



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
GUILHERME OLIVEIRA SOUZA**

**AS BRUXAS DE FRANKLIN CASCAES:
UMA ANIMAÇÃO**

**FLORIANÓPOLIS
2021**



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
GUILHERME OLIVEIRA SOUZA

**AS BRUXAS DE FRANKLIN CASCAES:
UMA ANIMAÇÃO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Orientador: Prof. Armando Cardoso Ribas, Dr.

Florianópolis

2021

GUILHERME OLIVEIRA SOUZA

**AS BRUXAS DE FRANKLIN CASCAES:
UMA ANIMAÇÃO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 01 de julho de 2021.



Professor e orientador Armando Cardoso Ribas, Dr.

Universidade do Sul de Santa Catarina



Prof. Claudio Henrique da Silva, Dr.

Universidade do Sul de Santa Catarina



Profa. Kamilla Santos de Souza, Esp.

Universidade do Sul de Santa Catarina

Dedico este trabalho a todas as
pessoas que se sentem perdidas no
mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço de coração aos meus pais que sempre me demonstraram apoio durante toda minha vida, sem eles eu não seria quem sou hoje. Obrigado pelo convívio do dia a dia, por todo apoio e confiança, pelos conselhos, pela experiência de vida e por me ensinar como ser uma pessoa que existe para acrescentar ao mundo e as pessoas que estão ao meu redor. Vocês são incríveis e eu quero ser o que vocês são. Sempre olhando para frente.

Agradeço aos meus familiares mais próximos que infelizmente não podemos estar juntos mesmo que próximos uns aos outros devido a pandemia. Lembro com muita alegria dos churrascos de final de semana com todos rindo como se nada ruim estivesse acontecendo. Voltaremos a isso um dia.

Agradeço a minha namorada, que conheci em meio a esse desastre pandêmico que vivemos, sendo um raio de esperança nesse mundo para mim. Obrigado por estar ao meu lado em todos os momentos, altos e baixos, por aguentar as minhas loucuras e me ensinar a ser uma pessoa cada vez melhor. Mesmo que estejamos em estados diferentes sinto como se estivéssemos lado a lado todos os dias.

Agradeço a uma amiga especial que conheci durante meu estágio em um local que parecia ser horrível. Obrigado por alegrar os dias de trabalho e ter se tornado uma amiga para a vida, por me mostrar o valor que eu tenho e por me acompanhar e me lembrar da minha evolução pessoal, dos locais mais baixos que já pisei até o local que piso hoje.

Agradeço a todos os amigos e amigas que sinto uma saudade imensa e que não posso ver atualmente. Não vejo a hora de nos juntarmos de novo e rir até o amanhecer.

Agradeço ao meu professor orientador que demonstrou um interesse e entusiasmo imenso desde que veio conversar comigo pela primeira vez sobre meu TCC quando fui apresentar a ideia durante o TCC2. Obrigado pelas dicas e dedicação.

“(...) e quando você olha por muito tempo para o abismo, o abismo também olha para você.” (Friedrich W. Nietzsche).

RESUMO

Este projeto representa o desenvolvimento de uma animação tradicional digital fazendo uso do design e os princípios de animação, tendo como objetivo reacender a cultura mística por trás da cidade de Florianópolis, conhecida também como Ilha da Magia. Esta animação abordará as Eleições Bruxólicas, um conto de Franklin Cascaes, demonstrando como a bruxa-chefe é eleita. Para representar esse imaginário místico se utilizou de metodologias já consagradas no mundo da animação, juntamente de pesquisas sobre a importância da cultura, design, animação, linguagem visual e dos trabalhos coletados e publicados por Franklin Cascaes, a fim de chegar a um resultado esperado a ser utilizado para apresentar o assunto Ilha da Magia.

Palavras-chave: Animação; Design; Franklin Cascaes; Florianópolis, Ilha da Magia; Bruxas.

ABSTRACT

This project represents the development of an animated film making use of design and the principles of animation, having as objective reignite the mystic culture behind the city of Florianópolis, also known as the Isle of Magic. This animation will approach the Witches Election, a Franklin Cascaes's tale, showing how the boss-witch is elected. To represent this mysticism was used methodologies already consecrated in the world of animation, together with researches about the importance of culture, design, animation, visual language and the works made by Franklin Cascaes, to get the expected result to be used when the name Isle of Magic is talked about.

Keywords: Animation; Design; Franklin Cascaes; Florianópolis; Isle of Magic; Witches.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 Arquitetura Açoriana.....	28
Figura 02 Franklin Cascaes.....	29
Figura 03 Bruxa-Chefe	31
Figura 04 Fenacistoscópio.....	39
Figura 05 Cinestoscópio	40
Figura 06 Gertie, o Dinossauro.....	41
Figura 07 Gráfico do Tempo, 1923 a 1933.....	43
Figura 08 Gráfico do Tempo, 1934 a 1943.....	45
Figura 09 Branca de Neve e os Sete Anões. Exemplo de Animação Tradicional	47
Figura 10 Exemplo de Animação 2D vetorizada.....	48
Figura 11 Shrek. Exemplo de Animação 3D.....	49
Figura 12 Sequência de títulos do filme <i>Thank You For Smoking</i> . Exemplo de <i>Motion Graphics</i>	50
Figura 13 <i>Jason and the Argonauts</i> . Exemplo de <i>Stop-motion</i>	51
Figura 14 Folhas sobrepostas	52
Figura 15 Folhas sobrepostas	52
Figura 16 Uso de mesa digitalizadora para animação.....	53
Figura 17 Exemplo de chave de movimento.....	54
Figura 18 Exemplo de chave de emoção	54
Figura 19 Exemplo de intervalo	55
Figura 20 Exemplo de intervalo	55
Figura 21 Intervalo de um pêndulo correto a esquerda e errado a direita	56
Figura 22 Tempo com um intervalo	56
Figura 23 Tempo com três intervalos	57
Figura 24 Tempo com sete intervalos	28
Figura 25 Exemplo de gráfico com chaves e intervalos	59
Figura 26 Exemplo de gráfico com chaves e intervalos próximos	59
Figura 27 Esmagar e Esticar	60
Figura 28 Esmagar e Esticar	61
Figura 29 Antecipação.....	61
Figura 30 Antecipação.....	61

Figura 31 Encenação	62
Figura 32 Encenação	62
Figura 33 Animação Direta	63
Figura 34 Pose a Pose	63
Figura 35 Continuidade e Sobreposição	64
Figura 36 Continuidade e Sobreposição	64
Figura 37 Aceleração e Desaceleração.....	65
Figura 38 Arcos	66
Figura 39 Ação Secundaria	66
Figura 40 Ação Secundaria	67
Figura 41 Temporização.....	67
Figura 42 Exagero	68
Figura 43 Desenho Volumétrico Errado	68
Figura 44 Desenho Volumétrico Correto	69
Figura 45 Apelo	69
Figura 46 Apelo	70
Figura 47 Linha.....	71
Figura 48 Forma	71
Figura 49 Tom	72
Figura 50 Cor.....	73
Figura 51 Dimensão	74
Figura 52 Movimento.....	74
Figura 53 <i>Storyboard</i> : Cenas 1, 2 e 3.....	79
Figura 54 <i>Storyboard</i> : Cenas 4, 5 e 6.....	80
Figura 55 <i>Storyboard</i> : Cenas 7, 8 e 9.....	81
Figura 56 <i>Storyboard</i> : Cenas 10, 11 e 12.....	82
Figura 57 <i>Storyboard</i> : Cenas 13, 14 e 15.....	83
Figura 58 <i>Storyboard</i> : Cenas 16, 17 e 18.....	84
Figura 59 <i>Storyboard</i> : Cenas 19, 20 e 21.....	85
Figura 60 <i>Storyboard</i> : Cenas 22, 23 e 24.....	86
Figura 61 Painel de referência: Bruxas de Franklin Cascaes.....	87
Figura 62 Painel de referência: Bruxa-Chefe.....	88
Figura 63 Desenvolvimento: Bruxa-Chefe. Rascunho e formas	89

Figura 64 Desenvolvimento: Bruxa-Chefe. Marcações de sombreamento, texturização e pintura	89
Figura 65 Desenvolvimento: Bruxa-Chefe. Arte finalizada	90
Figura 66 Painel de referência: A Moça do Capote	91
Figura 67 Desenvolvimento: A Moça do Capote. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura	92
Figura 68 Desenvolvimento: A Moça do Capote. Arte finalizada.....	92
Figura 69 Painel de referência: O Estranho.....	93
Figura 70 Desenvolvimento: O Estranho. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura	94
Figura 71 Desenvolvimento: O Estranho. Arte finalizada	94
Figura 72 Painel de referência: Os Homens da Carroça	95
Figura 73 Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Serafim. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.....	96
Figura 74 Desenvolvimento: Os Homens da Carroça. Serafim. Arte finalizada	96
Figura 75 Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Vicênti. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.....	97
Figura 76 Desenvolvimento: Os Homens da Carroça. Vicênti. Arte finalizada	97
Figura 77 Painel de referência: Cenário	99
Figura 78 Desenvolvimento: Cenário. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura	99
Figura 79 Desenvolvimento: Cenário. Teste de atmosfera.....	100
Figura 80 Desenvolvimento: Cenário. Arte finalizada.....	100
Figura 81 Desenvolvimento: Filmagem de cena. União do cenário com a o personagem e outros efeitos.	101
Figura 82 Desenvolvimento: Adição de elementos sonoros	102

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Ficha descritiva: Bruxa-Chefe	90
Tabela 2 Ficha descritiva: A Moça do Capote.....	93
Tabela 3 Ficha descritiva: O Estranho	95
Tabela 4 Ficha descritiva: Os Homens da Carroça.....	98

Sumário

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 PROBLEMÁTICA	16
1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA	17
1.2.1 OBJETIVO GERAL	17
1.2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	17
1.3 JUSTIFICATIVA	18
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
1.5 METODOLOGIA DE PROJETO	20
1.6 DELIMITAÇÃO	22
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	23
2.1 CULTURA	23
2.2 CIDADE DE FLORIANÓPOLIS	26
2.3 CULTURA DOS AÇORIANOS	27
2.4 FRANKLIN CASCAES	28
2.4.1 AS BRUXAS DE FRANKLIN CASCAES	30
2.5 O FANTÁSTICO DA ILHA DE SANTA CATARINA, OS CONTOS DE FRANKLIN CASCAES, UMA RESENHA	32
2.6 CONTO ELEIÇÕES BRUXÓLICAS	34
2.6.1 RESUMO: ELEIÇÕES BRUXÓLICAS	34
2.7 DESIGN	36
2.8 ANIMAÇÃO	38
2.8.1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	39
2.8.2 TIPOS DE ANIMAÇÃO	46
2.8.3 ANIMAÇÃO TRADICIONAL DIGITAL	51
2.8.3.1 Chaves, Intervalos e Tempo	53
2.8.3.2 Gráficos e contagem de intervalos	58
2.8.4 OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL DIGITAL	60
2.8.4.1 Esmagar e Esticar	60
2.8.4.2 Antecipação	61
2.8.4.3 Encenação	62
2.8.4.4 Animação Direta e Pose a pose	63
2.8.4.5 Continuidade e Sobreposição	64

2.8.4.6	Aceleração e Desaceleração	65
2.8.4.7	Arcos.....	65
2.8.4.8	Ação Secundária.....	66
2.8.4.9	Temporização	67
2.8.4.10	Exagero	68
2.8.4.11	Desenho Volumétrico.....	68
2.8.4.12	Apelo.....	69
2.9	LINGUAGEM VISUAL	70
2.9.1	Linha	71
2.9.2	Forma.....	71
2.9.3	Tom.....	72
2.9.4	Cor	72
2.9.5	Textura.....	73
2.9.6	Dimensão.....	73
2.9.7	Movimento	74
3	PRODUÇÃO	75
3.1	ROTEIRO.....	75
3.2	TRILHA SONORA, DUBLAGEM E EFEITOS SONOROS.....	77
3.3	<i>STORYBOARD E ANIMATIC</i>	78
3.4	DESENHO	87
3.4.1	PERSONAGENS	87
3.4.1.1	A Bruxa-Chefe	87
3.4.1.2	A Moça do Capote	91
3.4.1.3	O Estranho.....	93
3.4.1.4	Os Homens da Carroça	95
3.4.2	CENÁRIO	98
3.5	FILMAGEM DE CENA	101
3.6	UNIR IMAGEM E SOM	101
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	103
5	REFERÊNCIAS.....	105

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho é abordado o desenvolvimento de uma animação baseada nas lendas das bruxas de Florianópolis. A animação em questão terá personagens e cenários desenvolvidos para que façam parte do imaginário fantástico de Franklin Cascaes e tendo como objetivo divulgar e preservar algo que está presente na cultura de Florianópolis.

Se utilizando dos contos encontrados no livro *O Fantástico da Ilha de Santa Catarina*, é possível desenvolver uma história fiel as escritas de Franklin Cascaes e fazendo jus a suas bruxas grotescas¹.

A cidade de Florianópolis é também chamada de “Ilha da Magia” e isso se dá ao fato de suas raízes culturais açorianas durante a época que ainda era conhecida como ilha de Desterro. Esse nome se dá pelo fato das muitas lendas existentes ao redor da ilha, que passam por fantasmas, aparições, luzes vermelhas na noite, lobisomens e as popularmente conhecidas bruxas.

Franklin Cascaes coletou e registrou essas lendas pesquisando e entrevistando o povo açoriano local que reside na cidade de Florianópolis. Dessa maneira, podemos ter uma fonte original sobre os motivos que fizeram a cidade receber o nome Ilha da Magia.

Sendo uma cidade turística, muitos visitantes entendem que esse nome se dá por causa das belas praias e paisagens da cidade, tendo até nativos que pensam a mesma coisa. O fato de que a cultura local está se perdendo ao ponto de não saberem mais a origem do nome Ilha da Magia mostra que existe um problema a ser resolvido.

Fazendo o uso de extensa pesquisa sobre cultura e os registros de Franklin Cascaes, se encontra uma fonte riquíssima da cultura local de Florianópolis que pode ser lembrada. Juntamente dessas pesquisas e fazendo uso dos meios encontrados dentro do design, junto dos princípios de animação tradicional, será desenvolvida uma animação no estilo tradicional, 2D e digital,

¹ Diz-se de ou cada um dos ornamentos que representam animais, seres humanos, plantas, objetos ou elementos fantásticos, geralmente em cercaduras ou frisos, comuns na arte do Império Romano e que ressurgiram no neoclassicismo; grotesco. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

quadro por quadro, seguindo seus princípios juntamente da metodologia de Tony White.

Para um melhor aproveitamento da metodologia, ela foi adaptada para que a animação seja produzida por apenas uma pessoa. A animação produzida em questão, juntamente de suas artes conceituais de personagens e cenários, foram desenvolvidas utilizando os *softwares Adobe Photoshop e Animate*.

Esta animação pode então ser utilizada como uma representação do misticismo que Franklin Cascaes registrou sempre que o assunto do nome Ilha da Magia for discutido.

1.1 PROBLEMÁTICA

Cultura é algo de extrema importância no desenvolvimento do ser humano, da sociedade e de grupos sociais (SANTOS, 16^aed. 1996), divulgar nossas raízes torna-se algo de igual importância para que nossas bagagens que nos tornam o ser o que somos hoje, ou seja, nossas raízes, não sejam esquecidas. Isso foi algo feito por Franklin Cascaes, quando decidiu estudar diversos temas envolvendo o homem do litoral catarinense e as comunidades pesqueiras da ilha. Durante esse tempo de pesquisa, Cascaes resgatou fragmentos de uma tradição cultural que vinha se perdendo com a chegada do progresso da época em formas de histórias, ilustrações, esculturas e semelhantes. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Essa cultura mencionada anteriormente pode ser preservada e divulgada utilizando o Design como mediador, já que o Design nos permite alcançar muitas plataformas devido ao seu alcance em diferentes meios, como cartazes e outdoors sendo exemplos de plataforma física, sites e aplicativos como plataforma digital e jogos e vídeos como plataformas de entretenimento. (ONO, 2004. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Um projeto, seja ele objeto, produto ou uma mídia, possui inúmeros atributos importantíssimos em relação ao usuário em questão de função e necessidades, mas também, possui um atributo subjetivo carregado de significados únicos para um indivíduo ou grupo social específico. Dessa maneira,

o Design se torna o mediador entre projeto (conhecimento cultural) e usuário. (ONO, 2004. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Com o Design, o avanço tecnológico, e a computação gráfica, novas oportunidades surgiram para artistas e designers experimentarem novas plataformas para desenvolver seus trabalhos, transacionando dos métodos tradicionais para os digitais. (FURNISS, 2008).

