma sequência de quadros<sup>1</sup> representando uma caixa girando. Com estas imagens saí para andar pelo meu bairro colando-os em locais que me chamavam a atenção visualmente mantendo sempre o enquadramento do *post-it* no centro da composição. Depois organizei essas fotos em um vídeo onde gradativamente os post-its eram trocados por cenas da vida urbana até estarem completamente dissolvidos e invisíveis.



Figura 5. Captura de tela de Um Ciclo Simples de andar. Fonte:<[https://youtu.be/\\_29MUKZ-k1o](https://youtu.be/_29MUKZ-k1o)>.

Em Ateliê 2 continuei esta pesquisa dos recursos da animação, porém desta vez, foquei nos métodos de reprodução pensando na possibilidade do espectador pausar o vídeo. Para esta matéria desenvolvi uma animação feita em cima de um texto usando a ferramenta “marca texto” para criar desenhos. Os efeitos animados procuravam tirar a atenção do fundo

<sup>1</sup> Também chamado de *frame*. É a unidade do conjunto de imagens estáticas que quando passadas em sequência criam a ilusão de movimento.

de palavras. Este fundo de texto, por sua vez, discorria sobre o desassossego de se sentir estático e o desejo de encontrar no movimento a sensação de vida enquanto expressava um descontentamento com a ideia de pausar para ler. O espectador assim tinha a escolha de experimentar a animação porém sem se aprofundar naquilo que estava escrito em sua frente ou de pausar o vídeo e refletir sobre o texto abrindo mão da experiência de movimento.

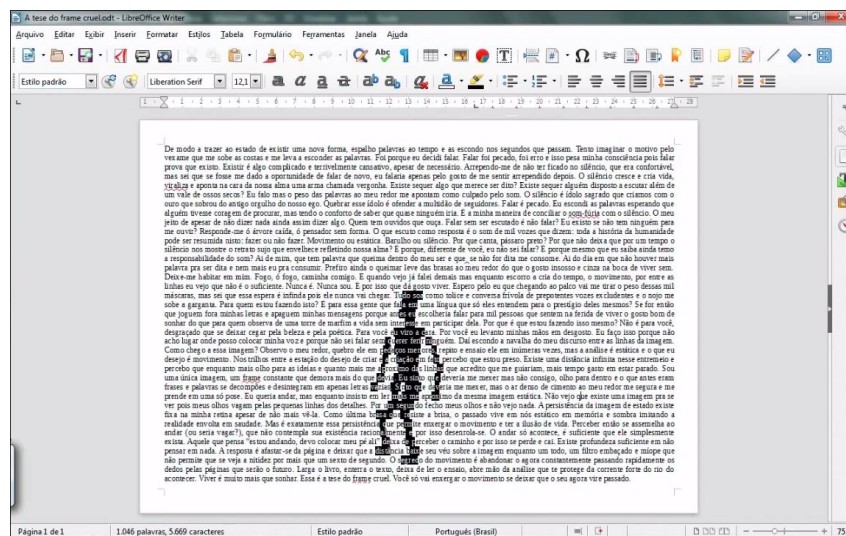


Figura 6. Captura de tela de A Tese do Frame Cruel. Fonte: <[https://youtu.be/0J-5YDyd\\_mo](https://youtu.be/0J-5YDyd_mo)>.

Este trabalho já demonstrava claramente a minha crescente disposição de falar sobre movimento e sobre a estática, o que me levou a procurar sobre o conceito filosófico do devir, que mais tarde desaguou no desenvolvimento do trabalho que apresento aqui para a minha conclusão do curso.

Tive ainda a oportunidade de participar de algumas atividades fora do curso de artes que discutiam a animação como um curso de extensão no departamento de Design e a matéria de Design de Jogos. Foram práticas que apresentaram uma dinâmica menos focada no autoral e mais direcionada para um processo que se assemelha aos utilizados em meios comerciais, visando a divisão do trabalho em equipe. Isto me aproximou de métodos mais eficazes de criar as minhas imagens e me ensinou sobre a implementação da animação em meios diversos ao audiovisual.

Esta aproximação com o meio da animação durante meu curso me levou a procurar no cinema respaldos filosóficos e poéticos para a minha prática e é o resultado desta pesquisa que apresento no próximo capítulo.

### 3 REFERÊNCIAS

A história da animação pode ser estendida tão longe quanto a história da humanidade. Em *La Préhistoire du Cinéma*, Marc Azéma posiciona historicamente os primeiros indícios de uma representação do movimento nas pinturas rupestres da pré história. Ele defende que as imagens sobrepostas nas cavernas aliadas ao tremeluzir da luz das grutas criava a ilusão de movimento nas pinturas rupestres. (AZÉMA, 2011, apud WALTER, 2015, pg. 43). Assim, dado o imenso tamanho deste escopo histórico, este texto se privará de trazer um apanhado da história da animação. Ao invés disso, ele focará apenas nas obras que foram imediatamente influenciadoras no desenvolvimento do projeto apresentado aqui. Este capítulo se emprega em apresentar as principais ideias e obras motivadoras que serviram de base para a construção deste trabalho de conclusão. Em primeiro lugar, ele elucidará alguns dos termos que serão usados e contará com uma base teórica para a constatação da animação como forma de devir. Logo após, trará obras visuais que influenciaram na criação do projeto. A primeira parte, focada em uma discussão filosófica do movimento, busca abrir o debate de como podemos entender a animação poeticamente.

#### 3.1 O Devir e o Movimento

Não é apenas no cinema ou na narrativa sequencial que podemos observar historicamente o fascínio humano pelo movimento. Na filosofia podemos remontar a discussão do movimento à era pré-socrática com os textos de Heráclito e o seu debate ontológico com Parmênides. Heráclito foi um filósofo grego que viveu por volta dos anos 500 a.C expressando suas doutrinas através da oralidade. Ele é conhecido por defender uma teoria de fluxo universal das coisas, que veio a dar origem à ideia filosófica de devir, a base para este trabalho de conclusão de curso. (GRAHAM, 2002). Entretanto é necessário dentro dos fins acadêmicos deixar claro que existem controvérsias sobre a interpretação que temos dessas doutrinas. Não é unânime, por exemplo, a atribuição da tese do fluxo universal a Heráclito, mas apesar disto, a imagem célebre que temos do filósofo é a do pensador que formulou a proposição de que tudo flui. (FLAKSMAN, p. 17). Este tipo de controvérsia existe porque as obras pré-socráticas se perderam e o que chegou aos dias de hoje foram fragmentos e citações em obras de filósofos posteriores, afirma Danilo Marcondes em sua antologia *Textos Básicos de Filosofia* (MARCONDES. p. 14). Isto é um reflexo da cultura oral da época. Portanto,

procurar sobre Heráclito significa procurar aqueles que falaram sobre ele. Uma das leituras que podemos ter desse filósofo é a partir do que Platão escreve em *Cratylus*, citando-o em um diálogo sobre a natureza dos nomes. Ele diz, usando Sócrates como personagem para essa fala, que “Heráclito afirmou que todas as coisas estão em movimento e nada repousa; ele compara isso com um rio e diz que você não pode entrar duas vezes nas mesmas águas.” (PLATÃO, séc. IV AEC). É por esta frase que a filosofia do fluxo universal de Heráclito é mais conhecida: alguém não pode pisar duas vezes no mesmo rio. A implicação aqui está, é claro, no fato que a movimentação natural e contínua característica de um rio torna o encontro com ele único a cada vez que é feito por conta da renovação de suas águas e por isso em nenhum momento ele pode ser conhecido como o mesmo. Platão cita novamente Heráclito em *Teeteto* ao discutir o ser e o aparecer dizendo que é da mistura dos opostos que as coisas vem a existir, outra tese também de Heráclito. Nesta passagem, novamente no personagem de Sócrates, Platão diz que “da translação das coisas, do movimento e da mistura de umas com as outras é que se forma tudo o que dizemos ser, pois em rigor nada é, tudo devém” (PLATÃO apud FLAKSMAN, p. 17). Assim, por meio do devir, é possível entender a natureza como uma movimentação contínua de identidade ganhando a característica de nunca exatamente ser mas de eternamente caminhar em direção a se tornar. O Dicionário Aurélio define devir, ou devenir, como este “movimento permanente que atua como regra sendo capaz de criar, transformar e modificar tudo que existe.” (AURÉLIO, 2020). É exatamente esta a conotação que será utilizada neste trabalho para o termo devir: o eterno passar a ser.

O curta em desenvolvimento para este trabalho de conclusão de curso aborda este conceito filosófico tematicamente como uma característica natural e contínua de mudança, transformação e desgaste. Ele ainda refere-se à relação da humanidade com o devir por meio de um personagem que observa o desgaste do mundo ao seu redor. Como seria, entretanto, esta resposta humana ao devir? Para responder essa pergunta é necessário entender que o fluxo e a mudança contínua de tudo implica em um encontro contínuo com o desconhecido. Como tudo está constantemente em mudança, então nada de fato em algum momento é. Logo, se nada é, é impossível conhecer qualquer coisa ou expressá-la em palavras. Esta é a argumentação utilizada por Parmênides para se opor à tese do fluxo universal. Segundo Parmênides o ser é e o não-ser não é. Não se pode conhecer aquilo que não é nem expressá-lo em palavras. (PARMÊNIDES apud MARCONDES, p. 15). Assim o não-ser seria logicamente impossível e, por tanto, também não pode existir o vir a ser ou o devir. Apesar de ser usado como um contra-argumento pelo filósofo, para este trabalho, que não tem o



objetivo de provar se as coisas são ou deixam de ser, o que esta argumentação nos diz é simplesmente que o devir nos leva ao desconhecido.

Se for levado em conta como verdadeira a famosa citação de Lovecraft que diz que "a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido" (LOVECRAFT, 1987, p. 1), então pode-se entender a reação humana de desconforto com a ideia de fugacidade. É esta a reação do meu personagem neste trabalho quando encontra ao seu redor evidências do efêmero. Ele foge de todos os sinais que apontam para o fugaz e tenta proteger aquilo que está em seu poder do efeito do tempo, apesar de ser um artefato criado para se desfazer.

Pode-se ainda ter uma outra visão sobre a metáfora sugerida por Heráclito. A Enciclopédia de Filosofia de Stanford sugere que seguindo o fragmento B12<sup>2</sup>, que diz que "para os que entram nos mesmos rios, correm outras e novas águas" é possível perceber uma interpretação ainda mais sutil e profunda. Ao entender "os mesmos rios" como compostos por "outras e novas águas" não se descarta a identidade dele enquanto rio apesar dessa identidade ser mutável. Pelo contrário, isto o define enquanto rio, pois se não houvessem águas que corresse ele não seria um rio e sim um lago.

A constatação que esta enciclopédia traz é que algumas coisas continuam as mesmas apenas por meio da mudança. Assim, mudança e constância não são opostas mas intrinsecamente conectadas e podemos entender nosso senso de identidade dessa mesma forma, visto que mantemos uma constante mudança tanto física quanto psicológica apesar de nos identificamos como indivíduos. (GRAHAM, 2002).

Isso também pode ser aplicado à linguagem audiovisual, sendo possível traçar um paralelo entre a relação de estática e movimento e a relação de quadro e vídeo. Esta qualidade natural do audiovisual de carregar o devir em seu formato me reafirmou o desejo de utilizá-lo como meio de linguagem para os meus trabalhos e discutir como o devir implica nesse meio é o tema do capítulo seguinte.

### **3.2 O movimento como meio de linguagem**

Junto com o surgimento do aparelho de cinema e o desenvolvimento da linguagem cinematográfica surge também uma pergunta: como esta nova forma de linguagem influencia o nosso entender do mundo ao redor? Neste capítulo, busca-se entender como esta linguagem

---

<sup>2</sup> Os fragmentos atribuídos a Heráclito são categorizados com esta nomenclatura

nos proporciona uma maneira de entendermos o devir e como a animação proporciona uma visão ainda mais íntima deste meio. Para discutir isso será utilizado o texto de Deleuze em seu livro Cinema 1: A imagem-movimento.

Deleuze propõe um estudo do cinema através das três teses de Bergson sobre movimento. A primeira tese que ele estabelece é que o movimento não se confunde com o espaço percorrido. O espaço percorrido é do passado, enquanto o movimento é do presente, é o próprio ato de percorrer. Esta primeira tese tem ainda um outro enunciado que diz que não é possível reconstituir o movimento através de cortes imóveis. (DELEUZE, p. 6). É por isso que o movimento apresentado no cinema, segundo Bergson, é um movimento falso, apenas uma releitura do antigo paradoxo de Zenão, o que Bergson chama de a mais antiga ilusão. (DELEUZE, p. 7).

Abramos aqui um espaço para explicar o que são esses paradoxos. Zenão foi um filósofo que viveu entre 490-430 AEC e foi discípulo de Parmênides e assim como seu professor ele defendia a inexistência de qualquer mudança. Eis aqui dois de seus famosos paradoxos; No Paradoxo da Dicotomia um corredor deve cobrir uma extensão de digamos 100 metros. Antes de terminar esta corrida ele terá que ter passado pela metade deste percurso total. Antes de chegar a metade ele vai ter que ter vencido a marca de  $\frac{3}{4}$  do percurso. Antes disso,  $\frac{7}{8}$ , e assim por diante infinitamente. Supõe-se um número infinito de pontos entre o corredor e sua meta final e por isso a conclusão de Zenão é: Ele nunca chega. Na realidade seguindo esta ideia o corredor nem sequer conseguiria iniciar a corrida. No paradoxo de Aquiles, o semi-deus aposta uma corrida contra uma tartaruga que começa a 10 metros à sua frente. Até o momento que Aquiles alcança a tartaruga, ela já se movimentou mais 1 metro. Assim que Aquiles percorre esse metro adicional, a tartaruga se movimentou mais  $\frac{1}{10}$  de metro. Assim por diante, a cada micromovimento de Aquiles existirá um movimento da tartaruga, a distância entre eles estará eternamente diminuindo e ele nunca alcançará a criatura. (JUNIOR, p. 31, 32, 33).