Com a transição da animação tradicional 2D para o digital, o artista se viu livre de limitações que existiam anteriormente, como folhas empoeiradas e cores se desgastando com o tempo. Dessa maneira, a animação tradicional 2D pode ser produzida seguindo os mesmos métodos de sempre sem comprometer seu processo, apenas substituindo o lápis e papel por uma mesa digitalizadora e um computador. (WHITE, 2006)

A animação, além de ser uma forma de arte (WHITE, 1989) onde a expressão de um sentimento é a chave da comunicação (THOMAS, 1989), ela “também pode ajudar a divulgar e valorizar, nacional e internacionalmente, toda a riqueza e a diversidade cultural de nosso país” (NESTERIUK, 2011, p. 12).

A partir disso, como uma animação tradicional 2D digital pode ajudar a preservar e divulgar a cultura local de Florianópolis, através da adaptação das lendas das bruxas de Franklin Cascaes?

1.2. OBJETIVOS DA PESQUISA

A seguir estão listados os objetivos deste trabalho:

1.2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma animação tradicional digital baseada nas lendas das bruxas da cidade de Florianópolis, de acordo com Franklin Cascaes.

1.2.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

- Estudar a cultura da cidade de Florianópolis;
- Estudar a importância das lendas das bruxas;
- Analisar as metodologias de animação;
- Analisar os contos de Franklin Cascaes para o desenvolvimento da animação;

1.3. JUSTIFICATIVA

A presença da cultura em nossas vidas é de extrema importância, mostrando os caminhos que conduziram os grupos humanos até suas atitudes atuais e suas perspectivas de futuro, englobando aspectos de uma realidade social, suas características únicas, conhecimentos, ideias, crenças e costumes. É tudo que faz parte de nós e nos ajuda a ser o que somos hoje. (SANTOS, 16ªed. 1996).

Na cidade de Florianópolis isso não seria diferente. Franklin Cascaes, figura da cultura desta cidade, referenciou e ilustrou uma grande variedade de contos sobre lendas locais. Lendas quais são influenciadoras na criação do nome Ilha da Magia. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Essa coletânea de Franklin Cascaes pode ser divulgada fazendo uso das ferramentas que o Design nos disponibiliza, podendo assim transmitir essa cultura de uma grande variedade de maneiras. Um projeto, sendo objeto; produto; mídia; ou até uma ação; possui muitos atributos em relação ao usuário, onde suas funções e mensagens precisam atender à necessidade deles. Além disso, também existem as funções subjetivas, que possuem um significado único para cada indivíduo ou grupo social. (ONO, 2004. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Esse mesmo projeto se torna um reflexo da sua história cultural, política e econômica que molda a sociedade e afeta a qualidade de vida das pessoas. Desse modo o que está sendo produzido e entregue se torna um signo cultural. Podemos dizer então que o papel do Design dentro da cultura é atuar como um mediador entre projeto e usuário, compreendendo as funções que eles possuem na vida dos indivíduos ou grupos dentro dos contextos socioculturais onde estão inseridos. (ONO, 2004. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Para que essas funções subjetivas sejam alcançadas e transmitidas aos usuários em questão, podemos utilizar a animação como plataforma. Visto que segundo Sérgio Nesteriuk (1989, p. 11), “a animação é uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea”, podendo servir como um mediador que pode ser influenciada e influenciar o usuário. (NESTERIUK, 1989)

Utilizando a abordagem de Nesteriuk e o conhecimento de Tony White (1989) que vê a animação como uma forma de expressão artística e Frank

Thomas (1989) que diz que a transmissão de um sentimento é o foco principal de qualquer forma de arte, podemos, através dela, prender a atenção do usuário de maneira destacada e transmitir as mensagens das raízes culturais de Florianópolis que Franklin Cascaes tanto coletou durante sua vida com seus contos e ilustrações.

Um projeto com essa temática me acrescenta de diversas maneiras, sendo elas culturais, onde entendo melhor sobre alguns costumes locais que anteriormente passavam a impressão de ser algo do cotidiano e de maneiras técnicas que envolvem design e ilustração na composição de uma história.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

De acordo com Lakatos (2003) a pesquisa científica é um sistema que nos permite, de forma crítica, descobrir novos acontecimentos em qualquer campo de conhecimento. Algo que é concebido no caminho e nos permite conhecer a realidade com mais clareza.

Segundo Gil (4^oed. 2002) podemos dizer que a pesquisa científica é um procedimento que nos dá respostas aos problemas encontrados. Sendo ela desenvolvida ao longo do processo em questão, envolvendo várias etapas que vão desde o desenvolvimento do problema até o fim do projeto e seus resultados. (GIL, 2002)

Ainda seguindo essa afirmação, podemos dizer então que um projeto de pesquisa serve como auxílio para que se possa ter um maior controle do andamento do projeto para que em determinado prazo o conjunto das metas estabelecidas seja alcançada. (GIL, 2002)

Em relação à natureza da pesquisa ela pode ser básica ou aplicada, onde conforme Prodanov (2013, p. 51) a pesquisa básica “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais” e a pesquisa aplicada “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais”. (PRODANOV, 2013)

Referente a seu objetivo, a pesquisa pode ser exploratória, descritiva ou explicativa. A pesquisa exploratória tem como objetivo possibilitar uma intimidade maior com o problema, dando a liberdade de torná-lo mais explícito

ou conceber e aprimorar ideias gerando um conhecimento sobre os assuntos levantados devido ao uso de fontes bibliográficas, entrevistas com pessoas ligadas ao problema e análises que ajudem a entender o problema. (GIL, 2002)

A pesquisa descritiva tem como objetivo descrever as características de uma determinada população ou fenômeno. A pesquisa explicativa tem como objetivo identificar os fatores que fazem parte dos fenômenos, exaltando a realidade e explicando o porquê das coisas. (GIL, 2002)

Os procedimentos técnicos de uma pesquisa são os esquemas de coleta de dados, que podem ser divididos em bibliográfico, documental, experimental, levantamento, entre outros. Dos procedimentos em questão, para esse projeto tem como importância o bibliográfico, que, segundo Gil (4ªed. 2002, p. 44) “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. (GIL, 2002)

Do ponto de vista da abordagem do problema a pesquisa pode ser classificada como quantitativa, onde são utilizadas técnicas estatísticas para que elas possam ser transformadas em informações e então serem classificadas e analisadas da maneira que são, e qualitativa, onde não se tem o uso de técnicas estatísticas e a interpretação e atribuição dos significados fica à mercê do pesquisador. (PRODANOV, 2013)

O projeto abordado neste trabalho terá natureza aplicada já que envolve a solução do problema do desconhecimento da cultura de Florianópolis e também se utiliza de seus interesses locais. Terá objetivo exploratório pelo fato de divulgar o conhecimento das lendas locais através do uso de fontes bibliográficas, que também é o procedimento técnico utilizado devido às fontes existentes nas pesquisas dos temas envolvidos. E por fim terá uma abordagem qualitativa, pois se utilizará da interpretação do pesquisador para analisar os relatos bibliográficos existentes.

1.5 METODOLOGIA DE PROJETO

O desenvolvimento desta animação se utilizou das metodologias apresentadas por Tony White (1989, p. 12; 2006, p. 295) adaptadas para o uso onde apenas uma pessoa está encarregada de todas as funções da produção da animação. Este método é a chave para o desenvolvimento de uma animação

digital seguindo os pontos principais da produção de uma animação tradicional, separando todos os elementos principais em etapas, que estão divididas em:

- Roteiro: É o primeiro estágio de qualquer produção cinematográfica. Na animação, o foco do roteiro se dá no enredo visual e dando menos importância a diálogos.

- Trilha Sonora, Dublagem, efeitos sonoros: Depois da finalização do roteiro e *storyboard*, a gravação de diálogos, sons ambientes e música se iniciam. Essa parte é muito importante devido ao fato de que, sem esses sons, a animação não pode ser desenhada, já que o animador precisa deles para saber o tempo das cenas e acontecimentos. Junto disso é feita a quebra de trilha sonora, onde tudo gravado na etapa anterior é dividido para que encaixe perfeitamente em cada frame das cenas da animação.

- *Storyboard e Animatic*: A partir do roteiro é feito o *storyboard*, que é uma série de imagens desenhadas em sequência que representam as ações mencionadas no roteiro. Após o desenvolvimento do *storyboard* e fazendo uso de um software dedicado para animação é feito o *animatic*, onde o *storyboard* é posto em movimento para saber como as cenas da composição final da animação serão filmadas.

- Desenho: Etapa em que se iniciam as representações visuais da animação através de desenhos. Quando essas interpretações são aprovadas, elas são desenhadas em uma folha modelo para que o animador a use de referência para ilustrar os personagens e suas ações, os cenários, a ambientação e atmosfera predominante da animação. A partir dessas ilustrações, a composição das cenas da animação tem início.

- Filmagem de Cena: Após a checagem, com tudo alinhado corretamente, as cenas são finalmente postas em ação e filmadas. Essa é a etapa final relacionada ao processo artístico da animação.

- Unir imagem e som: Por fim, a animação completa, a trilha sonora, a dublagem e os efeitos sonoros são editados em um único arquivo e estarão prontos para exibição.

Seguindo essa metodologia, podemos desenvolver uma animação digital utilizando o mesmo processo das animações tradicionais, mantendo os princípios da animação e do seu desenvolvimento, apenas mudando as mídias utilizadas. Esta metodologia será abordada com mais detalhes no capítulo 3.

1.6. DELIMITAÇÃO

Nesse projeto será produzido uma animação tradicional 2D digital tendo como base o conto *Eleições Bruxólicas* escrito por Franklin Cascaes sobre como a bruxa chefe é eleita e recebe seus poderes. A animação estará disponível para visualização via web.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesse capítulo serão abordados os assuntos que são o foco deste projeto: Cultura, Franklin Cascaes, As Bruxas de Cascaes e Animação e seus princípios.

2.1 CULTURA

De acordo com o *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*, cultura possui significados agrícolas significando o ato; processo ou efeito de trabalhar a terra; semear ou plantar; área cultivada; cultivo, significados biológicos como o ato de cultivar células tecidos vivos numa solução com nutrientes, e por fim o significado antropológico como conjunto de conhecimentos; costumes; crenças; padrões de comportamento adquiridos e transmitidos socialmente caracterizando um grupo social; aprimoramento espiritual; instrução; sabedoria; requinte de hábitos e conduta e apreciação crítica. (Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Acesso em: 15 de Março de 2021)

Ainda de acordo com o *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*, cultura se divide em seis expressões diferentes que são: Cultura alternativa (tendência em assumir atitudes, costumes, ideias, linguagens etc.), cultura de massa (conjunto estereotipado de conhecimentos, costumes, padrões de linguagem etc.), cultura geral (conjunto de conhecimentos gerais originários de diversas áreas de conhecimento), cultura erudita (conjunto de conhecimentos acumulados, valorizados pelo grupo social, que compõem o patrimônio cultural da sociedade.), cultura física (condicionamento físico por meio de ginástica, exercícios em geral e da prática de esportes, a fim de aprimorar o organismo) e cultura popular (folclore). (Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Acesso em: 15 de Março de 2021)

Com isso, podemos entender o porquê de Terry Eagleton, em sua obra *A ideia de Cultura* (2011, p. 9) caracterizou cultura como a segunda ou terceira palavra mais complexa existente. A palavra natureza que é oposto de cultura retém o título da palavra mais complexa de todas. Essas duas palavras, cultura e natureza ainda estão conectadas entre si, já que o conceito de cultura nasce da palavra natureza, já que seu significado original vem de “lavoura” ou

“cultivo agrícola”, ou seja, o cultivo que vem de forma natural. (EAGLETON, 2011)

Segundo Cuche (2002), o conceito figurado de cultura utilizado atualmente, surgiu somente no séc. XVIII com o Dicionário da Academia Francesa, onde, quase sempre, foi seguido de um complemento como “cultura das artes”, “cultura das letras” ou “cultura das ciências”. Esse complemento servia como explicação do que estava sendo cultivado. (CUCHE, 2002)

Ainda no mesmo século, a palavra cultura se libertou de seus complementos e passou a ser utilizada para designar “formação” e “estado de espírito”. A partir daí, o conceito de cultura veio a ser identificado como:

[...] um caráter distintivo da espécie humana. A cultura, para eles, é a soma dos saberes acumulados e transmitidos pela humanidade, considerada como totalidade, ao longo de sua história. (CUCHE, 2002, p. 21)

Maria Clara Tomaz Machado (1994) também categoriza cultura como uma expressão difícil de conceituar, já que não existe cultura no singular. Ainda segundo a autora, podemos definir cultura como

[...] todas aquelas práticas e representações culturais vivenciadas no cotidiano de atores sociais específicos, distantes do racionalismo científico, como forma de recriação do seu universo: crenças, hábitos, costumes, conhecimento. (MACHADO, 1994, p. 335)

Segundo Burke (2ª ed. 2008, p. 42) o termo cultura já foi utilizado para referir-se a situações que envolviam artes e ciências, que era a chamada “alta” cultura. Com o passar do tempo, foi expandido para incluir a “baixa” cultura, cultura popular, envolvendo elementos como música, folclore, medicina e outros costumes populares. Por fim passou a englobar elementos presentes no dia a dia popular local como artefatos, imagens, ferramentas, casas e suas práticas, como conversar, ler, jogar ou assistir. (BURKE, 2008)

Assim pode-se dizer que cultura é algo muito presente em tempos contemporâneos que procura entender os muitos caminhos que conduziram os grupos humanos as suas atitudes atuais e perspectivas do futuro. (BURKE, 2008)

Segundo José Luiz dos Santos (16ª ed. 1996, p. 22) “As várias maneiras de entender o que é cultura derivam de um conjunto comum de preocupações que podemos localizar em duas concepções básicas:” Esta são:

- A primeira concepção refere-se aos aspectos de uma realidade social, que leva em conta todas as características únicas daquela sociedade, desde seu agrupamento até sua maneira de conceber e organizar a vida social. Por mais que pareça um modo genérico, essa concepção é extremamente útil quando se fala de povos com realidades sociais bem diferentes da que vivemos e conhecemos. (SANTOS, 1996)
- A segunda concepção se refere ao conhecimento, ideias e crenças de um povo, o modo como elas estão inseridas na vida social, também levando em conta as características da primeira concepção. (SANTOS, 1996)

Desse modo, quando falamos em cultura de um local ou grupo de indivíduos, podemos estar falando sobre seu idioma, sua literatura, seu conhecimento filosófico, artístico ou científico produzidos por aquele povo, também incluindo a chamada cultura alternativa, que são todas as adaptações únicas associadas a eles, como produtos naturais, artesanatos locais, medicina alternativa, etc. (SANTOS, 1996)

Com isso podemos ver que a cultura diz respeito à humanidade como um todo e toda trajetória de cada povo, nação, sociedade e grupo humano individualmente. Seu estudo “contribui no combate a preconceitos, oferecendo uma plataforma firme para o respeito e a dignidade nas relações humanas.” (SANTOS, 1996, p. 8).

Ou seja, cultura não existe para enfeitar e embelezar a sociedade, ela deve ser tratada como um meio onde indivíduos, grupos e classes sociais utilizam como expressão de suas experiências e vivências. (MACHADO, 1994, p. 338). Por fim, “antes de tudo, cultura é expressão de vida, portanto, é vida e não apenas simbologia de um tempo”. (MACHADO, 1994, p. 338)

Como foi apresentado até o momento, cultura possui várias definições e características necessárias para o desenvolvimento da sociedade e do ser, se tornando inclusive um objeto de consumo para entender nossas raízes, mesmo que em forma de entretenimento. Abordar a cultura de Florianópolis na ótica de Franklin Cascaes se torna algo importante para que não sejam perdidos os laços com o imaginário criativo que deu origem as lendas da Ilha da Magia.

2.2 CIDADE DE FLORIANÓPOLIS

Florianópolis foi habitada, inicialmente, por índios tupis-guaranis, que de acordo com os indícios encontrados nos sambaquis e sítios arqueológicos datam 4.800 A.C. No início do século XVI embarcações da Baía do Prata começaram a aportar na Ilha de Santa Catarina. Por volta de 1675 Francisco Dias Velho dá início a povoação da ilha junto de sua família e agregados e funda Nossa Senhora do Desterro, ainda fazendo parte da vila de Laguna, e depois em 1726 é elevada à categoria de vila, sendo separada de Laguna. (Sobre Florianópolis, PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Em 1823, Desterro é elevada à categoria de cidade e torna-se a Capital da Província de Santa Catarina. Em 1894, a vitória das forças comandadas pelo Marechal Floriano Peixoto fez com que a cidade de Desterro mudasse seu nome para Florianópolis em sua homenagem. Entrando no século XX a cidade passou por muitas transformações, tendo como principal suporte econômico a construção civil. A implantação das redes básicas de energia elétrica e do sistema de fornecimento de água e captação de esgotos juntou-se a construção da Ponte Governador Hercílio Luz como marcos do processo de desenvolvimento urbano. (Sobre Florianópolis, PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

De acordo com a monografia “A Fundação de Franklin Cascaes e a Gestão Pública Municipal de Cultura em Florianópolis”, escrita por Ademir dos Santos, no quesito cultural, Florianópolis possui uma grande mistura de costumes dos variados povos e imigrantes que por aqui passaram. (A Fundação de Franklin Cascaes e a Gestão Pública Municipal de Cultura em Florianópolis. Acesso em: 16 de Março 2021)

Essa diversidade étnica e cultural, possui tradições e heranças dos povos Guaranis que foram herdadas pelos primeiros imigrantes europeus na cidade, os açorianos, que compunham a grande maioria da população. Da mesma forma, herdaram também dos afrodescendentes, que contribuíram de forma inestimável à infraestrutura econômica da sociedade local e que hoje são uma grande parte da população. Esses, acabaram por influenciar intensamente na musicalidade e religiosidade local. (A Fundação de Franklin Cascaes e a Gestão Pública Municipal de Cultura em Florianópolis. Acesso em: 16 de Março 2021)

Os costumes de cada um desses povos ajudaram a construir a cultura local, resultando no que, atualmente, identificam como processo de “criação de uma identidade cultural”, o que, por sua vez, acabou por contribuir também no surgimento da magia envolta da ilha. Mesmo com essa variedade de costumes e povos, muitas das tradições são remetidas a população açoriana pelo fato de representarem a maioria da população da época. É dessa cultura denominada como herança açoriana que Franklin Cascaes foi atrás e falaremos a seguir. (A Fundação de Franklin Cascaes e a Gestão Pública Municipal de Cultura em Florianópolis. Acesso em: 16 de Março 2021)

2.3 CULTURA DOS AÇORIANOS

Em 1748 a primeira colônia açoriana foi fixada nas margens da Lagoa da Conceição e, conseqüentemente, outras colônias foram surgindo em seguida, gerando um grande avanço na agricultura, na indústria manufatureira, na confecção artesanal e nas rendas de bilro. Na época, Portugal incentivou a migração de açorianos para a Ilha de Santa Catarina, a fim de reduzir o contingente populacional dos Açores. (AMORIM, 2012)

Da primeira colônia a 1756, cerca de seis mil açorianos oriundos da Ilha da Madeira e do Arquipélago dos Açores chegaram a Florianópolis, na época, ainda chamada de Desterro. Esses açorianos trouxeram consigo o sonho da instalação de moinhos de trigo e do início de uma nova vida, achando que na cidade encontrariam terras com condições iguais às suas de origem. (SOUZA; GOMES, Terra Açoriana: O Legado dos Açores em Santa Catarina. Acesso em: 16 de Março 2021)

No entanto, a terra encontrada não era fértil para plantação e o vento não era frequente o suficiente para fazer girar as rodas dos moinhos. A frustração das expectativas não atendidas, porém, desapareceram ao incorporarem costumes dos povos indígenas locais no seu dia a dia, como a plantação de mandioca e a pesca. (SOUZA; GOMES, Terra Açoriana: O Legado dos Açores em Santa Catarina. Acesso em: 16 de Março 2021)

Muitas dessas freguesias, como eram chamadas as comunidades habitadas pelos açorianos, são distritos de Florianópolis atualmente conhecidos como Nossa Senhora da Lagoa da Conceição, Nossa Senhora da Lapa do Ribeirão da Ilha e Santo Antônio de Lisboa. Da mesma maneira, são também

outras regiões de Santa Catarina como Laguna, Balneário São Miguel, Biguaçu e São José da Terra Firme. (SOUZA; GOMES, Terra Açoriana: O Legado dos Açores em Santa Catarina. Acesso em: 16 de Março 2021)

A influência da cultura açoriana em nossa cidade é inquestionável e percebida, principalmente, nas regiões em que a arquitetura das casas remete ao estilo tradicional das vilas portuguesas, como apresentado na figura 1 na página seguinte. (SOUZA; GOMES, Terra Açoriana: O Legado dos Açores em Santa Catarina. Acesso em: 16 de Março 2021)

Figura 1: Arquitetura Açoriana



Figura 1 Fonte: Cultura Açoriana².

E foi nesses distritos de Florianópolis ainda habitado por açorianos que Franklin Cascaes fez sua pesquisa e coleta de dados culturais.

2.4 FRANKLIN CASCAES

Franklin Cascaes (Figura 2) nasceu em 16 de outubro de 1908 e veio a morrer em 15 de março de 1983. Era o filho mais velho entre 12 irmãos e desde cedo aprendeu os afazeres que garantiam o sustento da família. Entre as atividades e conhecimento que dominava, o que mais sentia prazer em fazer era rabiscar desenhos utilizando carvão ou modelar bonecos semelhantes às imagens dos altares e bichinhos de cerâmica feitos nas olarias. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

² Disponível em: <http://4.bp.blogspot.com/_noUU0wkvV6o/TPUrMBwijaI/AAAAAAAAADo/P_zoBXP0rI/s1600/culturaarquitetura.jpg>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

Figura 2: Franklin Cascaes



Figura 2 Fonte: Prefeitura de Florianópolis.³

Franklin Cascaes tinha uma grande curiosidade sobre as bruxas. Após Cid da Rocha Amaral, professor e diretor da Escola de Aprendizizes e Artífices de Santa Catarina, descobrir o talento de Franklin Cascaes, na década de 20, Franklin Cascaes finalmente iniciou seus estudos. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Vencida a resistência paterna que existia, pois o pai de Franklin Cascaes achava que estudos eram algo delicado demais e um homem de verdade precisava trabalhar na roça, Franklin Cascaes recuperou os anos perdidos e tornou-se professor da antiga Escola Industrial de Florianópolis em 1941. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Em torno de 1940, Franklin Cascaes começou a pesquisar diversos temas envolvendo o homem do litoral catarinense e as comunidades pesqueiras da Ilha de Santa Catarina. Resgatou os fragmentos de uma tradição, uma cultura, que vinha se perdendo com a chegada do progresso. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

³ Disponível em: <<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/franklincascaes/>>. Acesso: 06/06/2019

Durante 40 anos, recolheu histórias, rabiscou mitologia, desenhou formas, moldou figuras baseadas em todos os temas pesquisados de uma tradição local que resultou em 42 conjuntos temáticos. Conjuntos estes formados por esculturas de pequeno porte representativas de figuras, ferramentas, instrumentos, utensílios, maquetes de engenhos de farinha, rancho de pescadores e mais de 1500 desenhos e centenas de anotações. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Além de que Franklin Cascaes utilizando sua arte registrou as tradições populares referentes à vida dos colonos que habitaram a Ilha de Santa Catarina, também resgatou e preservou a identidade cultural da Ilha da Magia. (Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes. PMF. Acesso em: 29 de Março de 2021)

Franklin Cascaes coletou seus dados pela faixa litorânea continental fronteiriça, área onde os mais de 6 mil açorianos predominantemente se estabeleceram. O fator principal que fez essa coleta de dados ser bem-sucedida foi o isolamento sociocultural dos povos açoriano-catarinenses, o que fez com que seus traços culturais antigos fossem preservados, tanto os continentais como os ilhéus. (FURLAN, 2012)

Observando e registrando os costumes culturais desse povo por sete décadas, Franklin Cascaes conseguiu reproduzir os traços do inconsciente popular dentro da fantasmagoria, onde relatava casos dramáticos de crenças em criaturas místicas como boitatás, lobisomens, negrinho do pastoreiro, saci-pererê, mas sobretudo em bruxas. (FURLAN, 2012)

Muito dos relatos que Franklin Cascaes coletou se valem de diálogos travados entre falantes analfabetos ou semialfabetizados do século XX, onde ele se empenhou em reproduzir os principais traços típicos dos açorianos-catarinenses nascidos na ilha, como a fonética, morfossintática e lexicosseântica. (FURLAN, 2012)

2.4.1 AS BRUXAS DE FRANKLIN CASCAES

As bruxas descritas por Franklin Cascaes (figura 3) foram resgatadas através de depoimentos dos povoadores portugueses que residiam em Desterro. Depoimentos que contavam histórias sobre antigas vítimas de atos malignos de

feitiçaria (*maleficium*), histórias que Franklin escutava com atenção e criava desenhos que simbolizavam o fantástico sobrenatural que nelas existiam. As bruxas mencionadas nas histórias possuíam o imaginário da “mulher maligna” que permeou a Idade Média e ainda existia na mente do povo que para cá vieram. (SILVEIRA, 1996)

Figura 3: Bruxa-Chefe



Figura 3 Fonte: O Fantástico da Ilha de Santa Catarina.

A origem dessas bruxas, de acordo com os relatos, ocorria quando um casal tivesse 7 filhas sem que tenha nascido um homem entre elas. Acontecendo isso, a primeira ou a última das filhas tornara-se uma bruxa. Também era dito que existiam diferentes espécies de bruxas, algumas maldosas, outras bondosas, inclusive umas que possuíam o dom de controlar o tempo. (SILVEIRA, 1996)

Nas horas mortas das sextas-feiras, as bruxas reúnem-se em locais mal-assombrados para realizarem rituais, recebem o unto virgem sem sal da velha bruxa-chefe e pronunciam as palavras mágicas do encantamento: “Por cima dos silvados e por baixo dos telhados vamos com mil diabos”. Com o ritual finalizado elas ganham poderes ilimitados para exercerem suas diabruras. (SILVEIRA, 1996)

Também existia na cultura local uma reza contra essas ações, que dizia o seguinte:

Pela cruz de São Saimão que te benzo com a vela benta na sexta feira da paixão. Treze raios tem o sol, treze raios tem a lua, salta demônio para o inferno, que esta alma não é tua. Tosca marosca rabo de rosca, vassoura na tua mão, rêlho na tua bunda e agulhão nos teus pés. Por cima do silvado e por baixo do telhado São Pedro, São Paulo e São Fontista, por cima da casa, São João Batista. Bruxa tatara-bruxa tu não me entres nesta casa nem nesta comarca toda por todos os santos dos santos Amém.

Porém, existiam bruxas tão poderosas que uma simples reza não as parava, para essas era necessário a ajuda de outro tipo de bruxa, as benzedeiiras e curandeiras, que utilizavam armadilhas e exorcismos contra as malévolas. (SILVEIRA, 1996)

Os contos coletados por Franklin Cascaes tão quais suas ilustrações desenvolvidas a partir dos variados depoimentos podem ser encontradas no livro *O Fantástico da ilha de Santa Catarina*, livro em questão que foi utilizado para o desenvolvimento deste projeto.

2.5 O FANTÁSTICO DA ILHA DE SANTA CATARINA, OS CONTOS DE FRANKLIN CASCAES, UMA RESENHA

O livro *Franklin Cascaes - O Fantástico na Ilha de Santa Catarina*, escrito por Oswaldo Antônio Furlan e utilizando as pesquisas de Franklin Cascaes é uma coletânea dos 24 principais contos sobre as bruxas que Franklin Cascaes coletou durante sua vida, mantendo fielmente os traços culturais e linguísticos que o povo açoriano possuía na época.

Nas primeiras páginas do livro encontrasse sobre a chegada dos açorianos na faixa litorânea da ilha de Santa Catarina, seus costumes e suas adaptações da cultura local, mostrando que essa área litoral foi onde Franklin Cascaes coletou seus dados culturais.

Com muita ênfase nas questões únicas dos açorianos, lemos que mesmo com o contato via marítima com outros povos e culturas, os traços culturais açorianos são muito fortes e diferentes das regiões vizinhas, principalmente na parte linguística, que percebesse algo extremamente presente na maneira que Franklin Cascaes escreve seus contos.

Já antecipando isso, o livro também conta com um glossário para melhor entender os dialetos típicos açorianos que ainda é percebido no famoso “*manézes*” que é muito forte em Florianópolis hoje em dia. A leitura do livro é uma leitura difícil devido à presença desses dialetos coloquiais açorianos em

seus contos, sendo ainda que pelo menos 50% de cada conto é escrito dessa maneira.

Os contos presentes no livro passam por todo tipo de história macabra que costumávamos ouvir quando crianças de nossos avós, passando até uma sensação nostálgica. Bruxas diabólicas que enfeitiçam adultos e crianças, dão nó nas crinas dos cavalos apenas por diversão, atacam pescadores, balançam em cipós nas árvores para amedrontar quem está descansado em suas sombras, bruxas que fazem festas e dançam noite adentro, eventos especiais como eleições para eleger a nova bruxa-chefe, enfim, narrativas cheias de eventos diferenciados do conhecimento comum das bruxas que ficam em seu caldeirão praticando magia.

As narrativas também deixam muito evidente que a aparência das bruxas encontradas nesses contos não são as bruxas conhecidas na cultura pop, onde são ou uma senhora com idade muito avançada e corcunda ou uma jovem sedutora padrão praticante de magia. Nessas narrativas as bruxas são criaturas grotescas que nem chegam a ser caracterizadas como algo humano ou do plano terreno.

Elas passam por figuras como criaturas humanoides com braços e pernas de cabeças de corvos, vassouras animadas com pernas e olhos característicos de répteis, bruxas gêmeas que são um par de botas animadas, bruxas galinhas, bruxas cavalos, bruxas que são rodas de carruagem de bois presas em figuras com a aparência de boi, bruxas completamente esqueléticas com crânio possuindo bicos e cabelos longos que atacavam pescadores, bruxas sereias, bruxas em forma de pilão em tamanho humano, bruxas que embruxam crianças, enfim, algo extremamente grotesco e criativo.

As narrativas também fazem menções de outras criaturas do folclore em alguns contos, como o Saci-Pererê e lobisomens. Outra característica presente nesses contos é que também existem as bruxas boas, conhecidas como benzedadeiras, porém sua maioria é diabólica. Inclusive, a criatura conhecida como Lúcifer está sempre presente nas narrativas, sendo o ser que dá poder as bruxas, que aparece inclusive em uma das ilustrações de uma das narrativas tocando um instrumento musical enquanto as bruxas dançam seu baile.

No meio desse imaginário macabro e contos de horror, ainda percebemos costumes da cultura açoriana no seu dialeto característico e em sua

alimentação, comportamento, lazer, costumes e afazeres diários. Em um conto específico existem os personagens que são basicamente os ricos da cidade que procuram se eleger fazendo promessas sobre coisas que pessoas fora da cidade nunca viram e não sabem se se quer existir, esses ricos políticos são rapidamente ligados a bruxas com suas promessas, algo bem atual.

Como dito anteriormente, é uma leitura difícil, porém muito interessante e divertida para entendermos a magia presente na origem do nome Ilha da Magia de Florianópolis. No meio desse mundo fantasmagórico foi escolhido um conto específico para ser adaptado para a animação, levando em consideração detalhes também existentes nas ilustrações de todas as narrativas encontradas no livro.

2.6 CONTO ELEIÇÕES BRUXÓLICAS

Neste tópico será apresentada um resumo do conto Eleições Bruxólicas de Franklin Cascaes encontrados no livro *Franklin Cascaes - O Fantástico na Ilha de Santa Catarina* escolhido para a adaptação, os motivos e em seguida o enredo desenvolvido para a animação.

2.6.1 RESUMO: ELEIÇÕES BRUXÓLICAS

Serafim Calimeiro e Vicente Laureano se encontram e começam a conversar sobre seus dias, ambos são moradores da Ponta do Rapa, vivem de pesca artesanal e de plantio próprio, sendo homens do campo. Serafim então convida Vicente para ir até a casa de Antonio Diulindo que lhe enviou um recado precisando falar com ele urgentemente. Vicente, assim que recebe o convite responde a Serafim que já sabe do que se trata.

Vicente diz que dois homens ricos da cidade foram até a casa de Diulindo prometendo muitas coisas para ele, como uma casa de tijolos, uma vaca que dá leite, nata, manteiga pura e queijo, uma galinha que coloca ovos cru, cozidos, frito, uma parreira que da uva em cacho, vinho em garrafa, cana de açúcar, cachaça pronta e até um carro que não precisa de boi para puxar.