Os paradoxos de Zenão constataam a dificuldade de entender-se o movimento quando é feita a tentativa de explicá-lo ou racionalizá-lo. Ao visualizar mentalmente a disputa entre a tartaruga e Aquiles como momentos estáticos que podem ser divididos percebemos uma impossibilidade do próprio movimento existir. O movimento natural, ou real, logo deve ser indivisível, pois se fosse possível dividi-lo não apenas Aquiles não alcançaria a tartaruga mas também qualquer movimento entre dois pontos seria simplesmente impossível. Voltando à constatação de Bergson apresentada por Deleuze, conseguimos agora entender porque o

movimento não deve ser confundido com o espaço percorrido e também porque não é possível remontar o movimento natural a partir de cortes imóveis.

Assim como os paradoxos de Zenão, o cinema trabalha o movimento a partir da sucessão de imagens estáticas e esse foi o paralelo que Bergson usou ao chamar o cinema de uma releitura da mais antiga ilusão. É por isso que em *A Evolução Criadora*, Bergson batiza o movimento no cinema de ilusão cinematográfica, distinguindo-a do movimento natural. Segundo Deleuze, o cinema nos oferece então um movimento falso, ele é o exemplo típico do movimento falso (DELEUZE, p. 6). Entretanto, sendo falso ou não, entendemos o cinema como movimento e não como estática, o que Deleuze chama de imagem-movimento, pois esta ilusão de cinesia faz parte da nossa cognição.

Em *Evolução Criadora*, no capítulo *O mecanismo cinematográfico do pensamento e a ilusão mecanicista*, Bergson afirma que o mecanismo do nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica. (BERGSON, p. 331). Ou seja, entendemos o mundo ao nosso redor a partir de cortes estáticos da realidade tal qual a maneira da ilusão cinematográfica. A nossa cognição, e até mesmo a nossa linguagem, abstrai o fluxo contínuo de mudanças do devir e o encontro eterno com o desconhecido estabelecendo uma sucessão de ilusões de permanência e assim podemos entender o mundo e conhecer as coisas apesar da impermanência da natureza.

“Temos visões quase instantâneas da realidade que passa, e como elas são características desta realidade, basta-nos alinhá-las ao longo de um devir abstrato, uniforme, invisível, situado no fundo do aparelho do conhecimento... Percepção, intelecção, linguagem procedem em geral assim. Quer se trata de pensar o devir, ou de o exprimir ou até de o perceber, o que fazemos é apenas acionar uma espécie de cinematógrafo interior” (BERGSON, pp. 298-299, apud DELEUZE, 1983, p. 7)

Responde-se assim a pergunta feita no início deste capítulo. A linguagem cinematográfica pode ser visualizada como uma maneira de entendermos a nossa visão de mundo e nossa relação com o devir. Esta proximidade entre o cinema e este conceito filosófico me causaram um fascínio que me reafirmaram o desejo de trabalhar com este meio. Mas e quanto a animação? Se o movimento cinematográfico é uma alegoria da nossa percepção do universo em constante mudança delimitando o agora a recortes da nossa cognição, a animação é uma maneira de manufaturar essa percepção intimamente. Muito mais que só captar a imagem, o animador entende, decompõe e desenha o movimento e portanto

assim, o devir. A animação, e o desenho animado em específico, é assim uma abstração do movimento expressa por meio da visão e técnica do animador. Muito mais que somente reproduzir fidedignamente o mundo, o desenho é a tradução do mundo pelo ponto de vista de quem produz, deformando-o em favor do movimento. Muito mais que só desenhar as imagens que vê, o animador observa como essas imagens em conjunto se comportarão quando reproduzidas em sequência. Segundo McLaren a animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada frame é mais importante do que o que acontece em cada frame. (MCLAREN, apud THAIN, pg. 1, 2016). Deleuze também expõe essa característica da animação em seu livro:

“O desenho animado não constitui mais uma pose, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, através do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto. [...] Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura.” (DELEUZE, 1983. p. 10).

Existe assim uma intimidade entre o animador como figura criadora do frame que, diferente do método de simplesmente capturar o movimento natural, o aproxima da natureza do devir por meio da manipulação individual de cada estática e pela visualização do todo, imaginando esta estática em um segmento de sucessão. Cada desenho leva um tempo para ser criado muito maior do que o tempo que este mesmo vai ser consumido, mas apesar da aparente banalidade do momento por sua curta duração, cada desenho é totalmente importante para a construção do todo. Pode-se entender assim, por meio da animação, que a iminência do fim não desvaloriza a preciosidade do agora.

Por este motivo, utilizei diversas animações como referências para desenvolver o mundo apresentado neste trabalho, porém também procurei características do efêmero em outras obras visuais e é sobre esta procura que o próximo capítulo trata-se.

### **3.3 Referências visuais**

Estando assim estabelecido alguns dos termos principais deste trabalho, volta-se a atenção agora para a questão da representação visual desses assuntos. Como a história da arte tratou o tema da transitoriedade? Para responder esta pergunta este texto olhara para o movimento artístico das pinturas de Vanitas.

Vanitas é o nome de uma variedade temática na pintura do gênero da natureza morta que foi muito comum em toda Europa do final do século XVI até o início do século XVIII. Ele costuma apresentar o contraste entre objetos que denunciavam o luxo e outras que advertiam para a brevidade e leviandade da vida e dos desejos, normalmente na forma de uma caveira humana. (WITECK, 2012, p. 23). Faz parte dos símbolos comuns dentro da pintura de Vanitas objetos como ampulhetas, flores, velas recém ardidadas, livros, esculturas, relógios, frutos apodrecendo, flores murchando, folhas secas, globos e crânios. (FIGURAS 7 e 8). Segundo Calheiros (2007 apud WITECK, 2012, p. 28) estes elementos se dividem de acordo com os setores da vida: a vida espiritual, a vida terrena materialista e a fugacidade da vida física.



Figura 7. Still Life with a Skull. Philippe de Champaigne. Fonte:  
<<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/StillLifeWithASkull.jpg>>.



Figura 8. Vanitas. Harmen Steenwijck. Fonte:  
<[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Harmen\\_Steenwijck\\_-\\_Vanitas.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Harmen_Steenwijck_-_Vanitas.JPG)>.

O termo que dá nome ao movimento artístico provém de um versículo em latim do livro de Eclesiastes, parte dos livros sapienciais do Antigo Testamento na Bíblia. O versículo diz "Vaidade de vaidades, diz o pregador, tudo é vaidade", o que vem do latim "*vanitas vanitatum dixit ecclesiastes, vanitas vanitatum et omnia vanitas*". (ECCLESIASTES, 1:2). A tradução de João Ferreira de Almeida da Bíblia decide utilizar a palavra "vaidade" para esta passagem. Comumente a frase "tudo é vaidade" do autor pode ser entendida como uma denúncia de um egoísmo presunçoso humano, mas esta associação não está exatamente correta quando se leva em conta o sentido da palavra original: hebel. É bem conhecido que o termo hebel significa literalmente em hebraico "brisa, vapor, hálito", isso pode tanto trazer o significado de falta de utilidade e sentido daquilo que não tem substância, quanto pode ser um paralelo a natureza transitória das coisas. Existe então um debate se este versículo significa "tudo é sem sentido" ou "tudo é temporário". (LONGMAN, pg. 62). Para o objetivo deste texto, entretanto, este debate é indiferente, pois a influência de ambas as qualidades dadas ao versículo me motivaram a desenvolver o assunto do meu projeto. O que não se pode deixar passar é o fato de que a conotação egocêntrica da vaidade como um amor excessivo a si mesmo não é o significado que será empregado a esta palavra aqui.

Dou um ênfase à origem do termo pois dentro da minha produção essa origem também foi comum para o surgimento do meu interesse em questões existencialistas. Não é exagero dizer que foi meu primeiro contato com uma visão de mundo que tanto questionava um sentido pra vida quanto observava a experiência humana em relação ao tempo. Isto se deu ainda na minha infância, através da criação cristã que tive e em diversos momentos retorno a essa bagagem religiosa para dar forma aos meus trabalhos. Resignificar esse conhecimento na minha produção tem pra mim um peso de conciliar o passado com o agora aceitando que tais referências foram parte da minha formação. Assim, busco trazer elementos destas pinturas para minhas composições e ambientes.

Por meu projeto ser voltado para a animação, minhas referências visuais se expandem para outras linguagens além do campo da pintura. Muitas obras como jogos, filmes e animações compõem um conglomerado de influências que serviram como base para o tom do meu curta. Uma das principais referências é *Tenshi no Tamago*. (FIGURA 9)

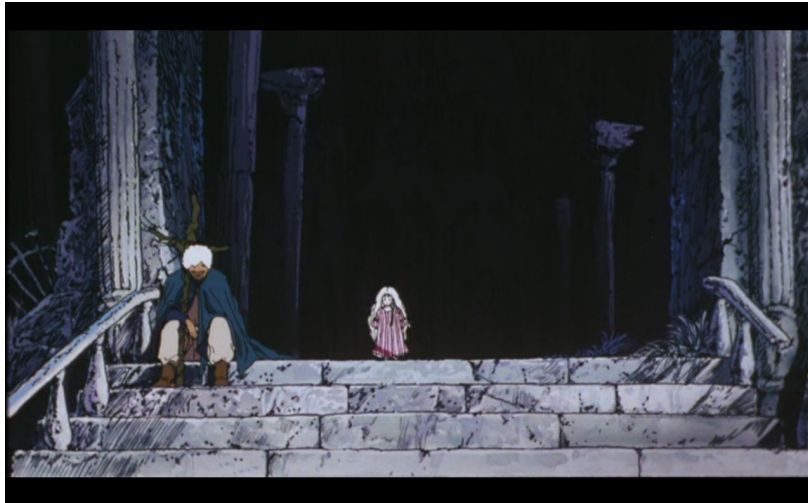


Figura 9. Captura de Tela de Tenshi no Tamago. Fonte: <<https://youtu.be/EWdJ9-pGLE>>

*Tenshi no Tamago* é uma animação japonesa produzida diretamente para vídeo (OVA), dirigida e escrita por Mamoru Oshii (1977) e lançada em dezembro de 1985. Oshii trabalhou em colaboração com Yoshitaka Amano, artista conhecido por trabalhar no conceito dos personagens de *Final Fantasy*. O filme trata sobre o encontro de uma garota, que tenta proteger um ovo que carrega, e um estranho viajante que leva uma espécie de arma em forma de cruz. A dupla silenciosa passeia por uma cidade aparentemente vazia e observa monumentos decaídos. Segundo Brian Ruh as imagens de decaimento e ruínas são elementos comuns nos filmes de Oshii. Isso pode ser observado já através de seus primeiros filmes, como é o caso das primeiras cenas de *Urusei Yatsura Beautiful Dreamer*. Cidades decrépitas e ambientes abertos estão presentes em diversos dos seus trabalhos. (RUH, p. 8).

A contemplação de espaços em ruínas ocupa um lugar de interesse para mim e isto foi sendo percebido ao se comparar o trabalho dos diversos artistas que gosto. Um desses artistas é Fumito Ueda (1970), diretor dos jogos *ICO* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) e *The Last Guardian* (2016). Segundo Martin em seu artigo sobre a origem da arquitetura do jogo *The Last Guardian*, os jogos de Ueda isolam o jogador em uma vasta mega estrutura vazia com a tarefa de encontrar seu caminho por entre corredores labirínticos. (MARTIN, 2016). Isso se observa desde o seu primeiro jogo, *ICO*, (FIGURA 10) onde um pequeno garoto com chifres deve escapar de um castelo passando por salas e puzzles acompanhado de uma garota com a habilidade de abrir as portas.

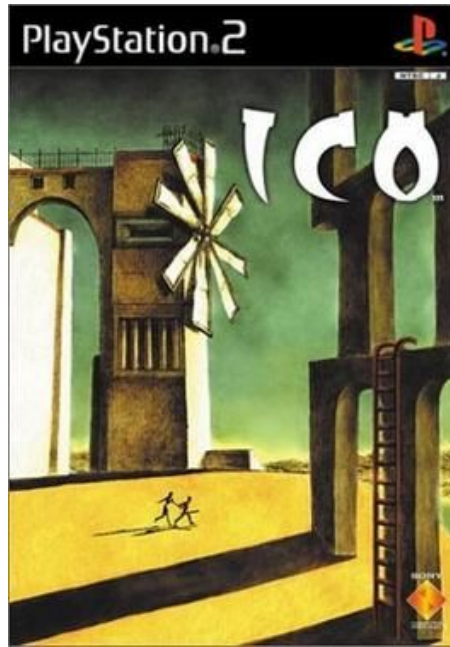


Figura 10. Capa do jogo ICO para Playstation 2.

Fonte:<[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/40/Ico\\_cover\\_-\\_EU%2BJP.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/40/Ico_cover_-_EU%2BJP.jpg)>

A influência de Ueda em meu curta é inegável. A atitude contemplativa de percorrer espaços e a relação do indivíduo com o ambiente que demonstra a passagem do tempo são qualidades centrais que busco apresentar em minha animação também. Pode-se ver como a ruína e a ocupação da natureza pelo desabitado se tornam maneiras de tratar a vaidade e o devir visualmente. Como diz Jacob Geller em seu artigo sobre os mundos de Fumito Ueda: “tudo criado pela humanidade é finito e tudo que gerou história eventualmente se torna vazio de sentido sob a face impiedosa do ambiente.” (GELLER, 2017).

A partir do meu gosto pelos jogos de Fumito Ueda, conheci o trabalho de dois artistas que também foram referências para *As Areias do Devir*: Giorgio de Chirico (1888-1978), precursor do movimento de arte metafísica que influenciou a arte da capa do jogo *ICO* (FIGURA 11) e Gerard Trignac (1955), ilustrador francês contemporâneo. (FIGURA 12)





Figura 11. O Enigma de um Dia. Giorgio de Chirico.

Fonte: <[https://f.i.uol.com.br/fotografia/2019/07/24/15639881435d3890aface6d\\_1563988143\\_3x2\\_xl.jpg](https://f.i.uol.com.br/fotografia/2019/07/24/15639881435d3890aface6d_1563988143_3x2_xl.jpg)>.



Figura 12. L'Embarquement pour Cythère. Gerard Trignac.

Fonte: <<http://www.trignac-gerard.com/IMG/jpg/63-embarquement-Cythere.jpg>>

Busquei nos trabalhos de Giorgio e Trignac a base para desenhar e pintar os ambientes do primeiro capítulo de *Areias do Devir*. Adicionei nos planos de fundo<sup>3</sup> da minha animação colunas e gazebos e procurei pintar essas imagens em uma pincelada que gradualmente muda uma cor para a outra na criação dos espaços.

---

<sup>3</sup> Também popularmente chamados de *backgrounds*. Para uma explicação mais aprofundada no que constitui este tipo de imagem, leia o capítulo 5.2.

Em questão de movimentação e animação, uma grande influência para mim foi os trabalhos de Kunio Kato, diretor de animações como *The Diary of Tortov Roddle* (2003) (FIGURA 13) e *A Casa de Pequenos Cubos* (2008). Novamente aqui existe uma relação entre personagem e ambiente. Em *Tortov Roddle*, o personagem que dá nome ao curta é um viajante que em suas andanças se encontra com situações e ambientes que apesar de singelamente simples o arrebatam a partir da observação. A movimentação no curta de Kato se dá por uma mistura de animação tradicional desenhada quadro a quadro e animação em *cut-out*<sup>4</sup>. Esta mistura entre técnicas também será utilizada no meu curta.



Figura 13. Captura de tela de *The Diary of Tortov Roddle*.

Fonte: <<https://youtu.be/O7SHUnRoIJ8>>.

Observar animações e tentar entender como foram compostas é uma maneira que uso para aprender novas estratégias para tornar cenas viáveis. Estas técnicas de animação que me influenciaram foram aplicadas digitalmente no meu processo e os motivos para esta escolha compõem o tema do próximo capítulo.

---

<sup>4</sup> Animação *cut-out*, ou de recorte, se baseia em desenhar cada membro do personagem separadamente, definir conexões fixando um membro ao outro e animar apontando o início e o final de cada movimento. Antigamente era feita com bonecos de papel, por isso o nome, porém hoje em dia é utilizado para se referir também a animações digitais.

#### 4. POR QUE ANIMAÇÃO DIGITAL?

Como foi tratado no capítulo anterior, utilizar a animação enquanto linguagem foi uma escolha fundada no meu interesse pelo devir. Entretanto, mesmo eliminando as outras opções do audiovisual para estabelecer um escopo confortável para essa pesquisa, nos deparamos ainda na encruzilhada das diversas possibilidades de processo para produção animada. Seria possível escolher desde a “pixilização”, a animação feita fotografando o movimento do próprio corpo, o “stop motion”, animação de objetos e bonecos, até a animação desenhada direta no filme cinematográfico. O processo escolhido para este trabalho, entretanto, é majoritariamente a animação quadro a quadro utilizando os recursos digitais. Esta escolha, assim como a anterior, não é fruto do acaso mas sim uma resposta para as situações que me encontro enquanto produzo esta obra. Sou um animador sem renda, morando em uma favela e produzindo em quarentena durante uma pandemia. A alternativa de animar usando papel, por exemplo, supõe um espaço e um orçamento que não tenho. Em situações próximas da normalidade eu poderia utilizar os espaços da universidade para desenvolver esta pesquisa de animação em papel, porém atualmente estou limitado aos recursos do meu próprio quarto.

Utilizar os meios digitais e pensar em soluções criativas para chegar a um resultado final foi além de uma saída conveniente para as dificuldades, também um motivo para me aproximar de métodos e programas utilizados na indústria de animação. Resumindo, a escolha do digital abarca a praticidade, os custos, a facilidade de edição e estocagem dos arquivos e a disponibilidade de produzir no espaço do meu quarto. Claro que a utilização desses programas não vem de agora. Na realidade este uso é reflexo do desenvolvimento de interfaces intuitivas que se aproximam de métodos já utilizados por artistas analogicamente. Segundo Lucena Júnior, vários dos princípios artísticos estão na base dos algoritmos por trás dos processos digitais mais sofisticados. (LUCENA, p. 441).

É por isso que a evolução e popularização de computadores pessoais que podem ser operados por qualquer indivíduo criou um ambiente propício para o florescimento de projetos artísticos. Com interfaces gráficas intuitivas o acesso aos benefícios digitais se estendem para além dos cientistas e conhecedores das linguagens de programação. Para artistas, isso facilitou o acesso às ferramentas de criação e barateou os custos de tirar projetos do papel. Claro que grandes empresas como a Disney reconheceram esse potencial com antecedência e passaram a utilizar as facilidades oferecidas pelo uso dos computadores desde cedo. A pintura e desenho

digital para finalizar filmes na Disney são utilizados desde *A Pequena Sereia* (1989), passando por *A Bela e a Fera* (1991), *O Rei Leão* (1994) e *O Corcunda de Notre Dame* (1996). Essa empresa usava o processo chamado *Computer Animation Production System*, o CAPS, que só foi deixado de lado no início dos anos 2000 sendo substituído na produção de *A Princesa e o Sapo* (2009) pelo *Toonboom*, um conhecido programa de animação digital. (ROBERTSON, 2010). Claro que grandes empresas têm uma grande capacidade de financiamento de novos softwares e plugins, porém esse alcance não é o caso de artistas independentes que pretendem alavancar projetos com baixo, ou nenhum, orçamento. Seria então impossível esta produção? De maneira nenhuma. Existem programas gratuitos que oferecem uma qualidade técnica profissional, como é o caso do programa que usei para este projeto, o Open Toonz, ou outros programas de animação e arte digital, como o Blender.

O que realmente demonstra o potencial criador e democrático das plataformas e ferramentas digitais é o ambiente independente de produção e a criatividade dos artistas com suas limitações técnicas. Como exemplo disso podemos citar Makoto Shinkai, diretor japonês de filmes de animação de sucesso como *Seu Nome* (2016), *Cinco Centímetros por Segundo* (2007) e *O Lugar Prometido em Nossa Juventude* (2004). Ele deixou seu trabalho em uma empresa de jogos para se dedicar a um projeto pessoal que findou em um curta animado chamado *Voices of a Distant Star* lançado em 2002 e criado usando apenas um Power Mac G4. Makoto trabalhou neste projeto sozinho, utilizando as ferramentas e os meios que tinha em mãos, como se pode ver pela dublagem, feita por ele e sua namorada durante a criação do curta. O projeto deu a Makoto diversos prêmios e o alçou na indústria de animação japonesa, provando assim a capacidade do método digital e a chegada de uma nova geração de animação computadorizada. (FENLON, 2012).

Pretendo utilizar estes benefícios digitais para organizar minha produção e aprender sobre os programas necessários para desenvolver um curta. Este desenvolvimento aconteceu paralelamente a escrita deste texto e o próximo capítulo trata sobre a aplicação de tudo o que foi discutido até aqui no projeto que dá nome a este trabalho de conclusão de curso.

## 5. AS AREIAS DO DEVIR

Este capítulo tratará sobre o processo de produção do primeiro episódio do projeto As Areias do Devir. Este projeto foi idealizado como uma série de quatro animações curtas que seguem um personagem por entre ambientes enquanto ele tenta fugir de um castelo que cai. Como cheguei no projeto que hoje apresento e que métodos utilizei para alcançar os meus objetivos será o foco deste texto, enquanto discorro sobre pensamentos que me ocorreram durante o desenvolvimento. Além de uma simples prática, este trabalho é também uma maneira de estudar em mim o fascínio que tenho pelos temas apresentados neste texto e uma forma de aprender a lidar com eles. Não é possível dizer onde nasceu com precisão essa fixação, mas quando olho para trás no meu trajeto consigo ver o mesmo padrão de tema retornando de novo e de novo nos meus interesses. O vagar, o ambiente, o tempo e o devir. Fascino-me pelo decaído e pela ruína e sinto uma dor melancólica pelos vestígios daquilo que não se pode mais encontrar. A dor da perda contrasta-se com a aceitação da mudança em um balanço contínuo e pendular que rege minha visão de mundo.

O método de produção que seguirei aqui se baseia nos textos de Tony White no livro *The Animator's Workbook*. A partir dele separei o desenvolvimento de uma animação tradicional nas seguintes etapas: roteiro, *storyboard*, designs de personagens, animatic, planos de fundo, animação e montagem. Este processo não segue à risca o processo defendido por White, mas o modifica para acomodar as minhas necessidades.

### 5.1 Conceito, *Storyboard* e Animatic

Fazendo jus ao nome que tem, este projeto foi, por grande parte de seu trajeto, amorfo, volúvel e inconsistente. A cada momento em que eu tinha certeza de o ter nas mãos como algo certo e como uma versão final ele escorria por entre os meus dedos e tornava-se outra coisa como areia seca. As ideias eram as mesmas, mas conforme as necessidades do processo determinavam formas diferentes, o projeto ia se moldando nas estruturas que o seguravam modificando-se e estendendo-se. Uma hora eu o via como um texto e um roteiro, outra como uma motivação para construção de conceitos e ambientes em pinturas, já em outro eu o olhava como cenas de estudo de animação. Chega a ser difícil determinar em que momento este curta começou a tomar forma em minha mente para se tornar o que hoje apresento. Porém, dada a necessidade de o fazer, eu o dou pela junção de duas ideias anteriores que eu tinha guardado.

Os primeiros vestígios de uma narrativa com estes temas datam de bem antes de eu pensar em tratá-la como animação ou de conhecer o que significava devir. A primeira ideia era um pequeno texto que escrevi casualmente sobre um senhor que encontrava na rua um fragmento do momento de agora e movido por um desejo por nostalgia começava a colecionar estes diversos “agoras”. Eventualmente a história andaria para um ponto onde ele tinha tantos que o amontoado de momentos criava uma barreira instável entre ele e o seu redor.

A segunda ideia veio de um desafio com amigos de escrever uma pequena história da qual eu decidi criar uma releitura da parábola cristã da casa firmada na areia. Nesta história uma pessoa refletia sobre o contraste de sua necessidade de sentir um ambiente confortável de lar e o temor da incerteza que firmava suas relações com outras pessoas fazendo um paralelo com as bases de areia de sua casa. Desta história uma imagem sobreviveu: um castelo de areia a cair.

Quando me vi na necessidade de determinar uma proposta para o meu TCC decidi misturar os temas de um e um pouco da estrutura do outro. Apesar de gostar muito da ideia do primeiro encontro do personagem com o agora na primeira história, eu não sabia como desenvolver de maneira que me agradasse para chegar no ponto da queda. Percebi então que o que mais me parecia funcionar seria focar apenas no momento final, colocando o personagem como uma figura contemplativa que tenta sobreviver a queda das coisas ao seu redor e contando a história retrospectivamente. Neste ponto a história não era mais nem a primeira nem a segunda, mas uma nova que carregava elementos das anteriores. As ponderações do personagem deram espaço para uma observação silenciosa dos ambientes que agora carregavam narrativamente elementos que denunciavam a inevitável queda daquele lugar.

Com essa concepção em mente decidi escrever o roteiro chamando-o de “A inevitável queda de um castelo de areia”. Esta primeira versão colocava o personagem a transcorrer e observar diversos ambientes, ruas vazias e estátuas quebradas. Entre cada ambiente que se destruía havia um flashback que remontava a memória de sua construção. Cada prédio vinha diretamente de uma pessoa que participara da vida desse personagem e cada sessão de flashback seria animado em um formato diferente, indo do stop motion para o cut-out. Foi nesta versão que primeiro introduzi uma redoma com um castelo de areia dentro. O ato do personagem carregar a redoma busca dar uma conotação de esperança em manter aquilo que se vai, em contraste com o ambiente subumbindo e com o próprio castelo de areia frágil dentro da redoma. O castelinho de areia parecia ainda carregar uma associação com brincadeira, casualidade e infância que aceitei como parte da discussão geral de



transitoriedade. No fim da história decidi colocar o personagem escapando em direção a um deserto. Na sua tentativa de fuga apressada ele caía e derrubava a redoma que carregava consigo, destruindo o último resquício do castelo que ele tentava salvar e misturando as areias do castelo com a imensidão deserta. Apesar da situação, o roteiro termina com o personagem observando a areia e por fim esboçando um sorriso, uma referência ao final do livro O Mito de Sísifo de Camus. Neste trecho citado o filósofo defende o momento onde o ser humano se volta à sua própria vida e percebe a falta de sentido em seu esforço, porém apesar dessa observação ele encontra na repetição do processo a aceitação e o motivo para continuar mesmo assim. Camus termina o livro dizendo que “a própria luta para chegar ao cume basta para encher o coração de um homem. É preciso imaginar Sísifo feliz.” (CAMUS, p. 124).