Serafim, diante dessas falas de Vicente, diz que já está um homem velho de cabelos e barba branca e não admite esse tipo de brincadeira que ele está fazendo. Vicente diz que é tudo verdade pois ele estava lá durante a

conversa e que isso prometido vai ser cumprido se eles ajudarem os ricos da cidade a serem eleitos como deputados na Câmara da Cidade.

Os dois continuam discutindo durante o caminho até a casa de Antonho Diulindo. Chegando lá, Diulindo conta a história novamente para Serafim que continua sem acreditar, dizendo que é tudo verdade e essas coisas prometidas existem nos cantos da Europa e os homens ricos são homens de bem que são bem viajados no mundo. Serafim então pede licença e se retira da casa de Diulindo.

Durante a viagem de volta para casa, Serafim conta para Vicente que não conhece e nem mesmo entende o que é esse negócio de eleições para deputados da Câmara da Cidade. Serafim diz que sua avó Rosa acreditava que nas ilhas dos Açores o demônio juntava um bando de mulheres bruxas e elegia a mais velha como bruxa-chefe em uma eleição.

A bruxa-chefe recebia um novelo enfeitado com o poder da malícia de Lúcifer, que servia para controlar as outras bruxas do bando bruxólico recém-formado e que seria passado adiante quando a bruxa-chefe estivesse prestes a morrer. Quando essas eleições estavam chegando perto, as bruxas se reuniam em locais mal-assombrados como encruzilhadas, casas abandonadas ou grutas para eleger a nova chefe.

A então atual bruxa-chefe sai pelos ares gritando “quem pega o que eu largo?!” ou “não pega o que eu largo!”, quando ela não quer perder seu mandato, soltando fios do novelo enfeitado por onde passa. Todas as bruxas reunidas no local começam a juntar fios desse novelo e a que juntar a maior quantidade é eleita bruxa-chefe, recebendo os poderes da malícia de Lúcifer.

Serafim então conclui para Vicente falando que essa é a única eleição que ele já ouviu falar e que Diulindo precisa tomar cuidado com esses novos ricos da cidade e suas promessas.

Esse conto possui um enredo que permite mostrar o surgimento de uma bruxa, personagem chave de outros contos de Franklin Cascaes, em um único roteiro, permitindo uma adaptação fiel de maneira natural para uma animação 2D, frame por frame, seguindo seus princípios (que serão apresentados no subtópico 2.7.2), permitindo inclusive desenvolver um suspense com a história sem comprometer a fonte original, assim desenvolvendo algo novo, mas familiar.

2.7 DESIGN

Segundo Silva (2015) o Design sempre esteve presente na vida dos seres humanos. Se voltarmos a épocas primitivas, como a descoberta do fogo, a invenção da roda e até outros utensílios de caça primitivos, percebemos a existência do design, mesmo que inconsciente, invisível e sem o sentido que existe nos dias de hoje. A adaptação do ser humano para desenvolver atividades, projetos ou produtos que servem para uma necessidade.

Segundo esse pensamento Silva (2015), o Design surge para atender o indispensável e até então, impossível, sempre procurando a solução de problemas e superação de obstáculos. Silva ainda diz:

Surgindo nas mais variadas formas de expressão, o Design resulta num repertório histórico, cultural e económico, revelando o desenvolvimento de competências intelectuais, criativas e motoras mas, sobretudo, de uma responsabilidade social que a sua função implica.

A história do Design é um estudo relativamente recente, tendo seus primeiros ensaios datados em torno de 1920. A palavra design tem origem imediata do inglês onde o substantivo *design* refere-se a ideia de plano, desígnio, intenção, configuração, arranjo e estrutura. Existe ainda uma origem mais remota que vem do latim *designare*, aqui sendo um verbo que abrange ambos os sentidos de designar e desenhar. Podemos já perceber que do ponto de vista etimológico, o termo design já possui uma ambiguidade de origem entre o abstrato de conceber, projetar, atribuir e o concreto de registrar, configurar, formar. (DENIS, pg. 16, 2002)

Mesmo com essa ambiguidade, podemos dizer que o design opera entre esses dois aspectos de sua origem, sendo atribuído a formas materiais e conceitos intelectuais. “Trata-se portanto de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos”. (DENIS, pg. 16, 2002)

Wilton Azevedo (1988) completa essas informações ao afirmar quê:

Assim como o cotidiano das ruas e das novelas lança novas palavras com novo significado a cada dia, o mundo com suas transformações faz surgir novos significados e, para eles, surgem novas palavras que tentam significar o que o homem está tentando compreender. Assim acontece com a palavra *design*.

O termo design, que está cada vez mais comum no nosso vocabulário cotidiano, pode significar algo novo que esteja surgindo no mercado, algum novo estilo de um produto já conhecido ou algo que está na moda, como por exemplo, um novo design de óculos que todo mundo está usando. (AZEVEDO, pg. 8, 1988)

Azevedo também faz uma comparação entre desenho e design, fazendo a pergunta de o porquê de quando vemos um modelo nu artístico o consideramos um desenho e uma cafeteira um objeto. Aqui vemos que ao estudar o modelo vivo estamos transformando o ato de olhar em uma manifestação gráfica em uma forma de representar a realidade. Isso também acontece se olharmos para a cafeteira da mesma maneira, porém, no momento que deixamos a limitação de copiar a realidade de lado e a utilizamos como objeto de cópia, de referência ela deixa de ser um desenho e se torna design, algo novo, porém familiar. (AZEVEDO, pg. 9, 1988)

“O *design* surge no mundo quando o homem começa a fazer suas primeiras ferramentas, e o *designer* continua a lidar com ferramentas.” (AZEVEDO, pg. 11, 1988)

A partir do que vimos com Silva, Denis e Azevedo, podemos dizer que o Design tem como objetivo desenvolver novas ações, produtos, projetos que ajudem a cumprir nossas necessidades, criar tendências a serem seguidas com apelo puramente estético, transmitir mensagens históricas, culturais e sociais, resolver e superar problemas, tudo isso de maneira abstrata ou concreta, com ideias e projetos físicos.

De acordo com o site Design Culture (2017) as principais áreas do design são Design Gráfico, Design de Interface, *Web Design*, *Motion Graphics*, Design de interiores, Design de produto, Design Automobilístico, Design de moda e Design Têxtil.

Dentro dessas áreas, o *Motion Graphics*, também conhecido como *Motion Design*, Design de Animação, Videografismo ou apenas *Motion*, é a vertente originada do Design Gráfico que mescla os princípios de design e cinema, desenvolvendo animações digitais com vídeos, efeitos e imagens. (DESIGN CULTRE, 2017. Acesso em: 09 de Abril de 2021)

Ainda ligado a isso, existe a Composição digital, que é “a composição digital manipulada de ao menos duas imagens diferentes para produzir um resultado único.” (BRINKMANN, pg2, 2008)

Com o Design de Animação, a Composição Digital e a Animação 2D, conseguimos abordar todos os princípios do design existentes dentro da animação de maneira criativa, transmitindo toda a mensagem que é abordada nesse projeto com um cenário envolvente e único que apenas os contos de Franklin Cascaes proporcionam.

2.8 ANIMAÇÃO

A palavra animação tem origem do verbo latim *animare*, que significa “dar vida a”. A partir disso podemos dizer que a animação pode dar vida a linhas e formas inanimadas através da ilusão artificial de movimentos. (WELLS, 1998)

Mas não por ser uma ilusão artificial que a animação é algo sem alma ou coração. A animação não é apenas um amontoado de desenhos postos em sequência para gerar a ilusão de movimento, ela é inclusive uma das mais belas formas de representação da arte. (WHITE, 1989)

Além disso White (1989, p. 9) diz:

Eu tenho às vezes pensado que muito dos Antigos Mestres, desde Leonardo da Vinci a Rembrandt e Hokusai, poderiam ter se comprometido a animação, dado o conhecimento da produção de filmes estivesse disponível a eles em suas épocas.

Segundo Vladimir (Bill) Tytla (apud. THOMAS 1989, p. 15), o primeiro animador a trazer emoções para a animação, uma vez disse:

...Animação não é apenas o tempo, ou um personagem bem desenhado, é a soma de todos esses fatores. (...) O que o animador está interessado é transmitir um certo sentimento que você está sentindo naquele momento particular. Você faz tudo que for possível para conseguir isso...

E segundo Walt Disney (apud. THOMAS 1989, p. 13) a “Animação pode explicar qualquer coisa que a mente do ser humano possa imaginar”.

Entendendo os pensamentos dos autores citados podemos ver que a animação não é apenas desenhos em movimento, ela tem uma base artística extremamente presente. Com isso, a animação utilizando tudo que envolve seu desenvolvimento é uma junção de desenhos em movimento que passam uma

sensação, uma emoção, um sentimento ao espectador e, segundo Thomas (1989), transmitir um tipo de sentimento é a essência de comunicação em qualquer forma de arte.

2.8.1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

De acordo com Richard Williams (2009) a humanidade sempre tentou representar figuras em movimento e que a ideia de animação é muito mais antiga do que se imagina. Alguns exemplos disso são as artes rupestres com mais de 35,000 anos encontradas nas paredes das cavernas, as pinturas nas colunas Egípcias que possuíam poses progressivas e pareciam estar em movimento quando alguém passava por elas em certa velocidade e também os vasos na Antiga Grécia, que eram decoradas com figuras em poses sucessivas e quando girados criavam a sensação de movimento.

Ainda segundo Williams (2009) e também Sergi Càmara (2004) a realidade de transmitir movimentos através de desenhos surgiu junto da lanterna mágica em 1640, considerado por muitos o primeiro aparelho a projetar imagens em movimento sobre uma tela.

Em 1824 o princípio da “persistência da visão” foi descoberto por Peter Mark Roget e, a partir disso, em 1832 surgiu o Fenacístoscópio (figura 4), de Joseph Antoine Plateau. Este utilizava uma série de desenhos em sequência de movimentos em caracol e montados sobre um disco que girava independente de outro disco cheio de ranhuras. (CÂMARA, 2004).

Esse princípio se suporta no fato de que nossos olhos temporariamente gravam a imagem de qualquer coisa que eles veem e sem isso, a ilusão de movimentos não seria possível, quebrando a conexão de imagens e fazendo com que filmes e animações não fossem possíveis. (WILLIAMS, 2009)

Figura 4: Fenacístoscópio

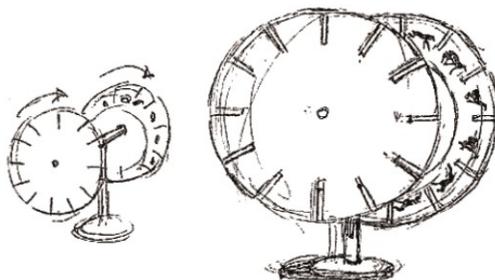


Figura 4 Fonte: *The Animator's Survival Kit*.

Anos depois ocorreu o surgimento do Zootrópio de William Lincoln em 1867 e o Praxinoscópio de Émile Reynaud em 1877 e, segundo Williams (2009), o primeiro foi inicialmente vendido como um brinquedo e o segundo foi a primeira criação de sequências de ação desenhadas em uma folha transparente chamada *Crystaloid*, que abriu portas para um grande avanço. Thomas Alva Edison, utilizando todos os inventos até então como base, então cria o Cinetoscópio.

Constituído por uma caixa, eram passados rolos de fotografias em uma velocidade equivalente a 46 imagens por segundo enquanto eram iluminadas por uma lâmpada incandescente, conforme mostra figura 5. Pelo valor de uma moeda, as pessoas podiam assistir ao evento através de uma pequena ranhura. (CÂMARA, 2004)

Figura 5: Cinetoscópio

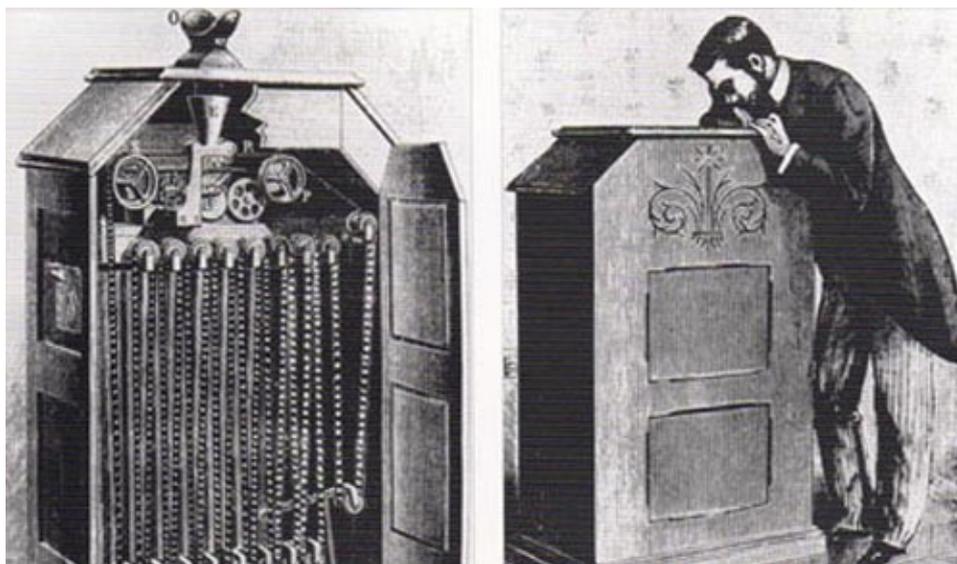


Figura 5 Fonte: <https://mariaeusebio12av1.files.wordpress.com/2012/10/083102.jpg?w=640>.

Com o passar dos anos um filme experimental chamado *El Hotel Eléctrico* (O Hotel Elétrico) foi rodado em 1905 por de Chomón, consistindo de uma manipulação de elementos e de personagens do cenário entre cada fotograma filmado. Em 1906 *Humorous Phases of Funny Faces* (Cômicas Fases de Faces Engraçadas) foi rodado utilizando a técnica de fotograma a fotograma, produção de James Stuart Blackton, que, anteriormente em 1900, produziu o filme *Enchanted Drawing* (O Desenho Encantado) que é erroneamente considerado o primeiro filme de animação. (CÂMARA, 2004)

Em 1908, Émile Cohl, que é considerado por muitos o pai da animação, produziu o filme *Fantasmagorie* (Fantasmagoria) com duração de 1 minuto e 57 segundos. Era um filme interpretado por personagens de linhas simples que são animados com a técnica de fotograma a fotograma. (CÂMARA, 2004)

Em 1911, Winsor McCay produziu sua primeira animação chamada *Little Nemo* (Pequeno Nemo), que foi a primeira adaptação de uma história em quadrinhos (CÂMARA, 2004), e depois, em 1914 criou *Gertie, the Dinosaur* (Gertie, o Dinossauro) que consistia de uma personagem animada que, na tela, obedecia às ordens de seu criador posicionado a frente da projeção segurando uma maçã que interagia “ao vivo” com ela, como mostra figura 6. (WILLIAMS, 2009)

Figura 6: Gertie, o Dinossauro

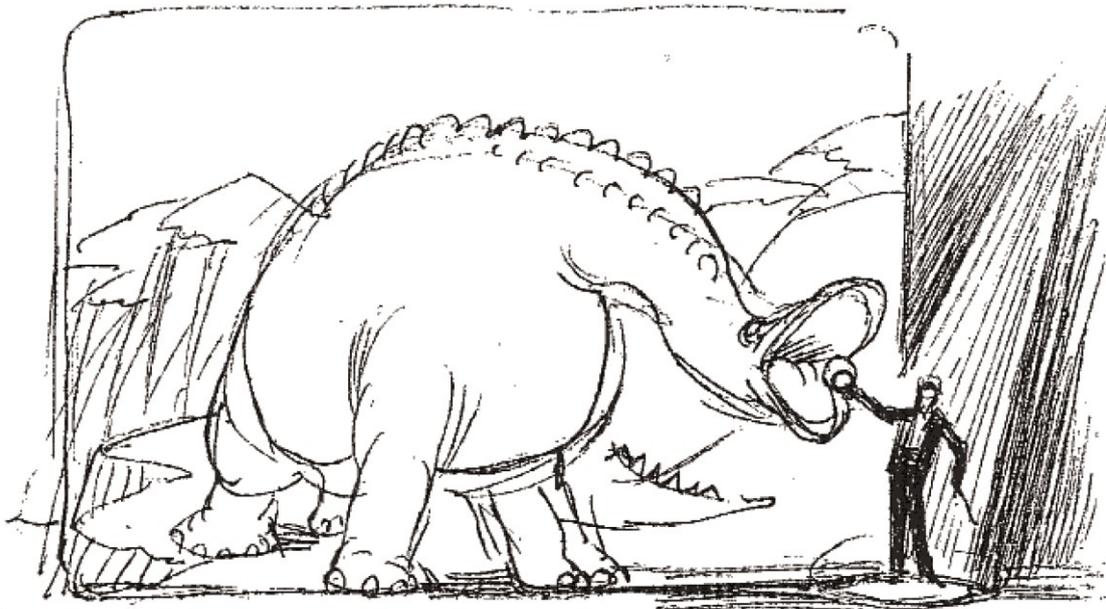


Figura 6 Fonte: *The Animator's Survival Kit*.