Apesar de ter o roteiro em mãos demorei para começar o *storyboard*, primeiro porque eu achava necessário criar um visual fixo para meu personagem (FIGURA 14) e depois porque eu precisava imaginar melhor os ambientes que este personagem iria percorrer.

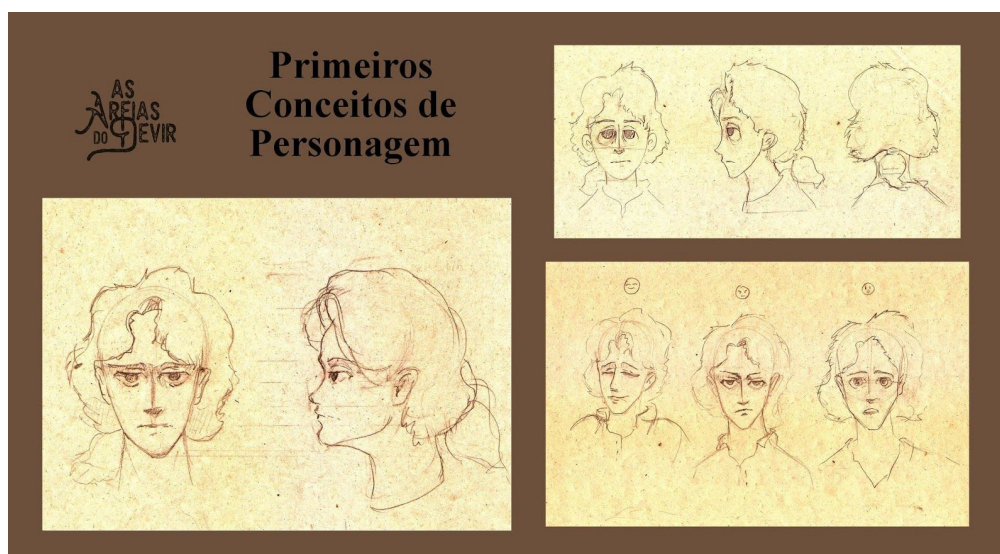


Figura 14. Primeiros Conceitos de Personagem. Fonte: produção autoral.

Era óbvio então que apesar de ter a história eu não poderia fazer muito sem antes criar o mundo para este personagem habitar. Gastei um tempo para observar obras e animações que me interessavam e como elas expressavam os ambientes criados em planos cinematográficos. Rabisquei diversas versões deste castelo que ele iria percorrer, mas novamente, conforme eu ia criando estes espaços eles iam se expandindo e eu sentia a necessidade de mostrar eles em cena. (FIGURA 15).

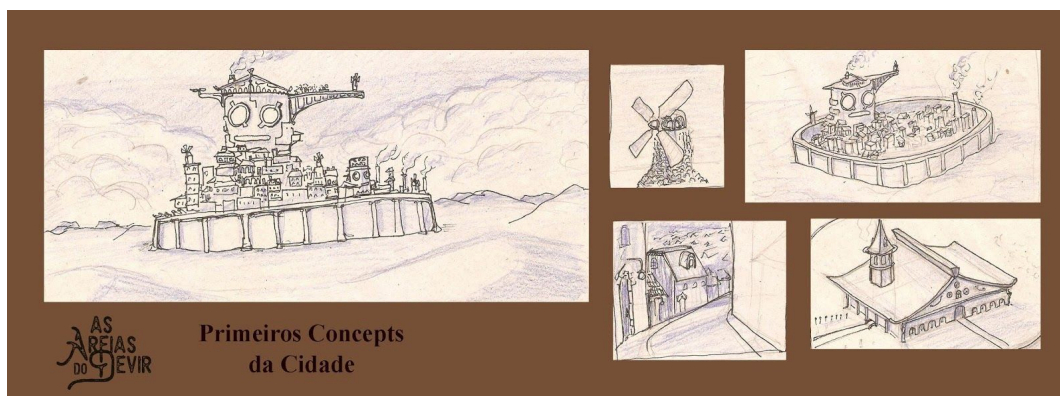


Figura 15. Primeiros Concepts da Cidade. Fonte: produção autoral.

Comecei os *storyboards*, primeiro como um rabisco rápido dos planos e ângulos, (FIGURA 16) depois como uma versão detalhada pensando já o ambiente e a perspectiva da cena. Entende-se por *storyboard* aqui o conceito dado por Tony White em seu livro *The Animator's Workbook*: “uma série de imagens ou desenhos que graficamente retratam as ações descritas no roteiro.” (WHITE. p. 12).

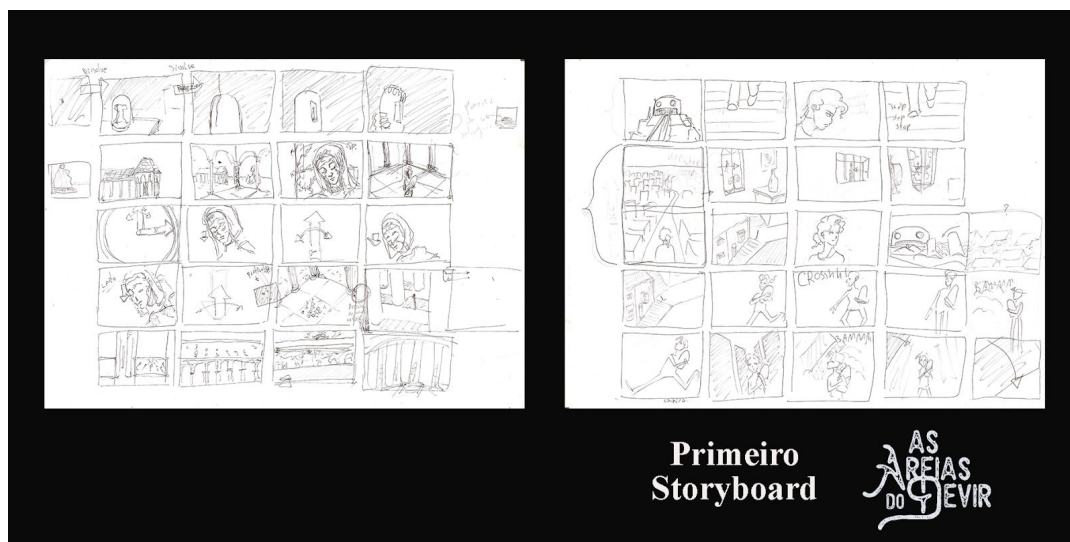


Figura 16. Primeiro *Storyboard*. Fonte: produção autoral

É possível perceber que tanto o *storyboard* quanto o roteiro começam de maneira similar<sup>5</sup> porém se distinguem gradativamente depois de alguns planos. Isso pois a janela de tempo entre a escrita do roteiro, a conceituação de alguns ambientes e a criação do *storyboard*

<sup>5</sup> Tanto o storyboard final quanto o roteiro estão anexados no capítulo 7.



mudou minha visão sobre o projeto. Conforme eu ia desenhando os quadros do *storyboard* mais eu sentia a necessidade de adicionar imagens que caracterizassem a reação do personagem e momentos de contemplação do seu redor. Isso também acontece da primeira versão do *storyboard* para a segunda. Percebi então que me sentia muito mais confortável construindo o mundo e escrevendo a história diretamente no *storyboard* sem passar pela fase do roteiro.

Neste ponto aceitei não seguir o texto roteirizado e passei a escrever as histórias conforme me agradava os planos visuais do *storyboard*, aproveitando a falta de falas no projeto para focar e aprender mais sobre a linguagem visual. Procurando sobre este método de trabalho descobri que esta ideia não é nova. Pode ser citado o caso de *Mad Max: Fury Road* (2015) que foi primeiramente planejado como um *storyboard* utilizando 3,500 quadros, focando nos planos cinematográficos e só depois roteirizado. Mesmo dentro do roteiro os desenhos ainda tinham uma importante participação, sendo utilizados dentro do texto que não só descreve mas também visualiza a ação do filme. (COTTER, 2020). Um outro exemplo que podemos tirar deste método é de Hayao Miyazaki, diretor de conhecidos filmes de animação como *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Castelo Animado* (2004). Em uma entrevista de 2001 ele elucidou o rumor sobre não utilizar roteiros.

“Eu não tenho a história terminada e pronta quando nós começamos a trabalhar no filme. Usualmente eu não tenho tempo. Então a história se desenvolve quando eu começo a desenhar os *storyboards*. A produção começa logo depois, enquanto os *storyboards* estão ainda em desenvolvimento. Nós nunca sabemos onde a história irá, mas continuamos trabalhando no filme enquanto ele é desenvolvido.” (MIYAZAKI, 2001, tradução minha)

Aceitar as mudanças de interesse entre o roteiro e o *storyboard* na pré-produção foi também uma maneira de lidar com a natureza transitiva das minhas ideias e da minha própria pessoa. Respeitar essas alterações e tomá-las conscientemente como parte do meu processo também foi uma maneira de confrontar o medo do desconhecido. É de fato um pouco menos seguro e mais assustador seguir o fluxo de meu interesse de criação enquanto produzo, abrindo mão de ideias anteriores. Porém o que este processo tem de assustador, ele tem de libertador. É preciso entender que eu não sou mais a mesma pessoa de quando comecei este projeto e que tanto a minha habilidade técnica quanto a minha visão de mundo se modificam. É interessante ver como apesar dessas mudanças certos aspectos do trabalho continuam o mesmo e assim construo minhas obras nessa contínua tensão entre manter e deixar ir embora,

falar e deixar de falar. Entendo que parte dessa facilidade de tomar essas mudanças vem do fato de eu estar trabalhando majoritariamente sozinho e que em um projeto em grupo essa variação constante seria desnorteadora para a equipe.

Esta nova versão do projeto que o *storyboard* trouxe não tinha diferentes tipos de animação e não usava flashbacks para contar a história. Todos esses elementos deram espaço ao vagar do personagem e a contemplação dos ambientes. Desenhar no *storyboard* me fez repensar esses ambientes e procurar referências visuais para criar pedaços do mundo, o que facilitou o meu trabalho mais tarde no processo de finalização. Quando eu tinha o *storyboard* já concluído percebi o quanto ele crescera e me vi diante da impossibilidade de desenvolvê-lo por completo. Separei então o *storyboard* em 4 capítulos e neste ponto tomei a decisão de mudar o projeto não para uma única animação mas para diversos pequenos capítulos centrados cada um em uma das áreas do ambiente percorrido pelo personagem. O primeiro ambiente seria um jardim suspenso separado do mundo como uma ilha no céu. O segundo seria uma catedral vazia com diversas colunas. O terceiro seria a cidade abandonada aos pés do castelo. O quarto e último capítulo seria das pontes que dão para fora do castelo e o deserto que fica ao redor dele. Só com esta divisão e com a noção que meu trabalho de conclusão seria focado no primeiro capítulo tive o escopo necessário para definir um trabalho que pudesse ser de fato feito e que me agradaria em questão de finalização.

Com o *storyboard* em mãos, usei o programa Photoshop para pintar por cima valores para as cenas e animei o básico dos movimentos para criar um *Animatic*. Um *Animatic*, ou *Leica Reel* como era chamado antigamente, é em essência o *storyboard* filmado que pode ser passado em sincronização com as músicas e os sons da animação. (WHITE, p. 13). Com uma visualização melhor do movimento ao todo no primeiro capítulo pude corrigir o que me incomodava e pude perceber que planos a mais eu poderia adicionar. A partir daqui passei para a fase de finalização que consistia em pintar e detalhar todos os planos de fundo, animar o personagem e editar os vídeos.

## **5.2 Planos de Fundo, Animando e Compondo**

A partir do *Animatic* pude ter uma perspectiva mais concreta de quantos planos de fundo eram necessários para o primeiro capítulo. Segundo Tony White, planos de fundo, ou

backgrounds, são “tudo que não se mexe atrás ou à frente de um personagem que se mexe.” (WHITE, p. 15). Enumerei e listei esses planos em uma imagem para organizar melhor meu processo de pintura e para facilitar o acesso a quais eu já terminei e quantos faltavam ser pintados. (FIGURA 17) A cada imagem que eu terminava, eu a riscava da lista para poder visualizar o quanto do total eu já tinha produzido.