Cameraman's Revenge (A vingança do Cinegrafista) foi ao ar em 1912, tendo 13 minutos de duração e sendo o primeiro filme animado a utilizar animação de bonecos. (CÂMARA, 2004)

Earl Hurd, em 1905, inventou o acetato da animação. Era uma folha transparente onde eram pintados os personagens e objetos que seriam animados e então postos sobre um fundo fixo. Essa invenção revolucionou a

indústria da época fazendo ser desnecessário redesenhar o fundo em cada fotograma da animação, poupando muito trabalho. (CÂMARA, 2004)

Nesse mesmo ano Max Fleisher inventou o Rotoscópio que só teve a patente registrada dois anos mais tarde. O Rotoscópio capturava imagens de ação real que depois eram utilizadas como referência para animação tradicional. O estúdio de Fleisher desenvolveu muitas séries conhecidas como *Betty Boop*, *Popeye* (O Marinheiro Popeye) e *Out of the Inkwell* (Saindo do Tinteiro), onde neste último foi utilizada uma combinação da personagem Koko com imagens reais. (CÂMARA, 2004)

O primeiro longa metragem da história da animação chamado *El Apóstol* (O Apóstolo) foi criado em 1917 por Quirino Cristiani, sendo uma sátira política ao governo de Hipólito Irigoyen. Tinha uma duração de 70 minutos e utilizava a técnica de desenho e recorte. O filme foi perdido em um incêndio. (CÂMARA, 2004)

O famoso *Felix the Cat* (O Gato Félix) criado por Pat Sullivan e Otto Mesmer em 1919 é considerado a primeira série da indústria da animação. As aventuras de Félix tiveram em torno de 175 filmes realizados entre 1919 e 1930. (CÂMARA, 2004)

O rato Mickey estrelou em 1928 a primeira animação com som chamada *Steamboat Willie* (Willie do Barco a Vapor; O Vapor Willie; Guilherme, o Timoreiro), produzida por Walt Disney. O som foi realizado através de um sistema mono Cinephone, que sincronizava os efeitos sonoros com a música em questão de Carl Stalling. Também de autoria da Disney foi realizada a primeira animação a cores chamada *Flowers and Trees* (Flores e Árvores), utilizando a técnica Technicolor. (CÂMARA, 2004)

Walt Disney continuou inovando e em 1937 foi produzido o primeiro curta-metragem que fez uso de filmagem em diferentes níveis (truque de multiplano) que proporcionava profundidade de campo a animação, intitulado *The Old Mill* (O Velho Moinho). Esta técnica também foi utilizada em *Snow White and the Seven Dwarfs* (Branca de Neve e os Sete Anões) que foi a primeira animação a conseguir reconhecimento internacional. (CÂMARA, 2004)

Em 1964 Ken Knowlton iniciou as primeiras pesquisas de animação por computador, mas a primeira longa-metragem produzida totalmente com a técnica 3D estreou apenas em 1995, a famosa *Toy Story* (Toy Story, um mundo

de aventuras). Técnica que já tinha sido experimentada anteriormente com o filme *Tron* (*Tron, uma Odisseia Eletrônica*) em 1982 e *Great Mouse Detective* (*As Peripécias do Ratinho Detetive*) em 1986, ambos sendo produção da Disney e que continuam algumas cenas realizadas com computação 3D. (CÂMARA, 2004)

Nas figuras abaixo (7 e 8), podemos ver um gráfico do tempo da Disney retiradas do livro *The Illusion of Life – Disney Animations*, de Frank Thomas e Ollie Johnston.

Figura 7: Gráfico do Tempo, 1923 a 1933

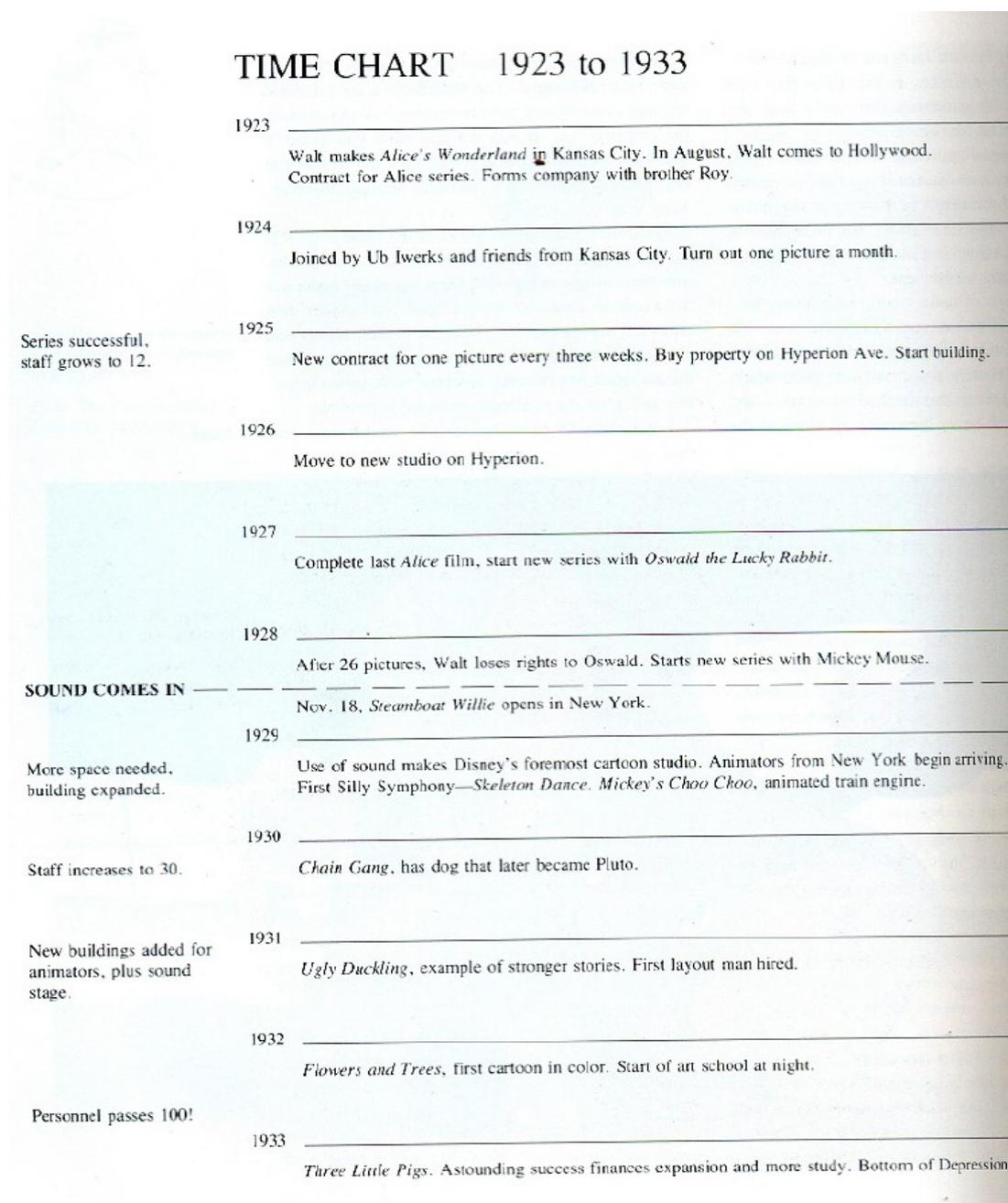


Figura 7 Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

Tradução livre do acadêmico: Gráfico do tempo 1923 a 1933.

1923: Walt faz *Alice no País das Maravilhas* na cidade de Kansas. Walt vai para Hollywood. Contrato para a série da *Alice*. Inicia uma empresa com seu irmão Roy.

1924: Ub Iwerks e amigos da cidade de Kansas se juntam a Walt. Entrega de um filme (curta) a cada mês.

Séries bem sucedidas. Funcionários aumentam para 12. (lado esquerdo da imagem).

1925: Novo contrato para um curta a cada três semanas. Compra uma propriedade na Avenida Hyperion. Início da construção.

1926: Mudança para o novo estúdio em Hyperion.

1927: Finaliza o último filme da *Alice*, inicia nova série com *Oswald, o Coelho Sortudo*.

1928: Depois de 26 curtas, Walt perde os direitos de *Oswald*. Começa uma nova série com *Mickey Mouse*.

Introdução de sons. (lado esquerdo da imagem).

1928: 18 de novembro, *O Vapor Willie* estreia em Nova Iorque.

Necessidade de mais espaço, edifício expandido. (lado esquerdo da imagem).

1929: O uso de som faz com que a Disney se torne um estúdio de animação acima dos outros. Animadores de Nova Iorque começam a chegar. Primeira Sinfonia Tola, *A Dança dos Esqueletos*. Motor de trem animado com o *Mickey's Choo Choo*.

Funcionários aumentam para 30. (lado esquerdo da imagem)

1930: *Os prisioneiros*, estrela o cão que mais tarde se tornaria Pluto.

Mais edifícios construídos para os animadores, mais uma sala de som. (lado esquerdo da imagem).

1931: *O Patinho Feio*, exemplo de história envolvente. Primeiro trabalhador de layout contratado.

1932: Flores e Árvores, primeiro desenho colorido. Início de escola de arte durante a noite.

Funcionários pessoais 100! (lado esquerdo da imagem).

1933: *Os Três Porquinhos*. Grande sucesso financia novas expansões e mais estudos. Pior época da Grande Depressão.

Figura 8: Gráfico do Tempo, 1934 a 1943.

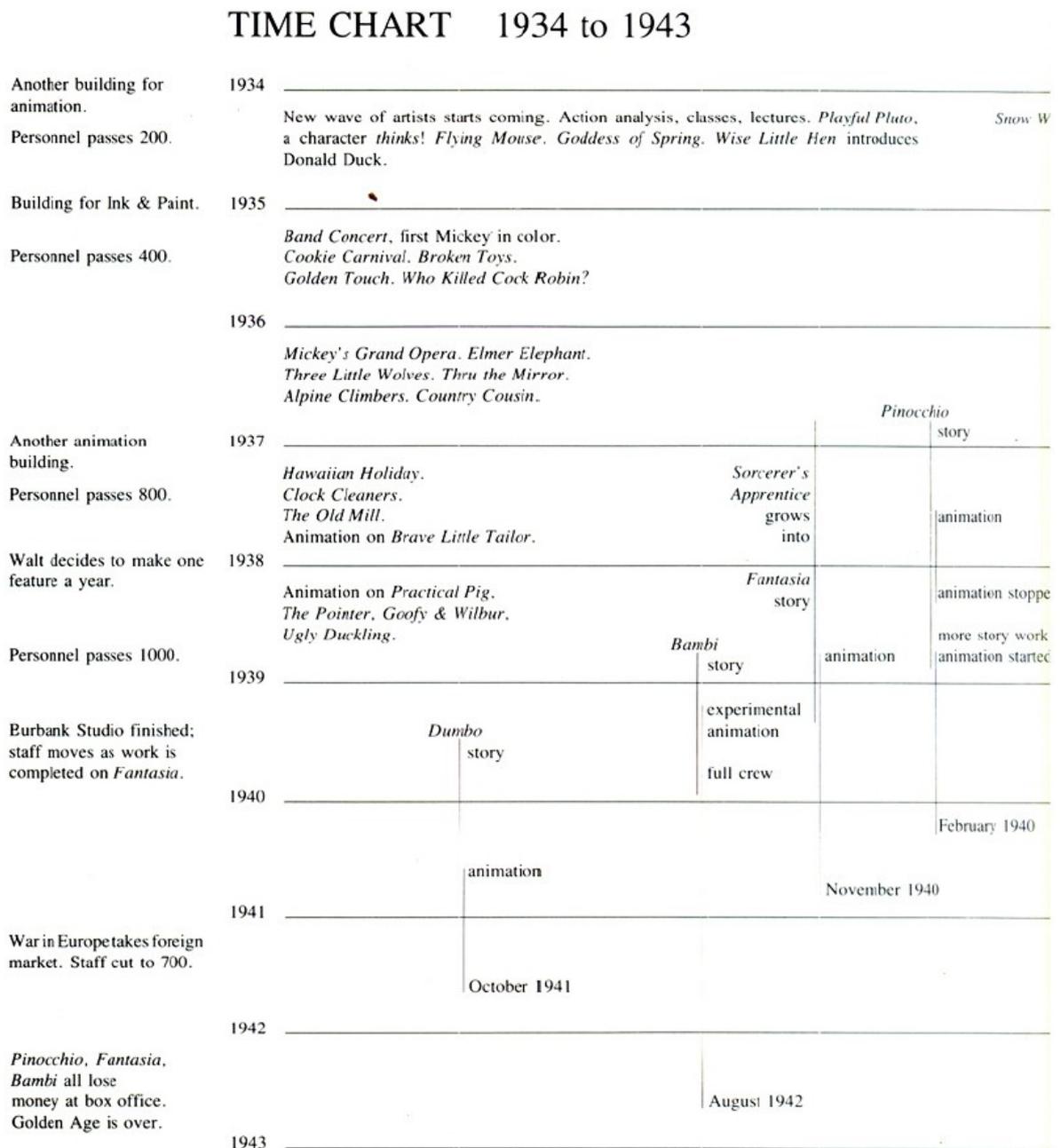


Figura 8 Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

Tradução livre do acadêmico: Gráfico do tempo 1934 a 1943.

Mais um prédio para animação. Funcionários pessoais 200. (lado esquerdo da imagem)

1934: Nova onda de artistas chegando. Análises de ações, classes e discursos. *Pluto Brincalhão*, um personagem *pensa!* *Ratos Voadores*, *A Deusa da Primavera*, *A Galinha Espertalhona* introduz Pato Donald.

Branca de neve.

Edifício para traçado nankin e pintura. Funcionários pessoais 400. (lado esquerdo da imagem).

1935: *Concerto Musical*, primeiro Mickey em cores. *O Carnaval dos Biscoitos*. *Brinquedos Quebrados*. *O Toque de Ouro*. *Quem matou o Galo Robin?*

1936: *A Grande Opera de Mickey*, *Elmer o Elefante*, *Os Três Lobinhos*, *Através do Espelho*, *Alpinistas Alpinos*, *Primo da Roça*.

Pinóquio, história.

Outro prédio para animação. Funcionários pessoais 800. (lado esquerdo da imagem).

1937: *Feriado Havaiano*. *Limpadores de Relógio*. *O Velho Moinho*. *O Alfaiatezinho Valente*. *Aprendiz de Feiticeiro* começa a surgir.

Walt decide produzir um filme por ano.

1938: Animação em *Porcos Práticos*. *O Pintor*. *Pateta e Wilbur*. *O Patinho Feio*. *Bambi*, história. *Fantasia*, história.

Funcionários pessoais 1000. (lado esquerdo da imagem).

1939: *Dumbo*, história. Animações experimentais. Grupo cheio.

Estúdio em Burbank finalizado: funcionários se mudam de acordo com o andamento do trabalho de *Fantasia*.

1940: Animações.

1941: Animações.

Guerra na Europa utiliza mercado estrangeiro. Funcionários caem para 700.

1942: *Pinóquio*, *Fantasia* e *Bambi* perdem dinheiro na bilheteria. A Era de Ouro chega ao fim.

2.8.2 TIPOS DE ANIMAÇÃO

De acordo com as leituras dos livros *The Illusion of Life: Disney Animation*, *Understanding Animation*, *The Animators Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation* e *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods*, os estilos de animação mais utilizados e abordados são: Animação Tradicional, Animação 2D, Animação 3D, *Motion Graphics* e *Stop-Motion*.

A seguir encontra-se um breve resumo de cada um deles, e em seguida, no tópico 2.8.3, uma explicação detalhada sobre animação tradicional digital, estilo escolhido para o desenvolvimento deste projeto, será abordada.

O estilo clássico de quadro a quadro permite que seja desenvolvido personagens e cenários com características únicas se utilizando de ilustração e um *software* digital. Dessa maneira, o enredo e tempo da animação será melhor controlado para passar a atmosfera desejada com facilidade.