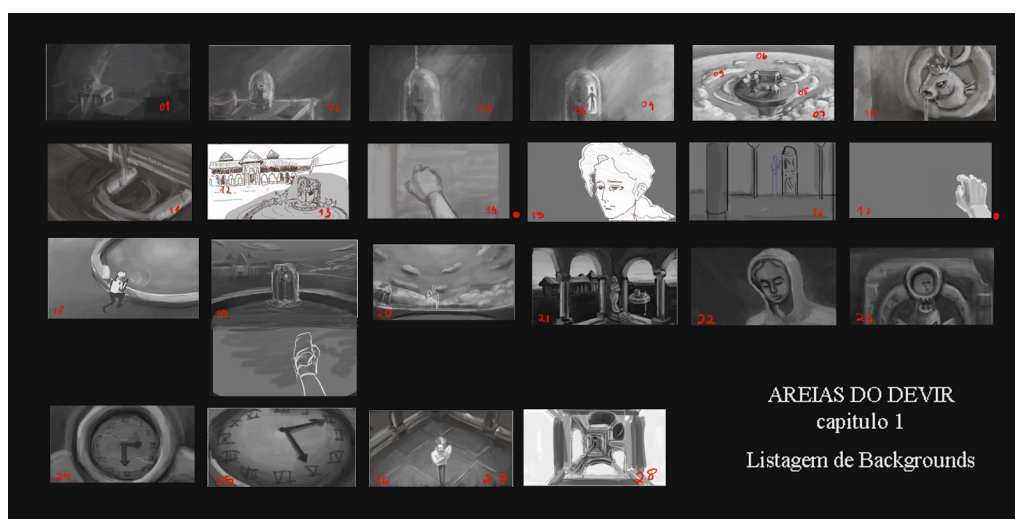


Figura 17. Listagem de Backgrounds. Fonte: Produção autoral

Comecei então o processo de detalhar e pintar cada um desses lugares. Para compor e definir estes espaços utilizei de diversos elementos que remetiam as minhas referências. Um exemplo disto está no primeiro plano de fundo do ambiente. (FIGURA 18) As mobílias e acessórios que compõem o lugar vem do movimento artístico Vanitas, a disposição bagunçada e as paredes velhas desenhei baseando-me na cozinha e no quarto bagunçado do Howl de Castelo Animado.



Figura 18. Composição visual dos espaços. a) Pintura Digital. Fonte: o autor; b) Captura do filme Howl's Moving Castle. Fonte: The Art of Howl's Moving Castle; c) Captura do filme Howl's Moving Castle. Fonte: The Art of Howl's Moving Castle; d) Allegory of Vanity, óleo sobre tela. Antonio de Pereda Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/45/Antonio\\_de\\_Pereda\\_-\\_Allegory\\_of\\_Vanity\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/45/Antonio_de_Pereda_-_Allegory_of_Vanity_-_Google_Art_Project.jpg)>; e) Still Life with a Skull. Philippe de Champaigne. Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/StillLifeWithASKull.jpg>>.

Durante a pintura do quinto plano na listagem, desenhei uma visão aérea da ilha suspensa no céu (FIGURA 19) e utilizei este desenho como base para criar um modelo 3D no programa de modelagem tridimensional *Blender* com a ajuda de um amigo. Este modelo foi criado com o objetivo de simplificar meu trabalho em definir a tridimensionalidade dos planos do meu projeto com uma perspectiva coerente e me permitir experimentar mais com as possibilidades de câmera. Meu processo pode ser resumido nos seguintes passos: escolher uma cena, experimentar com a câmera virtual do Blender variações dessa cena. Salvar uma cópia destas variações. Passar a imagem da variação escolhida para o Photoshop. Desenhar os detalhes e por fim pintar e renderizar a imagem pelo processo de pintura digital. (FIGURA 20)

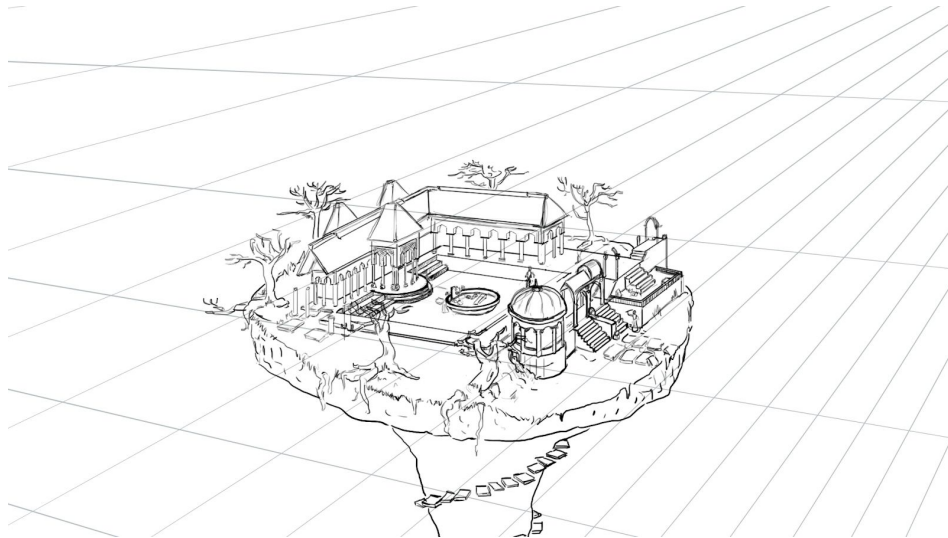


Figura 19. Desenho da ilha suspensa, base para a modelagem 3D. Fonte: produção autoral



Figura 20 Etapas para a criação do background. Fonte: autoral.

Assim fui desenvolvendo o ambiente que o meu personagem ocuparia, utilizando diversas referências para compor o mundo e que retornassem a ideia da relação entre movimento e estática.

Com os planos de fundo prontos, só me restava animar e montar em vídeo. Para animar o personagem eu precisei manter uma coerência no desenho dele em diversos ângulos,

para isso criei uma folha de modelo<sup>6</sup>, que é como é chamada esta imagem contendo uma multitude de ângulos para o personagem com o intuito de orientar o animador. (WHITE, p. 13). (FIGURA 21 e 22).



Figura 21. Turnaround de personagem. Fonte: autoral.



Figura 22. Folha de modelo do personagem. Fonte: autoral

Para o processo de animação experimentei dois programas. O *Photoshop* da Adobe, um software de edição de imagens bidimensionais, com o adendo do plugin *AnimDessin2*, que utilizei para animações de efeito. E o *Open Toonz* da Dwango para a animação dos

<sup>6</sup> No original em inglês, Model Sheet.

personagens, um programa de animação 2D gratuito e de código aberto. Nas animações de efeito utilizei um método conhecido como animação direta<sup>7</sup>, onde desenho um quadro seguido do outro diretamente. Segundo Richard Williams este tipo de animação é vantajoso para conseguir cenas com um fluxo natural e espontânea (WILLIAMS. p. 61). Utilizei este método principalmente em cenas em que água cai em um fluxo. Na animação de personagens segui o processo sugerido por Dong Chang em seu tutorial de animação digital no *Open Toonz*. Para cada cena fiz primeiro uma sequência que determinava as poses chaves que contam a história através de desenhos rápidos com poucos detalhes. Logo depois, redesenhei estes quadros me atentando aos detalhes e tentando manter o volume ao longo do movimento. Por fim, pintei cada desenho finalizado em cada quadro de cada cena. Este processo se aproxima também ao que é chamado por Richard Williams de animação pose a pose<sup>8</sup>, que tem as vantagens de ser um método mais estruturado e claro. (WILLIAMS, 62). A montagem das cenas foi feita através do programa de edição de vídeo Premiere, também da Adobe. Utilizei como base o Animatic anteriormente produzido para manter a duração das cenas e a sincronização com os efeitos sonoros. Após esta etapa de edição de vídeo, só resta renderizar o projeto e prepará-lo para ser exposto.

Abro aqui um pequeno espaço para falar sobre a questão da exposição do vídeo. Em diversos dos meus trabalhos anteriores me encontrei diante da dificuldade de apresentar trabalhos de vídeo em exposições e que suporte deveria ser usado como parte da obra. Na apresentação da obra *Um Ciclo Simples de Andar* (FIGURA 4 E 5) optei por expor o vídeo em uma televisão de tubo antiga, para condizer tematicamente com o trocadilho da palavra “encaixar”, já que caixas fazem parte da estética do vídeo. A partir deste trabalho fui pensando no suporte como essencial para o trabalho e com os trabalhos de *Ateliê 2* (FIGURA 6) comecei a pensar a exposição online como uma alternativa para as minhas obras em vídeo. Em *as Areias do Devir* volto a pensar na exposição online como alternativa, porém por um motivo diferente. No caso deste trabalho, por conta da situação de pandemia em que ela está sendo produzida, a plataforma online é a única possibilidade viável de exposição e difusão. Por este motivo arquivo e apresento uma compilação do meu processo no *Youtube* e deixo assim essa primeira parte do projeto para apreciação e interpretação do espectador.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Originalmente chamado em inglês de *Straight Ahead*.

<sup>8</sup> Originalmente chamado em inglês de *Pose to Pose*

<sup>9</sup> O vídeo se encontra no link <<https://youtu.be/C4Zq1mgMn8M>>.

## 6. CONCLUSÃO

Este trabalho começou como uma maneira de tentar entender através da prática artística a relação que podemos ter com o transitório e o efêmero. Pensar a partir da observação da transitoriedade das coisas e das pessoas pode ser algo doloroso. A realidade é que nos apegamos ao agora em uma ilusão de permanência como quem tenta guardar areia com as mãos. Com este trabalho pude tanto refletir sobre estes temas quanto expressá-los. Ao tratar o devir como tema surgiram perguntas do tipo: como lidar com aquilo que já se foi e com a sensação contínua de perda? Falar sobre e criar mundos que expressassem isso foi a minha resposta.

Desenvolver um método de animação que funcionasse para mim foi uma maneira importante de pôr em prática o conteúdo que estudei sendo um aluno na UnB. Espero com este texto também ajudar quaisquer outros alunos que como eu desejam explorar a linguagem de animação. O processo exposto no texto foi organizado em um vídeo que apresenta as etapas da produção e as diferenças entre elas. O primeiro curta desta série continua em desenvolvimento, assim como a série como um todo. Quanto aos desdobramentos de discutir filosoficamente a animação ou o estudo das possibilidades em métodos de se animar, deixo aqui aberto como uma possibilidade de pesquisa que pode ser desenvolvida em um mestrado.

Este é um trabalho de conclusão de curso, assim ele representa o fim de um ciclo de vivência e aprendizado. Apesar disto, este trabalho apresenta o processo do primeiro capítulo em um projeto maior que continua. Assim, mesmo podendo ser entendido como um fim, ao mesmo tempo ele já é uma chamada para o início de um novo ciclo. Fecho este trabalho com um convite de pensar o devir abraçando a fugacidade da vida com a ousadia de imaginar que podemos ser felizes com isso.

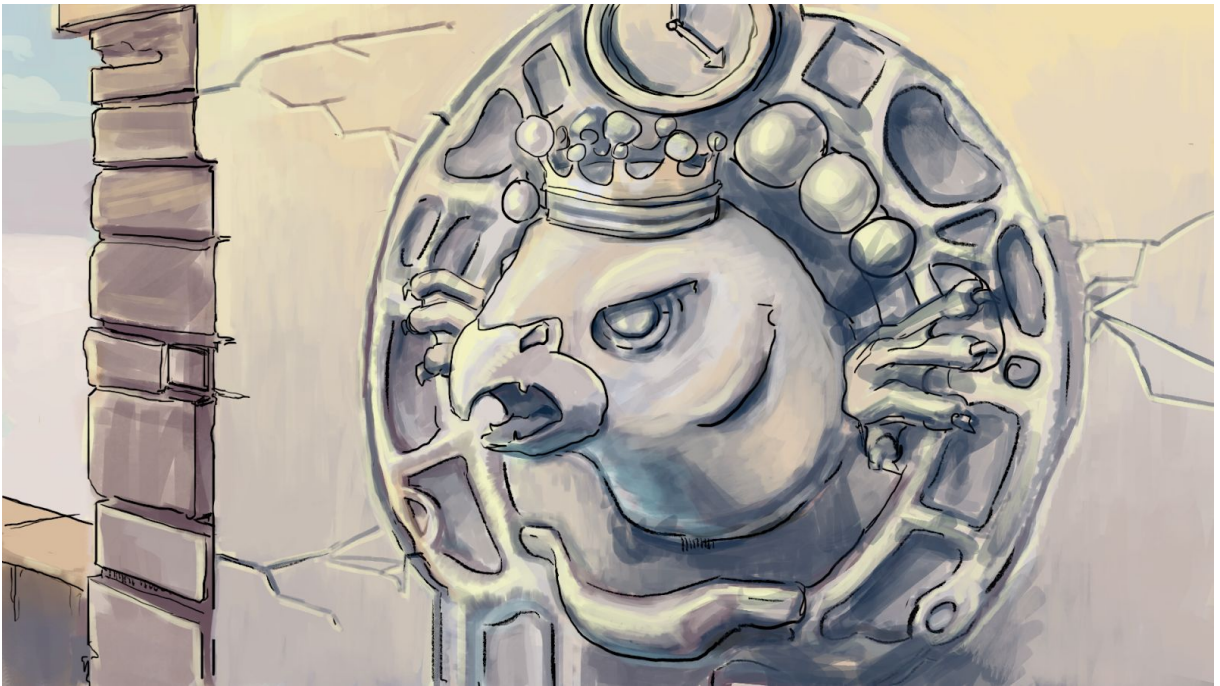
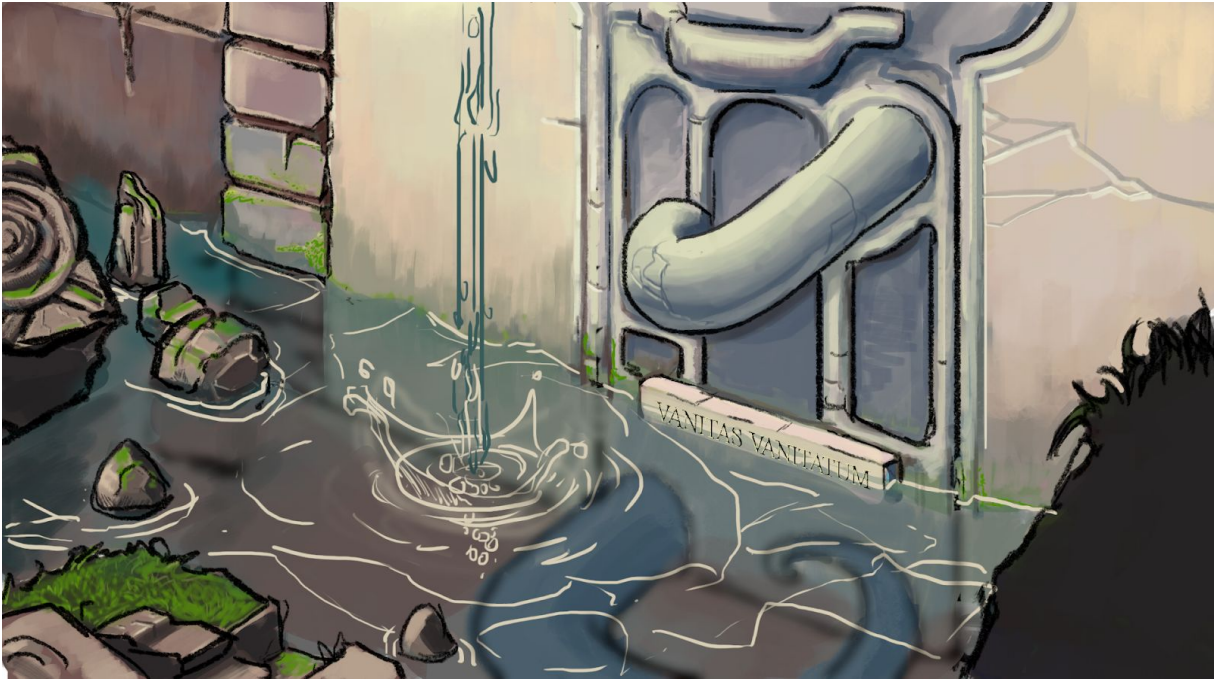


## 7. ANEXOS

### ANEXO A - ARTES SELECIONADAS DOS PLANOS DE FUNDO

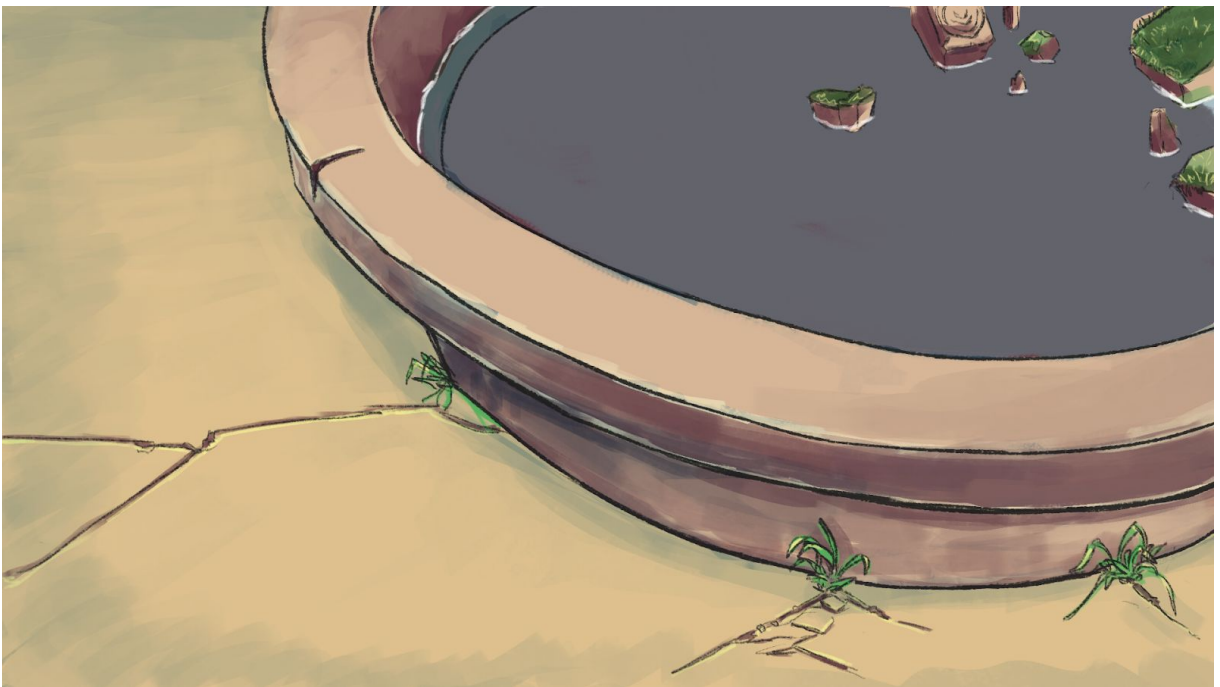


Fonte: o autor

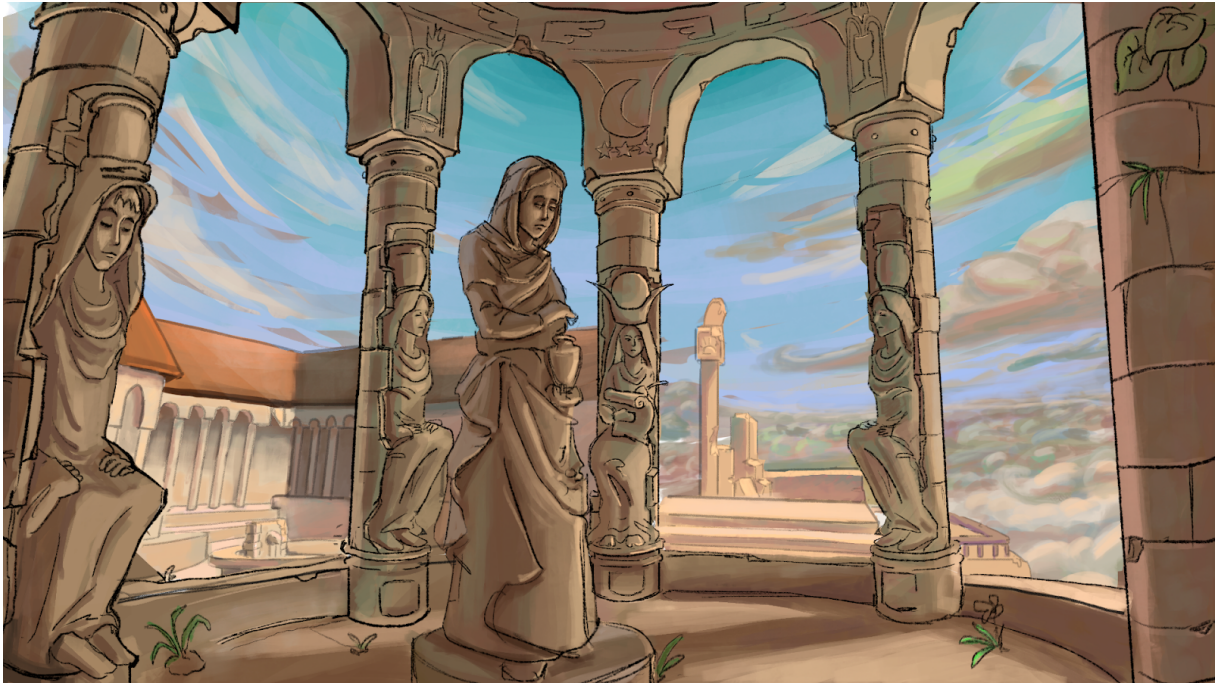


Fonte: o autor



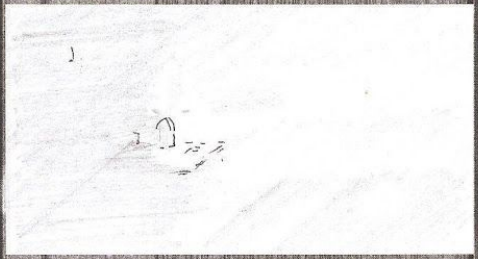
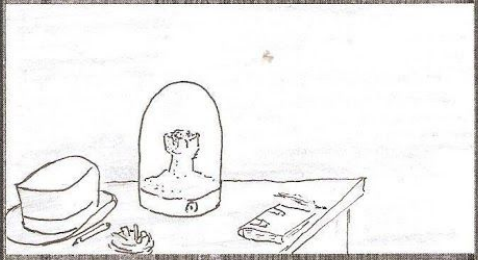
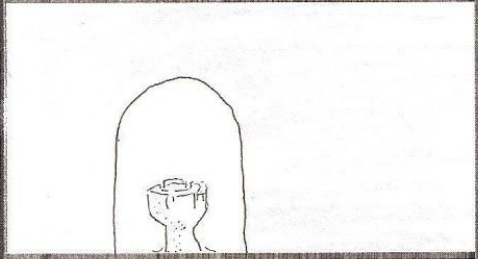
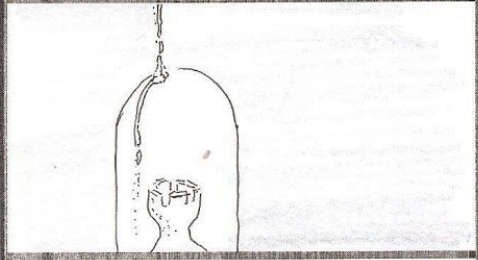
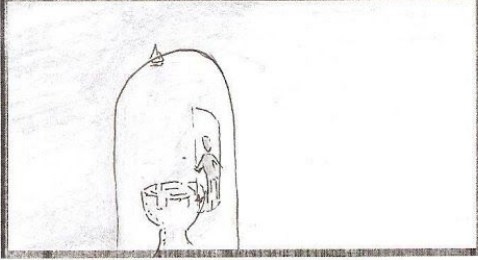


Fonte: o autor



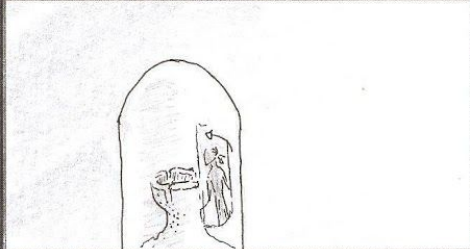
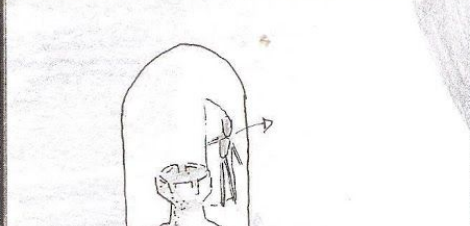
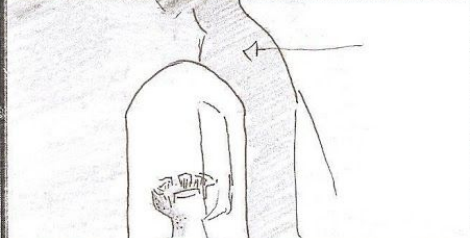
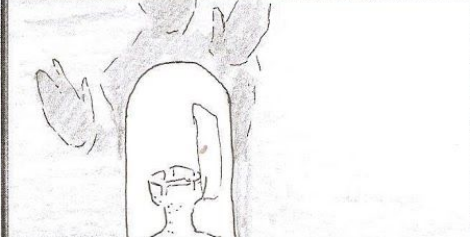
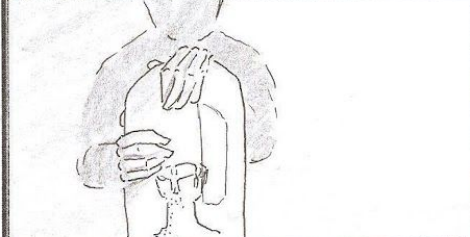
Fonte: o autor

**ANEXO B - *STORYBOARD* DE AS AREIAS DO DEVIR**

| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 01   |    | Zoom lento.<br>Uma luz brilha, na<br>distância o som<br>de algo caindo.                                |          |      |
| 02   |    | ↓ Dissolve<br>Zoom lento.  |          |      |
| 03   |   | ↓ Dissolve<br>CRASH! A tela<br>treme.  |          |      |
|      |  | Um fio de areia<br>cai sobre a redoma.   |          |      |
|      |  | PAUSA...<br>Passos...<br>Porta...<br>A luz refletida<br>de uma porta<br>abre. Uma silhueta<br>está lá. |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85




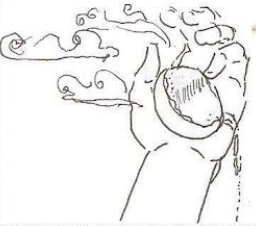
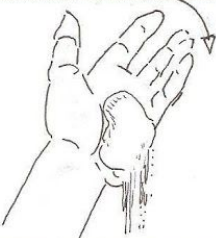


| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 03   |    | <p>Ele olha ao redor. Para.</p>  |          |      |
|      |    | <p>Entra pela porta, crescendo no reflexo. Na lateral direita, uma sombra aparece.</p> |          |      |
|      |   | <p>... e atravessa a Sald.</p>   |          |      |
|      |  | <p>espectativa...<br/>pausa...</p>   |          |      |
|      |  | <p>Ele desliza os dedos.</p> <p>cut to black.</p>                                      |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