- Animação Tradicional

É a forma de animação mais antiga conhecida. Ela consiste em desenhar quadro por quadro manualmente para compor toda a cena, como mostra figura 9. Era utilizado mesa de luz para que os artistas pudessem acompanhar o processo das cenas anteriores e deixar a animação o mais semelhante possível em cada quadro. (WELLS, 1998; WHITE, 1989; 2006; Artgeist. Acesso em: 30 de maio de 2021)

Figura 9: Branca de Neve e os Sete Anões. Exemplo de animação tradicional.



Figura 9. Fonte: *The Illusion of life: Disney Animation*.

Ela foi o tipo de animação mais utilizado no mundo até o início do ano 2000. Agora, na era digital, a animação tradicional continua a ser muito utilizada tendo sua produção feita inteiramente através de *softwares* para computadores. A mesa de luz foi substituída por tablets e mesa digitalizadores, agilizando muito o tempo de produção. (WELLS, 1998; WHITE, 1989; 2006; Artgeist. Acesso em: 30 de maio de 2021)

- Animação 2D

A animação 2D é um tipo de animação que substitui a ilustração de quadro por quadro por ilustrações de base vetoriais (figura 10). Com a ajuda de *softwares* digitais, o animador pode escolher os pontos específicos do personagem em questão para ser animado, como o braço, a mão, ou a perna, sem precisar ilustrar todos os movimentos e depois editar. (FURNISS, 2008; Artegeist. Acesso em 30 de maio de 2021)

Figura 10: Exemplo de Animação 2D vetorizada.

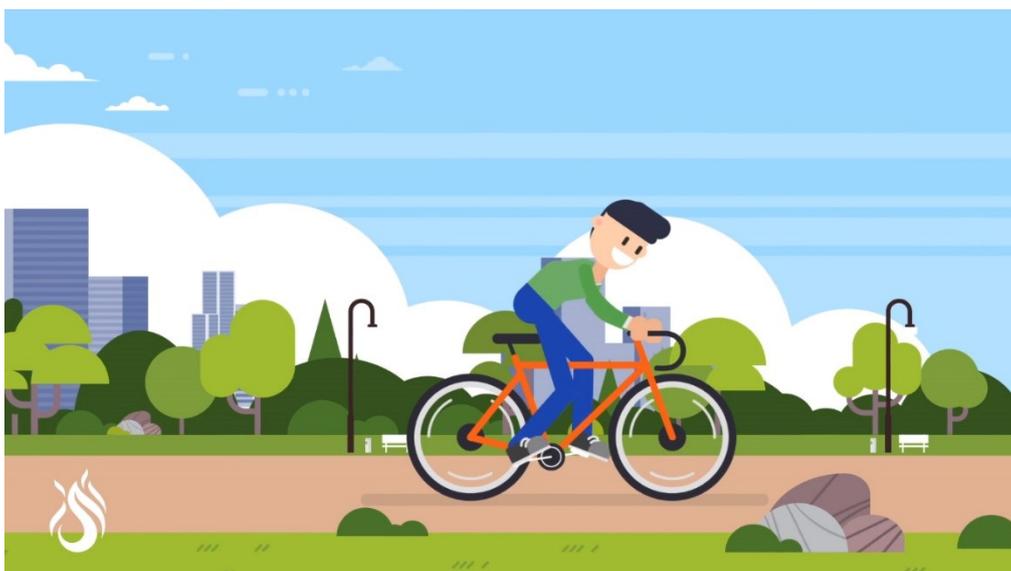


Figura 10. Fonte: Saga⁴.

É um tipo de animação muito flexível e versátil, já que chama a atenção inclusive de pessoas que não possuem muitas habilidades de desenho. Com a adição de pontos específicos, esse tipo de animação não se faz uso do quadro por quadro que existe na animação tradicional. Os softwares dedicados recriam todos os movimentos automaticamente. (FURNISS, 2008; Artegeist. Acesso em 30 de maio de 2021)

- Animação 3D

Uma animação criada a partir de imagens geradas diretamente por computação gráfica, com volume, peso, física, luz, sombra e textura, inteiramente em 3D. Todo o cenário e personagens (figura 11), tal qual sua

⁴ Disponível em: <<https://saga.art.br/onde-estudar/online/ilustracao-vetorial-e-animacao-2d/>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

atmosfera é feita inteiramente em softwares de modelagem 3D. É atualmente o tipo de animação mais utilizado no mundo, sendo utilizada em campos de medicina, arquitetura, recriação de eventos em leis, filmes e jogos. (BEANE, 2012; Artgeist. Acesso em: 30 de maio de 2021)

Figura 11: *Sherk*. Exemplo de Animação 3D



Figura 11. Fonte: *A New History of Animation*.

O artista 3D trabalha na produção modelagem, texturização, animação, iluminação ou renderização do objeto, personagem ou cenário que está sendo desenvolvido, utilizando softwares dedicados onde existe um espaço com três dimensões, que permitem trabalhar com altura, largura e profundidade livremente. (BEANE, 2012; FURNISS, 2008; 2016)

- *Motion Graphics*

Esse tipo de animação se diferencia muito dos outros estilos já que não se precisa utilizar de uma personagem como foco para contar um enredo. Tendo sua origem no design gráfico, esse método se utiliza todo tipo de formas, textos e cores para passar a mensagem necessária, como mostra figura 12. O princípio aqui é que qualquer forma gráfica pode ser utilizada para gerar movimento. (KRASNER, 2008; Artgeist. Acesso em: 30 de maio de 2021)

Figura 12: Sequência de títulos do filme *Thank You For Smoking*. Exemplo de *Motion Graphics*.



Figura 12. Fonte: *Motion Graphic Design - Applied History and Aesthetics*, 2 Ed.

Durante a Segunda Guerra Mundial os estúdios de *Hollywood* e outras mídias comerciais eram monitorados, dessa maneira, alguns cineastas foram alistados ao serviço militar. Os cineastas animadores, durante esse tempo de alistamento, produziam curta metragens, mapas animados, diagramas móveis e documentários, tudo fazendo uso do *motion graphics*. (FURNISS, 2016)

Muitas das animações de banners que são vistas na internet, em sites de notícias e lojas virtuais são trabalhos de *motion graphics*, sendo feitas em softwares dedicados como o *Animate*. (Design Culture. Acesso em: 30 de maio de 2021)

- *Stop-Motion*

O *Stop Motion* (figura 13) é uma animação que se utiliza de câmera reais e fotografia para dar movimento a sua história. É um processo bastante trabalhoso, mas cheio de personalidade. (FURNISS, 2016; Artgeist. Acesso em: 30 de maio de 2021)

Figura 13: *Jason and the Argonauts*. Exemplo de Stop-Motion



Figura 13. Fonte: *A New History of Animation*.

Esse processo engloba uma grande variedade de objetos que podem ser utilizados durante a fotografia de quadro a quadro, indo desde objetos encontrados aleatoriamente e materiais naturais como partículas de areias até papéis milimetricamente cortados, humanos pixelados e marionetes. Esses objetos então são fotografados em uma posição e depois ajustados para serem fotografados novamente para gerar a ilusão de movimento. (FURNISS, 2016)

Nos primeiros anos do cinema, o *stop-motion* chegou a ser mais dominante que as animações tradicionais, mas assim que o sistema de estúdio americano se desenvolveu a situação reverteu. (FURNISS, 2016)

2.8.3 ANIMAÇÃO TRADICIONAL DIGITAL

A animação tradicional é a forma de animação mais antiga conhecida, muito utilizada nas animações feitas pela Disney e continuam muito populares até os dias de hoje. É uma animação feita a mão, quadro-a-quadro, criando a ilusão de movimento. (WELLS, 1998).

Com o uso de lápis e canetas nanquim, é desenhado em folhas de material transparente como célula de folha ou acetato, a imagem desejada que então é sobreposta por outra folha do mesmo material. Nesta nova folha será desenhado o movimento sucessor do anterior e assim sucessivamente até que toda a sequência de desenhos esteja completa. Essa sequência de desenhos é

chamada quadro-a-quadro, ou *frame-by-frame*, e quando postas para filmagem criam a ilusão de movimento, como mostram figuras 14 e 15. (WHITE, 2006)

Figuras 14 e 15: Folhas sobrepostas

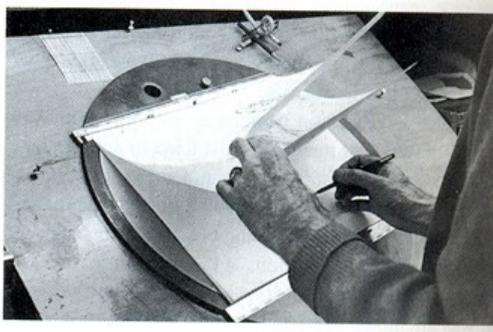


Figura 14. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

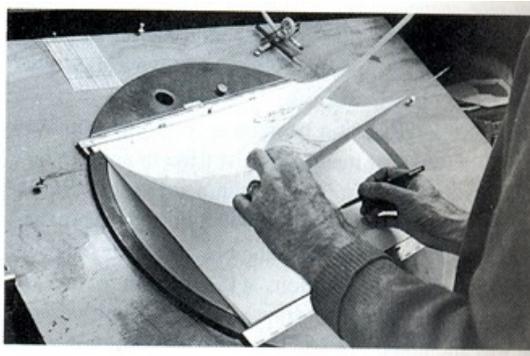


Figura 15. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

Existiam problemas nesse processo como a absorção de poeira das folhas que eram muito difíceis de manter limpas e sua absorção de luz. Devido a absorção de luz apenas cinco folhas podiam ser sobrepostas antes que os cenários pintados perdessem nitidez e os brancos ficassem acinzentados. Isso também gerava o problema de que cada nova imagem pintada, precisava ter cores retocadas devido as folhas que estavam no fundo da sobreposição ficarem com cores menos saturadas e vivas, diferentes das cores originais. (WHITE, 2006)

Com o avanço da tecnologia muitos artistas que possuíam dificuldades com as limitações da época na produção de animação mostraram interesse na computação gráfica, ou arte feita em computador. Um dos pontos importantes para o avanço da computação gráfica foi feita por Ivan Sutherland que ganhou seu lugar na história como o pai da computação gráfica. Sua dissertação para seu doutorado baseada em um programa de desenho interativo para computadores chamado *Sketchpad* abriu os portões da computação

gráfica, fazendo a transição da animação tradicional para plataformas digitais ser possível. (FURNISS, 2008)

O artista digital já não precisa se preocupar com os problemas de folhas empoeiradas ou cores se desgastando com o tempo. A utilização de programas digitais dá a possibilidade de trabalhar com um infinito número de camadas e imagens em sua composição, não se limitando nas cinco folhas por vez dos métodos antigos. (WHITE, 2006)

Hoje em dia fazendo uso de uma mesa digitalizadora (figura 16), um tablet, um scanner e um software dedicado a ilustração, substituindo o tradicional lápis e folha, pode-se desenvolver uma animação. Mesmo com o avanço tecnológico a animação tradicional 2D digital ainda se utiliza de métodos, processos e técnicas antigas em sua produção para que seja desenvolvido uma animação de qualidade, que serão discutidas a seguir. (WHITE, 2006)

Figura 16: Uso de mesa digitalizadora para animação

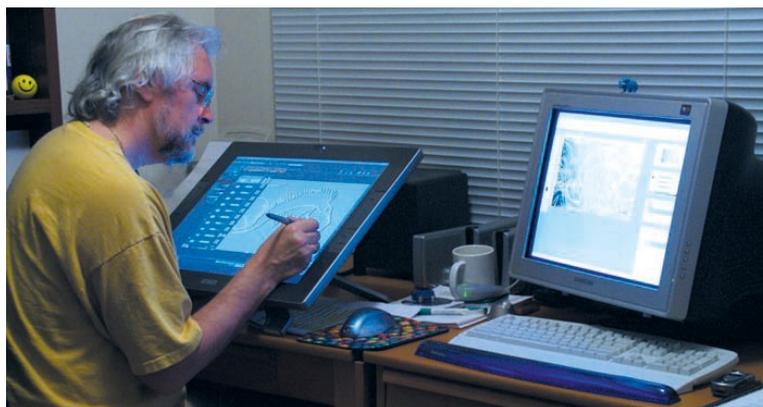


Figura 16. Fonte: *Animation from pencils to pixels*.

2.8.3.1 Chaves, Intervalos e Tempo

A animação tradicional 2D se baseia em uma dupla de fundamentos importantíssimos: chaves e intervalos, ou *keys* e *inbetweens*. As chaves são assim chamadas pois são os pontos principais de qualquer movimento ou emoção na animação. Caso alguém esteja mexendo o braço de cima para baixo, serão ilustrados primeiramente o braço levantado e depois o braço abaixado, e essas duas ilustrações serão chamadas de chaves, como ilustra figura 17). (WHITE, 2006)

Figura 17: Exemplo de chave de movimento

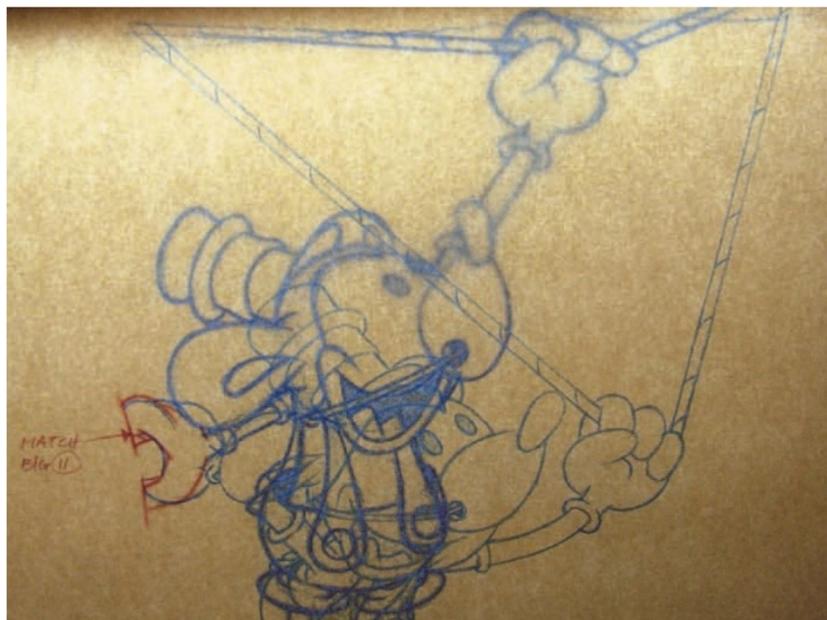


Figura 17. Fonte: Animation from pencils to pixels.

O mesmo vale para a emoção (figura 18), se um personagem está triste ou feliz precisamos de desenhos chaves com a expressão suficiente para passar essa mensagem. (WILLIAMS, 2009)

Figura 18: Exemplo de chave de emoção

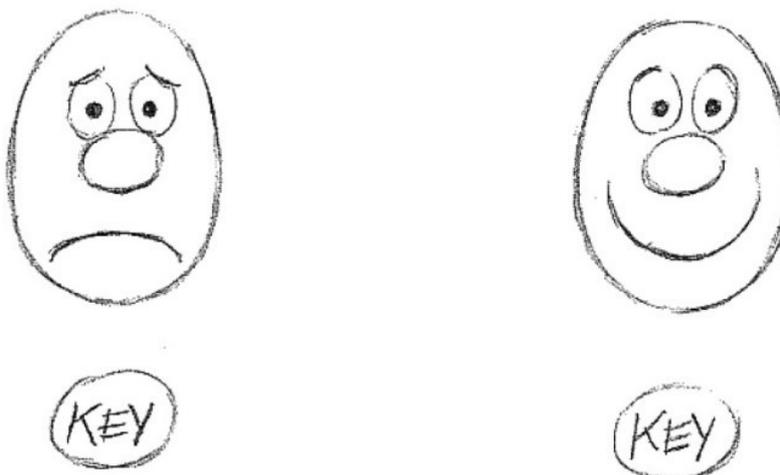


Figura 18. Fonte: The Animator's Survival Kit. Tradução do acadêmico: Chave.

Entre esses pontos chaves, existe um espaço que é preenchido com os intervalos. Esses intervalos (figuras 19 e 20) são os desenhos necessários

para fazer a ligação dos pontos chaves da animação, ou seja, todo o movimento do início ao fim. A habilidade do animador aqui entra em questão para saber quantos pontos chaves e intervalos serão necessários para passar a ilusão de movimento. (WHITE, 2006)

Figuras 19 e 20: Exemplo de intervalo

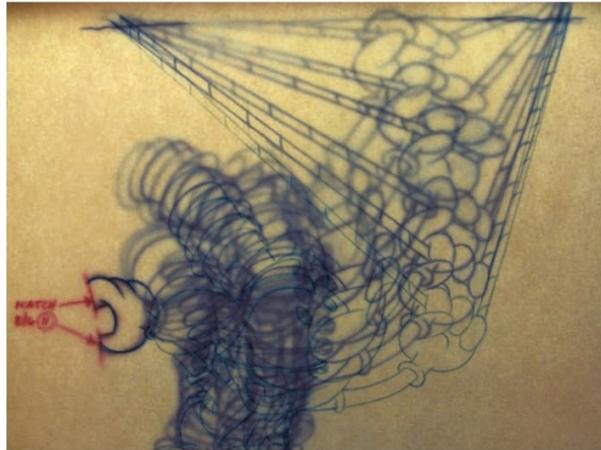


Figura 19. Fonte: *Animation from pencils to pixels*.

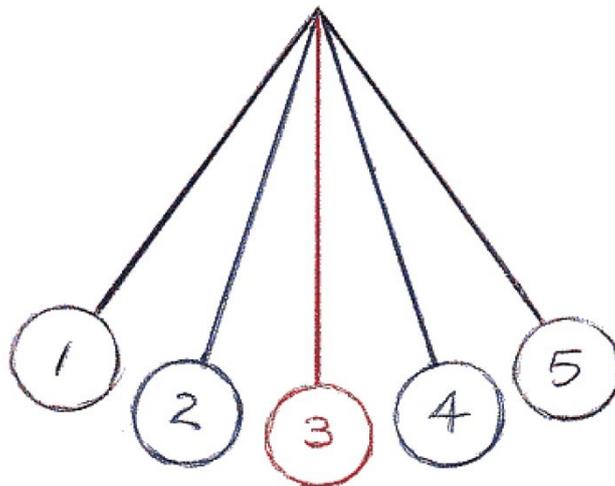


Figura 20. Fonte: *The Animator's Survival Kit*. Círculos 1 e 5 são chaves e 2, 3 e 4 intervalos.

Os intervalos são importantes pelo fato não só de mostrar a movimentação completa da animação, mas também para mostrar a trajetória e proporção do personagem, objeto ou elemento que está sendo animado, evitando erros básicos de fundamentos de ilustração, como o pêndulo ilustrado na figura 21 a seguir. (WILLIAMS, 2009)

Figura 21: Intervalo de um pêndulo correto a esquerda e errado a direita

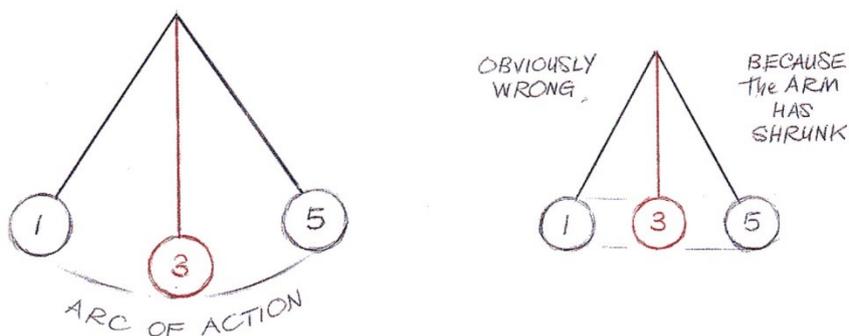


Figura 21. Fonte: *The Animator's Survival Kit*. Tradução do acadêmico: Arco de ação (esquerda), Claramente errado (centro), Porque a alça encolheu (direita).

Junto dessa dupla de fundamentos também temos o tempo, ou *timing*. O tempo atua junto dos intervalos onde podemos moldar a velocidade da ação que está sendo animada. Quanto mais intervalos a cena tiver, mais lenta ela será, e quanto menos intervalos, mais rápida ela será, como demonstram as figuras 22 e 23 a seguir. (WHITE, 2006)

Figura 22: Tempo com um intervalo.

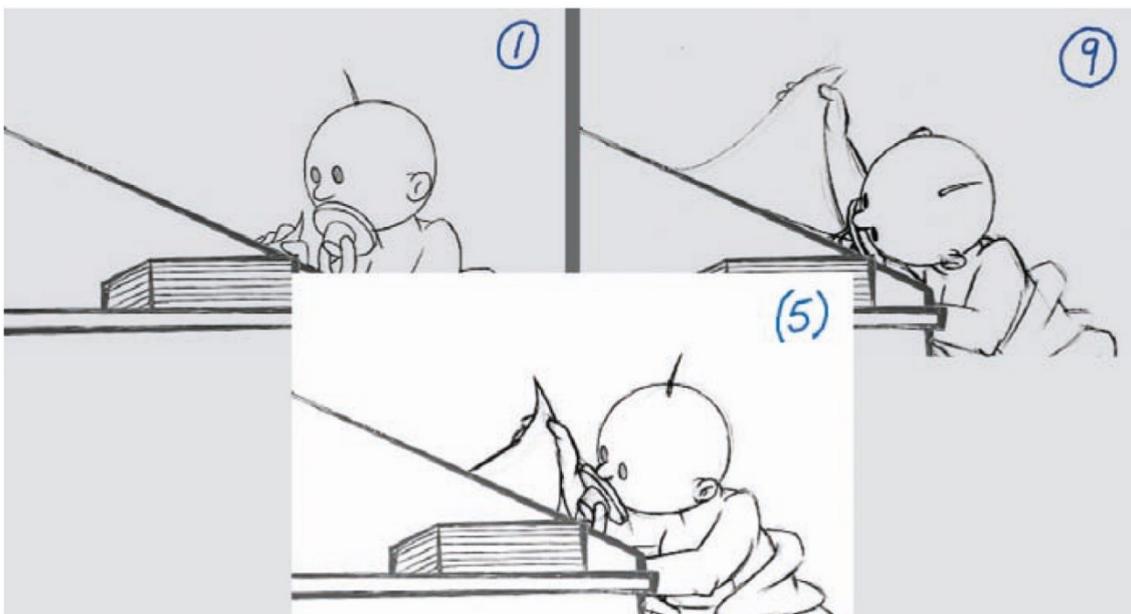


Figura 22. Fonte: *Animation from pencils to pixels*.

Figura 23: Tempo com três intervalos.

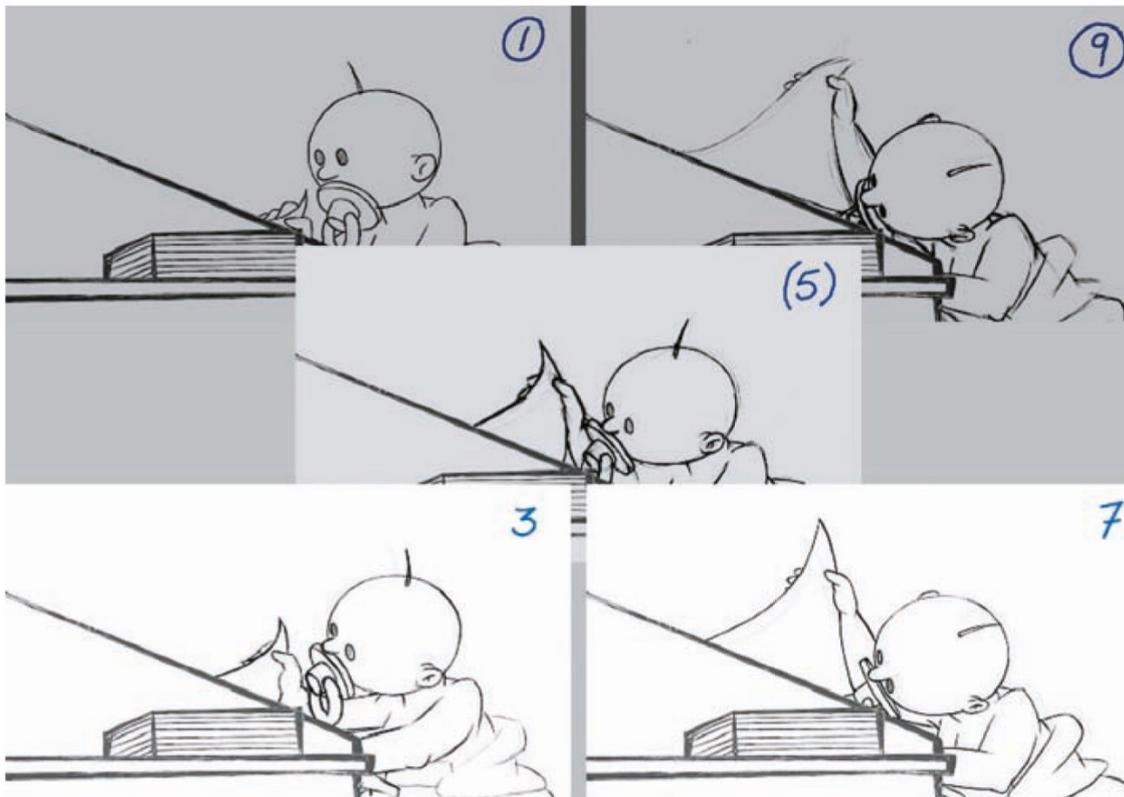


Figura 23. Fonte: *Animation from pencils to pixels*.

Na figura 22, temos as chaves 1 e 9 com apenas um intervalo, a ilustração 5. Quando essa cena for filmada em 24 quadros por segundo, ela terá a velocidade de um quarto de segundo de duração. Com a adição de mais dois intervalos, as ilustrações 3 e 5, como mostra a figura 23, a cena já vai se tornar mais longa e lenta. (WHITE, 2006)

É possível ainda adicionar os intervalos 2, 4, 6 e 8 e deixar a cena com quase o dobro de duração que era inicialmente, como mostra a figura 24 a seguir. (WHITE, 2006)

Figura 24: Tempo com sete intervalos.

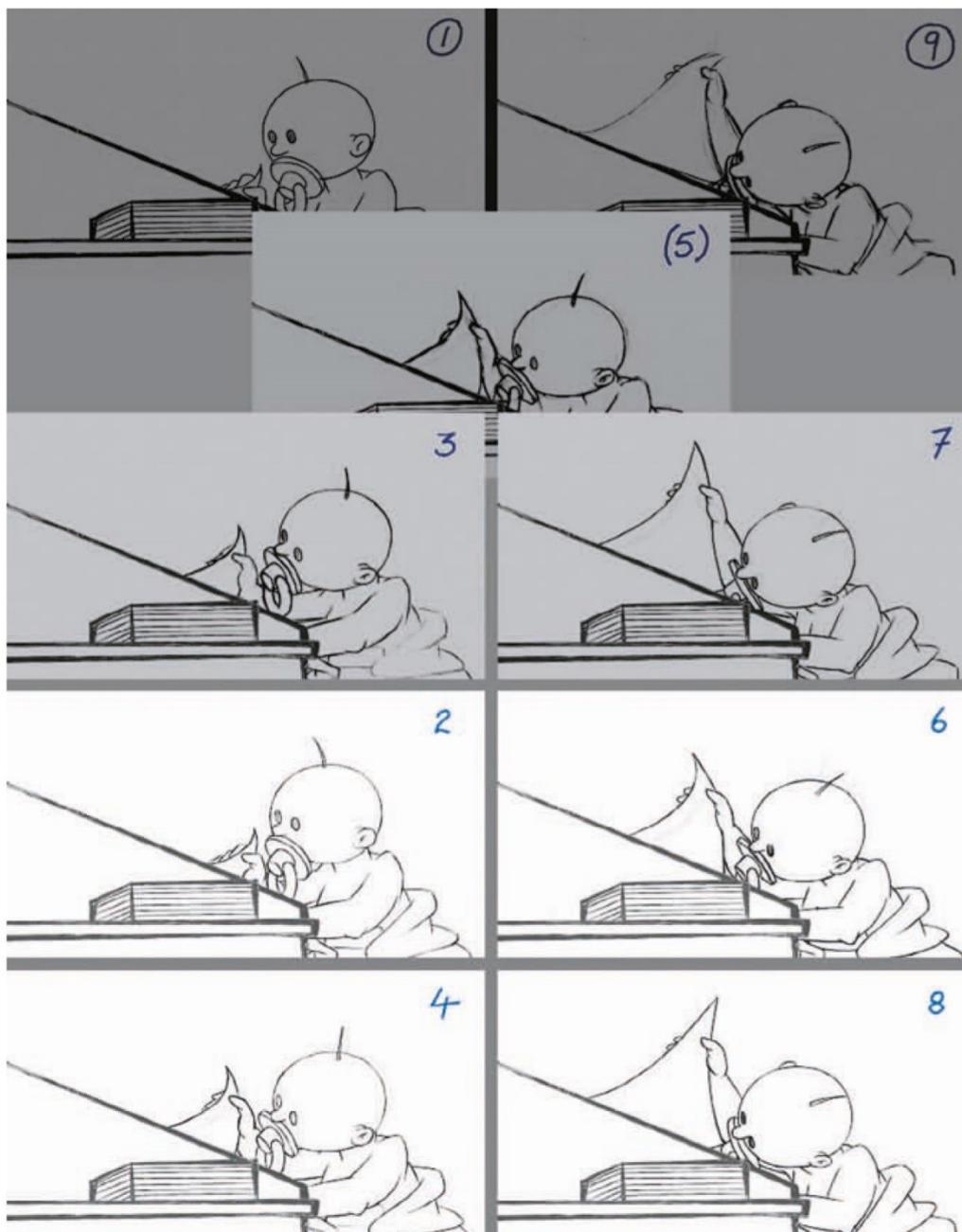


Figura 24. Fonte: *Animation from pencils to pixels*.

2.8.3.2 Gráficos e contagem de intervalos

Para que a quantidade de intervalos não seja modificada durante a produção da animação são feitos os chamados gráficos, ou *charts* (figura 25). Esses gráficos consistem em uma linha com a numeração das chaves e intervalos da cena. É basicamente um guia de desenvolvimento. (WHITE, 2006).

Figura 25: Exemplo de gráfico com chaves e intervalos

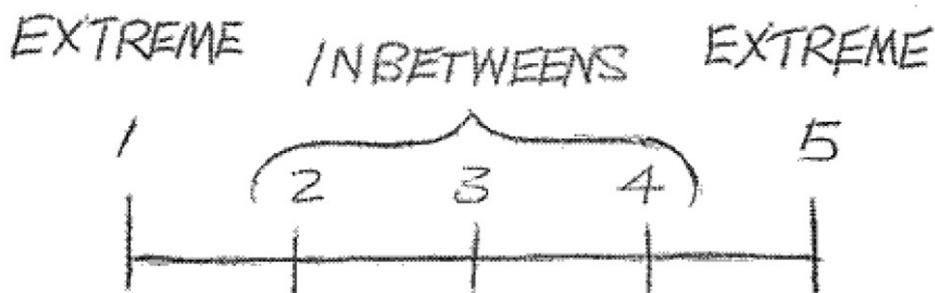
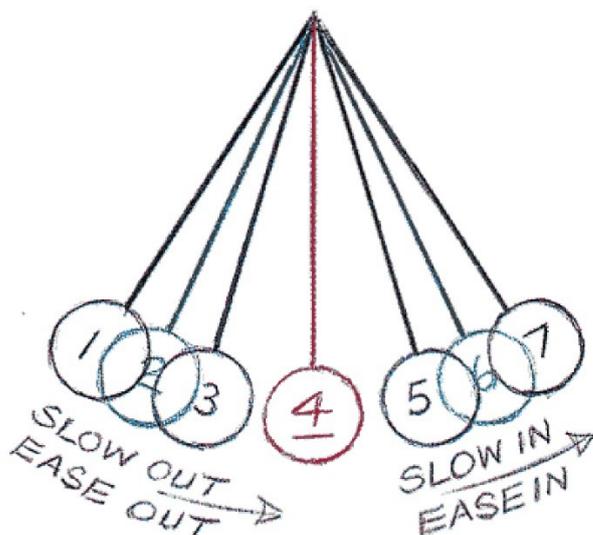


Figura 25. Fonte: *The Animator's Survival Kit*. Tradução do acadêmico: Extremo (esquerda), Intervalos (centro), Extremo (direita). Aqui o autor usa Extremos no lugar de chaves.

A posição dos intervalos nesses gráficos também indica o quão próximo ou longe das chaves as ilustrações serão postas, afetando a organização de filmagem e criando efeitos de aceleração e desaceleração. Se estiverem próximas da chave inicial indicarão um início com desaceleração, por exemplo, como mostra a figura 26 a seguir. (WILLIAMS, 2009)

Figura 26: Exemplo de gráfico com chaves e intervalos próximos



So our chart will look like this.