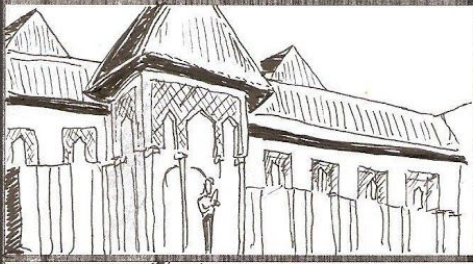

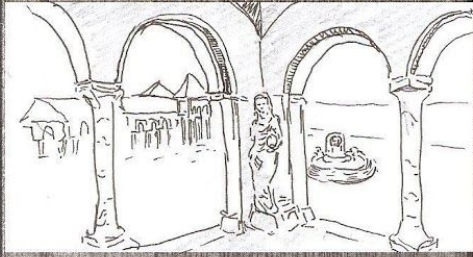

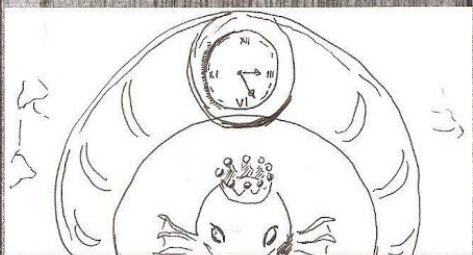

| CUTS | PICTURE | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---------|---|----------|------|
| 04   |         | FADE IN<br><br>As nuvens da frente se deslocam  |          |      |
| 05   |         | ↑ Pen para o relógio  |          |      |
| 06   |         | ↓ Pen para a frase<br><br>→ Nas laterais do poço está escrito "Tempus Fluit in sempiternum" |          |      |
| 07   |         | * Parallax  |          |      |
| 08   |         | Uma mão fecha uma porta.<br>click<br>A moçaneta quebra.                                     |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

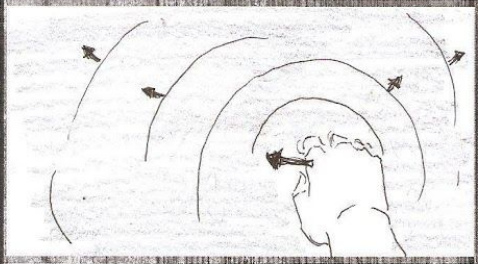
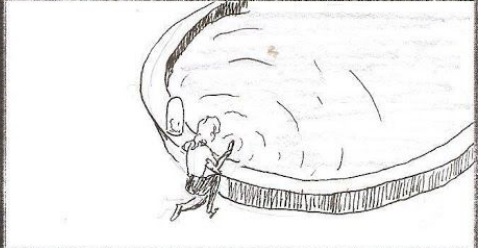
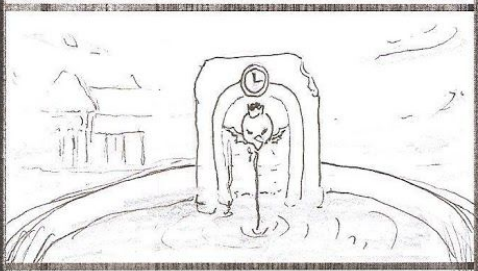
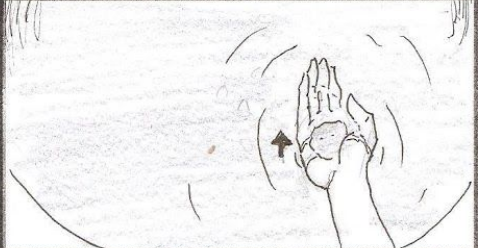
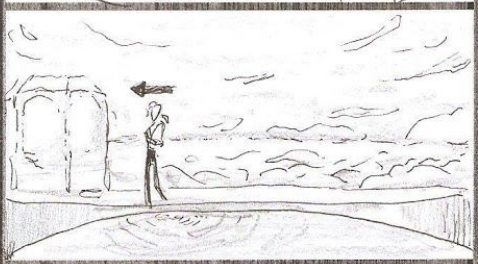


| CUTS      | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|-----------|---|--|----------|------|
|           |    |  |          |      |
|           |    | <p>Uma brisa pesada<br/>e desmorona a<br/>maçoneta em cima.</p>  |          |      |
|           |   | <p>Ele viria a mão e<br/>a direita vai.</p>                      |          |      |
| <p>09</p> |  | <p>Ele olha de suas<br/>mãos para frente<br/>em uma piscada.</p> |          |      |
|           |  | <p>E depois para<br/>trás</p>                                    |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

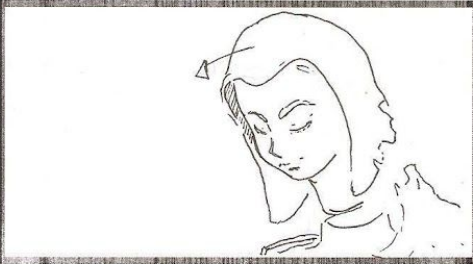
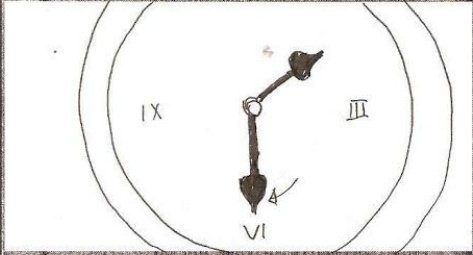

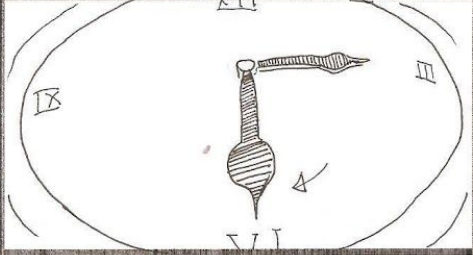
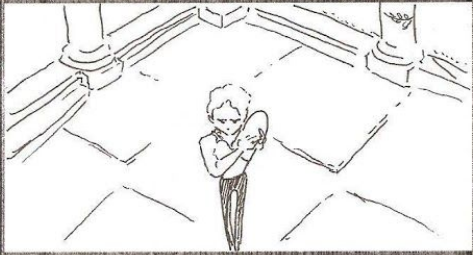
| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---|---|----------|------|
| 10   |    | O homem sai do pórcio.  |          |      |
|      |    |   |          |      |
| 11   |   | No gazebo, o som ambiente fica mais claro. constantemente um tic. tic. tic marca o compasso |          |      |
|      |  |   |          |      |
| 12   |  | Tic. Tic. Tic.  |          |      |
| 13   |  | Tic. O ponteiro aponta para baixo.  |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85


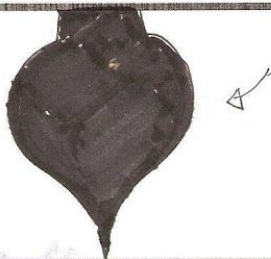
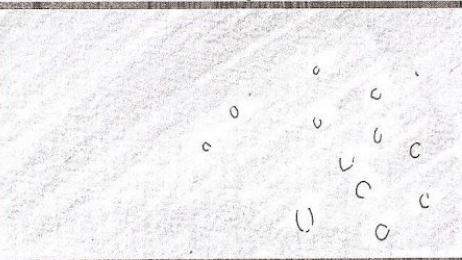
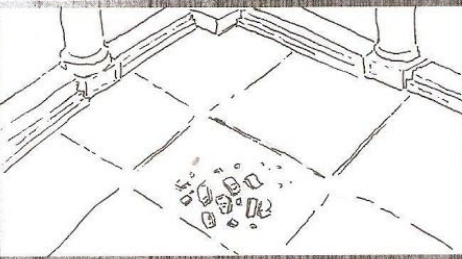
| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE   | TIME |
|------|---|---|--|------|
| 10.1 |    | O som de um vidro. Tiiin.<br>(A mão dança de um lado do outro)                        | Atenção:<br>Cenas extras de serem adicionadas entre o corte 10 e o 11 da página 5 6" |      |
| 10.2 |    | O homem observa a água.   |  |      |
| 10.3 |   |   |  |      |
|      |  | A mão dança de um lado do outro. Pega um punhado de água e deixa cair. A camera sobe. |  |      |
| 10.4 |  | O homem tira a mão, levanta, pega a redoma e se vira pra sair.                        |  |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85



| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---|---|----------|------|
| 14   |    | O som ambiente vai ficando progressivamente abafado. A cabeça da estatua cai. |          |      |
| 15   |    | Tic.  |          |      |
| 16   |   | Tic.  |          |      |
| 17   |  | Tic.<br>O corte fica mais rápido.   |          |      |
| 18   |  | - Cena estática<br>- Rápida   |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 19   |    | Tic  |          |      |
| 20   |    | Tic  |          |      |
| 21   |   | CRACK. O som de cerâmica quebrada. Partículas voam sobre o escuro.             |          |      |
| 22   |  | O som ambiente volta.  |          |      |
|      |   | cut to black.  |          |      |
|      |   | (talvez falte aqui uma transição)<br>Pra onde foi o personagem?<br>Mais cenas? |          |      |

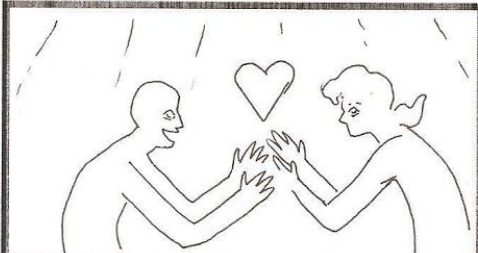
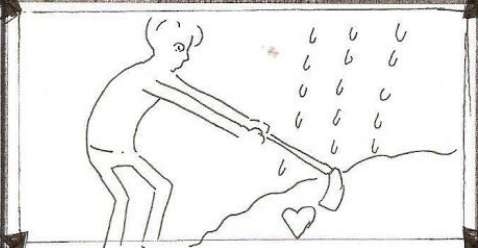
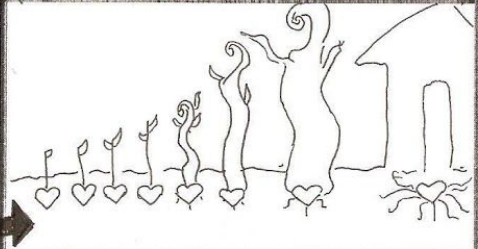
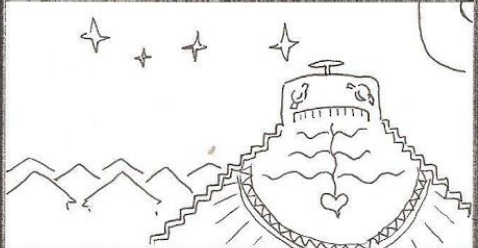
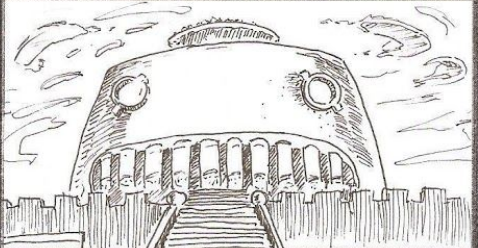
Frame aspect ratio = 1:1.85

→ Foi decidido que aqui terminaria o episódio 1

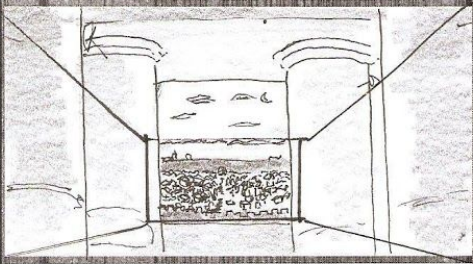
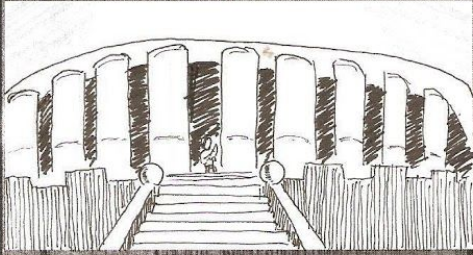
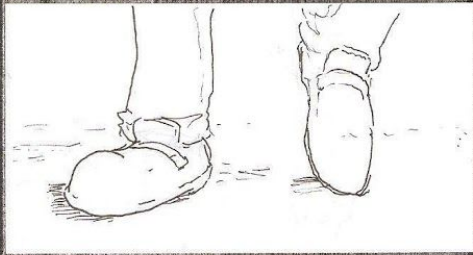
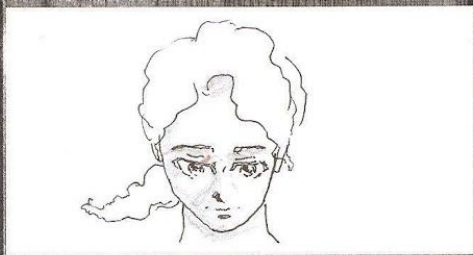
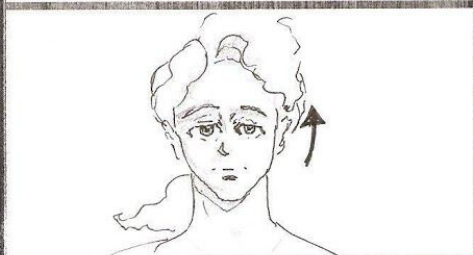
| CUTS                | PICTURE | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|---------------------|---------|--|----------|------|
| 23                  |         | Um loop de animação do andar e das colunas.<br>*A coluna da frente tá em uma camada separada.                                |          |      |
| 24                  |         | O personagem olha para o lado.<br>Parallax das colunas   |          |      |
| 25                  |         | <u>P.O.V.</u><br>Parallax das colunas. Em cada uma está representado uma pessoa diferente.                                   |          |      |
| <del>24</del><br>24 |         | Reutilização da cena 24, porém em reverso. O personagem olha em outra direção.<br>(talvez usar cut-out para mover o cabelo). |          |      |
| 27                  |         | <u>P.O.V.</u><br>Um mural contando a história da cidade.<br>(A camera se move sutilmente para cima)                          |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85



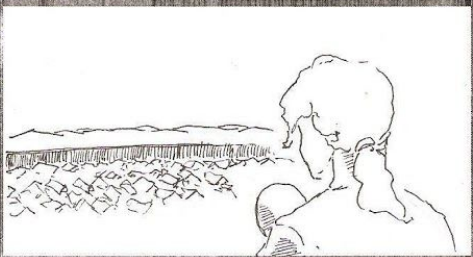
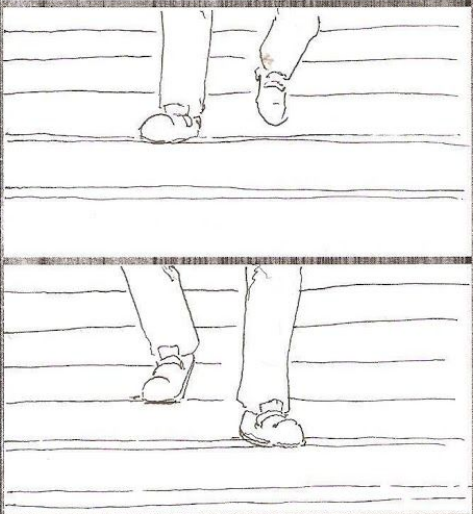
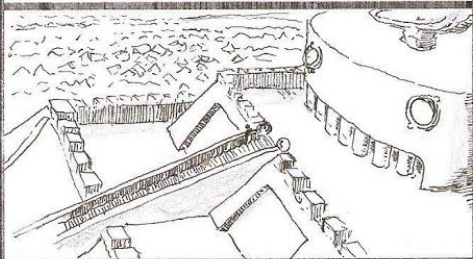
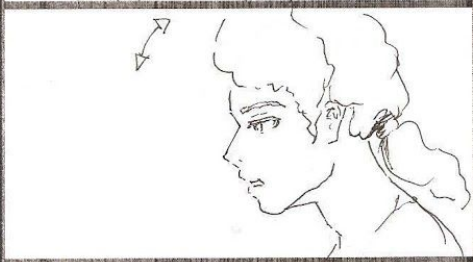
| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE   | TIME |
|------|---|---|--|------|
| 28   |    | Close!  | Vemos imagens estáticas do personagem encontrando pessoas. Os desenhos são em baixo relevo.          |      |
| 29   |    | Um sutil zoom.                                  |  |      |
| 30   |   | A camera se move sutilmente para direita. (Pan) |  |      |
| 31   |  | Pan lateral, zoom out                           | (Todas essas cenas podem ter a adição de um efeito de luz, demonstrando o personagem se aproximando) |      |
| 32   |  | Zoom out <u>lento</u>                           |  |      |

Frame aspect ratio 1.85:1

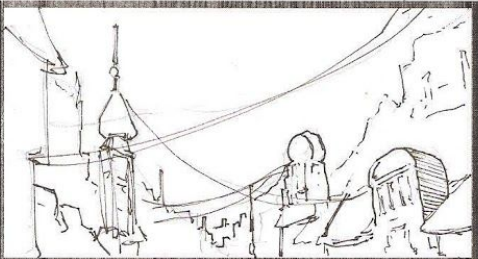
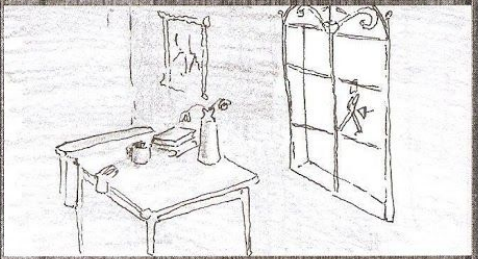
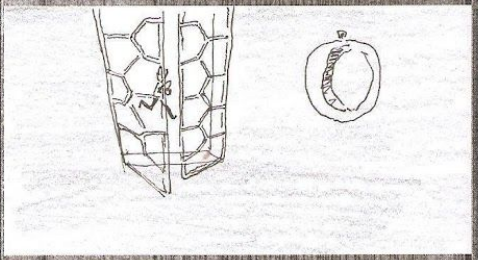
| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 33   |    | P.O.V.<br>A câmera balança como quem caminha<br>(Zoom in.) |          |      |
| 34   |    | Zoom out<br>O personagem aparece por entre o escuro.       |          |      |
| 35   |   | Um único passo.  |          |      |
| 36   |  | O som do vento e o cabelo balançando.                      |          |      |
|      |  | Ele olha para frente.                                      |          |      |

Frame aspect ratio = 1.185



| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 37   |    | Um psrallax mostra a cidade.<br>Pode-se ver o deserto no horizonte.            |          |      |
| 38   |   | O personagem começa a descer as escadas.                                       |          |      |
| 39   |  | O personagem está descendo a escada.   |          |      |
| 40   |  | Uma cadência como quem desce uma escada.<br>(isso pode ser animado em cut-out) |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---|---|----------|------|
| 41   |    |   |          |      |
| 42   |    |   |          |      |
| 43   |   | <p>○ personagem vagueia sendo visto pela janela. (indo da direita para esquerda)</p> <p>.</p> <p>.</p> <p>.</p> |          |      |
| 44   |  | <p>Novamente o personagem passa, dessa vez da esquerda para direita.</p>  |          |      |
| 45   |  | <p>Ao voltar, novamente, da direita para esquerda, a terra treme e ele para.</p>                                |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

| CUTS                | PICTURE | ACTION                        | DIALOGUE | TIME |
|---------------------|---------|-------------------------------|----------|------|
| 46                  |         | Ainda parado, a camera treme. |          |      |
| 47                  |         | Ele olha para o lado.         |          |      |
| <del>46</del><br>48 |         |                               |          |      |
| 46                  |         | Ele começa a correr.          |          |      |
|                     |         |                               |          |      |

to aspectratio #1:1.85

## ANEXO C - Roteiro de “A Inevitável Queda de um Castelo de Areia”

INT. QUARTO. DIA

Uma redoma de vidro guardando um castelo de areia sobre uma mesa de madeira se destaca do fundo escuro. Ao seu lado uma vela faz as sombras vibrarem. Longa espera, nada acontece além do som distante de pedras caindo e vidro quebrando.

Título.

Em um novo ângulo, mais próximo da redoma, um filepo de areia cai escorrendo pelo vidro.

Angulo original. O som dos passos de alguém cresce. A sombra de um Homem aparece na porta adentrando a escuridão do quarto. Mãos passam pela redoma com afeição e a pegam.

EXT. CASTELO. DIA

Janelas. Torres. Aglomerados de construções. Entre colunas erguidas uma delas cai. Pan vertical em uma torre de relógio, os ponteiros quebram e desmoronam lentamente.

INT. CORREDORES. DIA

Escombros e ruínas se amontoam. O som de passos ecoa enquanto vemos corredores longos e ambientes vazios. Rostos quebrados. Um pan horizontal por um conjunto de estátuas se estendendo até a distância. Corredores vazios. Um pan vertical mostra uma estátua sem cabeça e com o corpo quebrado em diversos cantos. Paramos nos pés da estátua.

Pés apressados caminham entre colunas de luz. Com uma visão por cima vemos o Homem passar segurando a redoma e virar para a esquerda correndo.

O homem olha para o lado. Uma estrutura gigantesca semelhante a mãos segurando um chapéu. Close nos olhos do

Homem.

EXT. DESERTO. DIA

A cena inteira tem um recorte emoldurado e é feita em animação tradicional. O Homem balança montado em um grifo andando pelo deserto. O calor distorce o caminho arenoso.

Close nos olhos, eles se fecham preguiçosamente.

O homem está sentado na sombra de seu grifo. Uma moto passa.

O motoqueiro olha para trás. A moto derrapa enquanto o homem muda a direção pra voltar. Água no rosto. Um gole. O grifo bebe água. Um sorriso longo do Motoqueiro. Uma mão entrega um chapéu.

INT. CORREDORES. DIA

A longa estrutura chapelesca se rompe e cai. A poeira sobe ao redor. Mãos abraçam a redoma. O Homem está sentado em uma escada longa e vazia.

EXT. REAL LIFE. DIA

Com a mesma moldura da cena anterior, imagens e pedaços de cotidiano são mostrados. Mãos que se entrelaçam. Olhos que fixam. O balançar de um balanço. Um castelinho de areia. Pessoas na rua.

EXT. CASTELO. DIA

Vemos da distância o Homem andando. Ele passa entre ruas vazias. Casas abandonadas. Janelas escuras.

EXT. REAL LIFE. DIA

Mesma moldura. Animações com massinha. O homem caminha com seu grifo. Cidades. Pessoas. O homem caminha com seu grifo, nas costas um saco grande de presentes.

EXT. CAMPOS. DIA

Um moinho arcaico feito de braços gira. Close out, o Homem passa ao lado. Os lugares agora parecem mais compostos pela natureza, pedras e paredes que ainda resistem completam a sensação de que por muito tempo pessoas não passaram por ali. A água corre, um pé pisa. O homem carrega a redoma.

EXT. REAL LIFE. DIA

Mesma moldura. Gravações da cidade entrecortadas por animações abstratas.

EXT. DESERTO. DIA

Visão aérea, o Homem está correndo pelo deserto. Ele olha para trás. Todo o castelo está caindo. Ele tropeça. As mãos soltam a redoma. Ele fecha os olhos. O barulho de vidro soa abafado nas areias. Visão aérea. O homem está deitado na areia. Os olhos dele não piscam. A redoma esta quebrada, o castelinho de areia destruído e misturado às areias do deserto. Close na parte inferior do rosto do homem. Ele ri.

FIM



## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, Henri, **Evolução Criadora** – Ed. Martins Fontes, 1ª Ed., São Paulo, 2005

BÍBLIA. Português. **A Bíblia sagrada: antigo e novo testamento**. Tradução de João Ferreira de Almeida. Brasília: Sociedade Bíblica do Brasil, 1969.

CAMUS, Albert. **O Mito de Sísifo**. Rio de Janeiro: BestBolso, 9º ed. 2017.

CHANG, Dong. **Digital Animation in OpenToonz: A Quick Start Guide (Animating a Head Turn)**. 2020. 22 min. Disponível em: <<https://youtu.be/ITwMjbd2adQ>>. Acesso em 27 nov. de 2020.

COTTER, Padraig. **Mad Max: Fury Road’s Storyboards Were Used Instead Of A Script**. Disponível em <<https://screenrant.com/mad-max-fury-road-movie-written-by-storyboards/>>. Acesso em out 2020.

DEVIR. Dicionário Aurélio. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/devir/>>. Acesso em maio de 2020.

FENLON, Wesley. **2D Animation in the Digital Era: Interview with Japanese Director Makoto Shinkai**. 2012. Disponível em: <<https://www.tested.com/art/movies/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/>>. Acesso em: Junho de 2018

FLAKSMAN, Ana. **Ser, aparecer e devir: Heráclito no Teeteto de Platão**. 2014.

GELLER, Jacob. **Shapes in the mist: The fantastical, grounded worlds of Fumito Ueda**. Acesso em 27 de novembro de 2020. Disponível em: <<https://caneandrinse.com/worlds-of-fumito-ueda/>>.

GRAHAM, DW, 2002, “Heraclitus and Parmenides,” em *Presocratic Philosophy: Essays in Honor of Alexander Mourelatos*, V. Caston e DW Graham (eds.), 27-44, Aldershot: Ashgate.

JUNIOR, Osvaldo Frota Pessoa. **Filosofia da Física Clássica**. Disponível em <<http://opessoa.fflch.usp.br/sites/opessoa.fflch.usp.br/files/FiFi-17-Cap05.pdf>>. Acesso em maio de 2020.

LONGMAN, Tremper. **The Book of Ecclesiastes**. 1997. Eerdmans Publishing.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Editora S.A., 1987.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2005

MARCONDES, Danilo. **Textos Básicos de Filosofia**. 6ª edição. 2009

MARTIN, Gareth Damian. **Investigating the origins of The Last Guardian's architecture**. 2016. Disponível em <<https://www.eurogamer.net/articles/2016-12-12-investigating-the-origins-of-the-last-guardians-architecture>>. Acesso em 27 de Novembro de 2020.

MIYAZAKI, Hayao. **Midnight Eye interview: Hayao Miyazaki**. [Entrevista concedida a] Tom Mes. Midnight Eye: 7 jan 2002. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em nov 2020.

PLATÃO. **CRATYLUS**. Tradução de Benjamin Jowett. Disponível em <[classics.mit.edu/Plato/cratylus.html](http://classics.mit.edu/Plato/cratylus.html)>. Acesso em maio 2020.

ROBERTSON, Barbara. **The tradition lives on**. 2010. Disponível em <<http://www.cgw.com/Publications/CGW/2010/Volume-33-Issue-1-Jan-2010-/The-Tradition-Lives-On.aspx>>. Acesso em: Junho de 2018.

RUH, Brian. **Stray dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii**. 2004. Palgrave Macmillan. Nova Iorque.



THAIN, Alanna. **In the Blink of an Eye: Norman McLaren Between Dance and Animation.** Oxford: OUP USA. jun. 2016

WALTER, Chip. **Primeiros artistas. In: National Geographic.** São Paulo: Abril, fev. 2015.

WHITE, Tony. **Animator's Workbook: Step-by-Step Techniques of Drawn Animation.** Watson-Guptill Publications, 1986

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit.** Faber e Faber. 2001

WITECK, Ana Paula Gomes. **A Vanitas em obras de arte contemporânea: um estudo iconográfico.** 2012. Santa Maria.