Figura 26. Fonte: *The Animator's Survival Kit*. Tradução do acadêmico: Desacelerar/Acalmar na saída (esquerda), desacelerar/acalmar na entrada (centro), então nosso gráfico vai ter essa aparência (direita).

Entendendo esses fundamentos básicos, podemos aplicar esse conhecimento junto dos princípios da animação tradicional para desenvolver um trabalho de qualidade.

2.8.4 OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL DIGITAL

Ao longo da história da animação foram criados princípios para que existisse uma garantia no resultado do projeto final que estava sendo trabalhado. Esses princípios são Esmagar e Esticar (*Squash and Stretch*), Antecipação (*Anticipation*), Encenação (*Staging*), Animação Direta e Pose a Pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*), Continuidade e Sobreposição (*Follow Through and Overlapping Action*), Aceleração e Desaceleração (*Slow in and Slow Out*), Arcos (*Arcs*), Ação Secundária (*Secondary Action*), Temporização (*Timing*), Exagero (*Exaggeration*), Desenho Volumétrico (*Solid Drawing*) e Apelo (*Appeal*). (THOMAS, 1981)

2.8.4.1 Esmagar e Esticar

Todas as nossas ações mudam nossas formas quando nos deslocamos. Esmagar e esticar (figuras 27 e 28) o personagem permitirá que suas ações e expressões tenham mais vidas e sejam mais convincentes. (THOMAS, 1981)

Figura 27 e 28: Esmagar e Esticar.

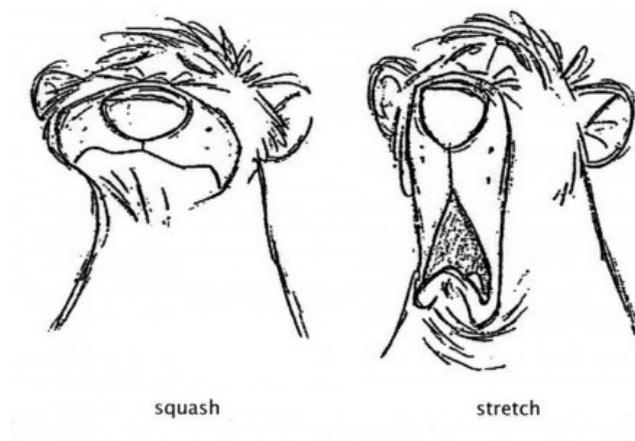


Figura 27. Fonte: Medium⁵. Tradução do acadêmico: Esmagar (esquerda), Esticar (direita).

⁵ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.



Figura 28. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life. Tradução do acadêmico: Esmagar (esquerda), Esticar (direita).

2.8.4.2 Antecipação

Preparar o espectador para o próximo movimento para que ele possa entender o que está acontecendo, como os movimentos ilustrados nas figuras 29 e 30. (THOMAS, 1981)

Figura 29 e 30: Antecipação.

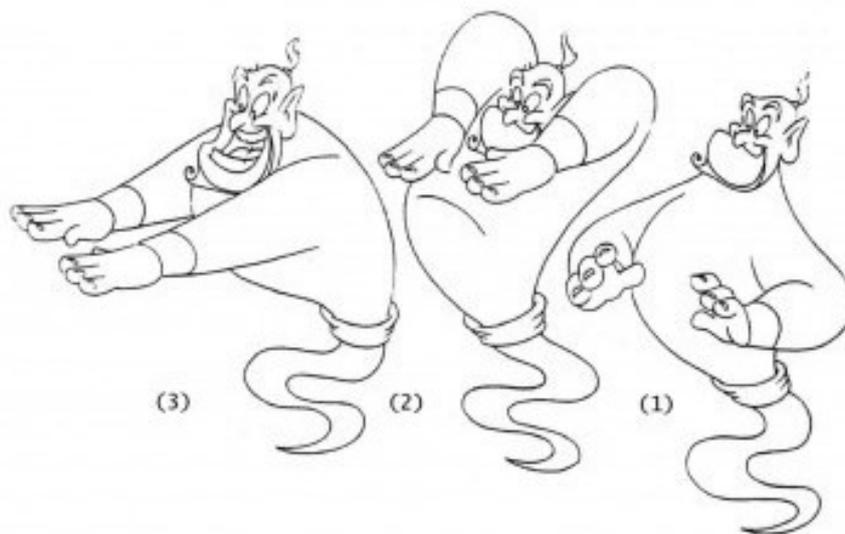


Figura 29. Fonte: Medium⁶.

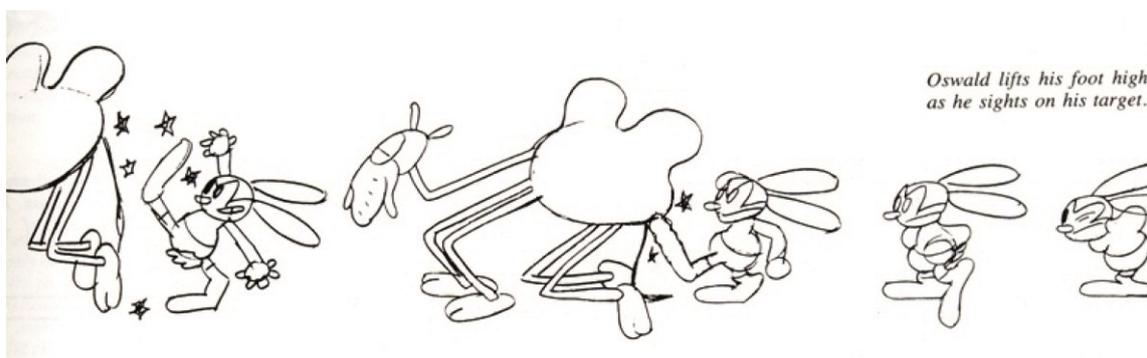


Figura 30. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life. Tradução do acadêmico: Oswald levanta seu pé no alto enquanto fixa seus olhos no alvo.

⁶ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

2.8.4.3 Encenação

Deixar claro que tipo ação esteja acontecendo para o espectador (figuras 31 e 32), sem uso de ângulos que possam atrapalhar a experiência. (THOMAS, 1981)

Figura 31 e 32: Encenação.



Figura 31. Fonte: Medium⁷. Tradução do acadêmico: Ruim.

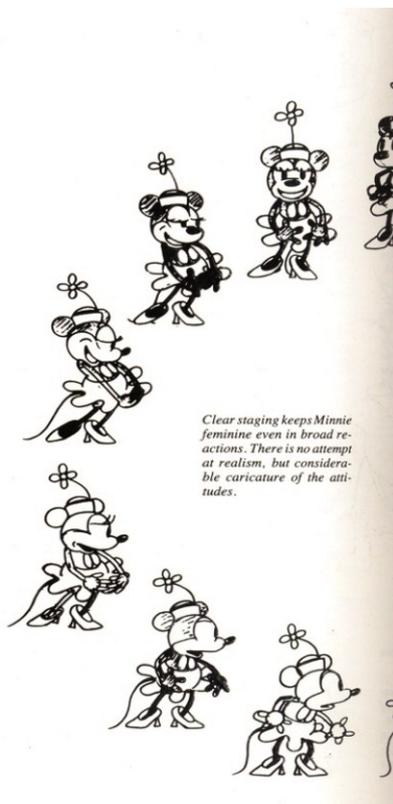


Figura 32. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life. Tradução do acadêmico: Encenação limpa mantém Minnie feminina mesmo em reações mais bruscas. Não existe tentativa de realismo, mas uma consideração das atitudes.

⁷ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

2.8.4.4 Animação Direta e Pose a Pose

No método direto (figura 33) os movimentos são desenhados em sequência sem que o animador tenha planejado eles, criando mais espontaneidade a cena. No pose a pose (figura 34), ou quadro a quadro, o animador planeja com antecedência as cenas chaves da animação e seus meios são preenchidos por um assistente. (THOMAS, 1981)

Figura 33: Animação Direta

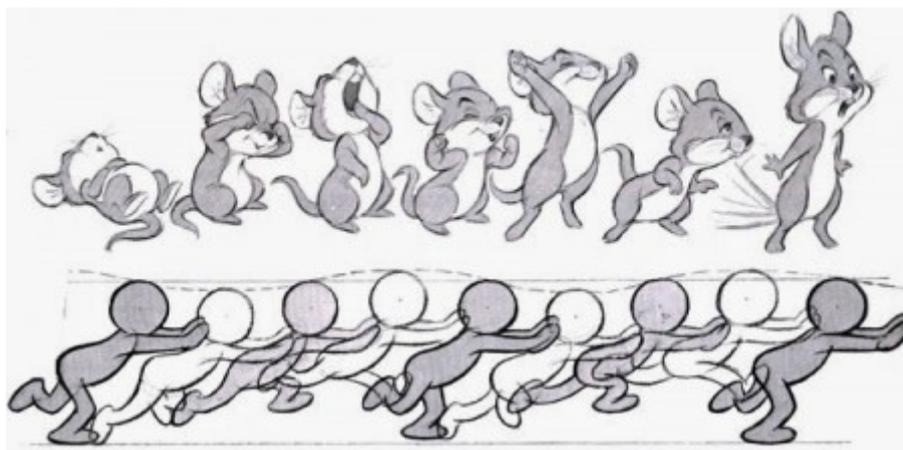


Figura 33. Fonte: Medium⁸.

Figura 34: Pose a Pose.

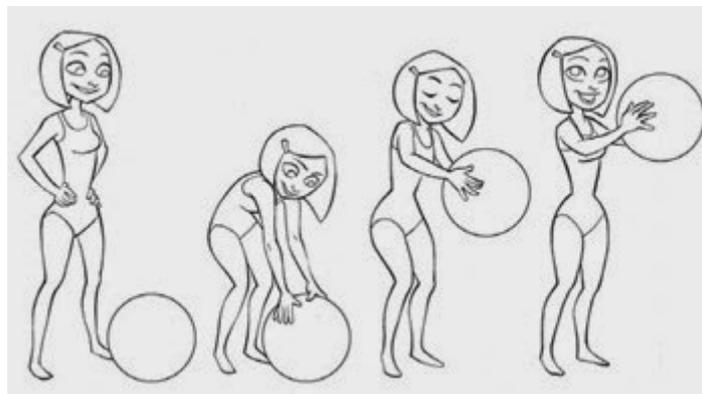


Figura 34. Fonte: Medium⁹.

⁸ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

⁹ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

2.8.4.5 Continuidade e Sobreposição

Criar movimento mesmo quando um personagem está estático para evitar que exista dureza na cena. Podendo ser utilizado como exemplo o cabelo balançando com o vento, algum personagem que parou bruscamente e deixou seu chapéu cair, como visto nas figuras 35 e 36. (THOMAS, 1981)

Figura 35 e 36 Continuidade e Sobreposição.

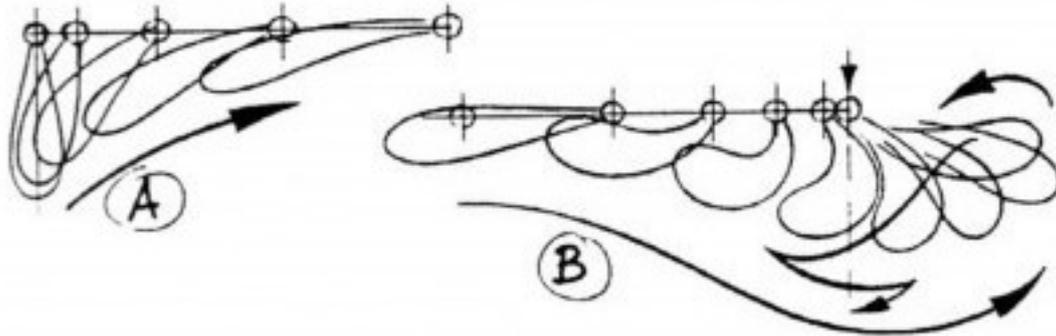


Figura 35. Fonte: Medium¹⁰.



Figura 36. Fonte: Disney Animation - The Illusion of Life.

¹⁰ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

2.8.4.6 Aceleração e Desaceleração

Posicionar as cenas de intervalo mais próximas ou distantes dos quadros principais para que tenha a sensação de movimentos fluídos ou mudanças rápidas, como visto na figura 37. (THOMAS, 1981)

Figura 37: Aceleração e Desaceleração.

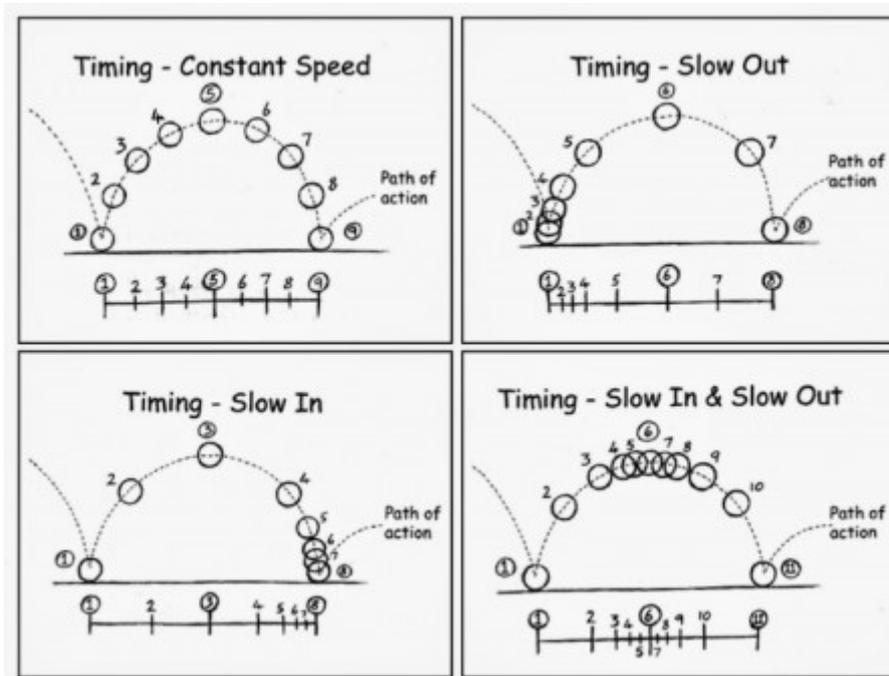


Figura 37. Fonte: Medium¹¹. Tradução do acadêmico: Quadro superior esquerdo - Tempo, velocidade constante. Quadro superior direito: Tempo, desacelerar. Quadro inferior esquerdo: Tempo, acelerar. Quadro inferior direito: Tempo, desacelerar e acelerar.

2.8.4.7 Arcos

Utilizar um arco circular para que os movimentos existam dentro dele e passem a sensação de suavidade e fluidez. Algo fora do arco se torna rígido, como vemos na figura 38 na página a seguir. (THOMAS, 1981)

¹¹ Disponível em: <<https://medium.com/chocolatedesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

Figura 38: Arcos.

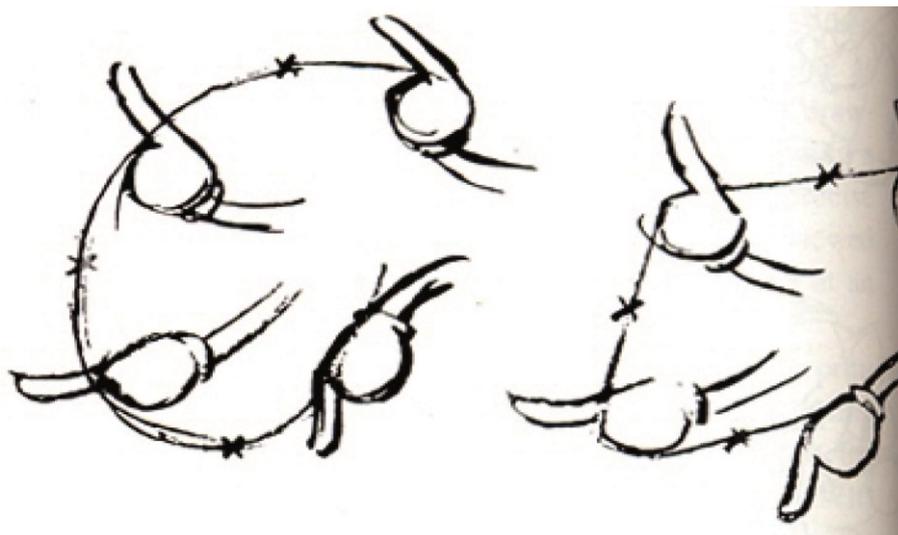
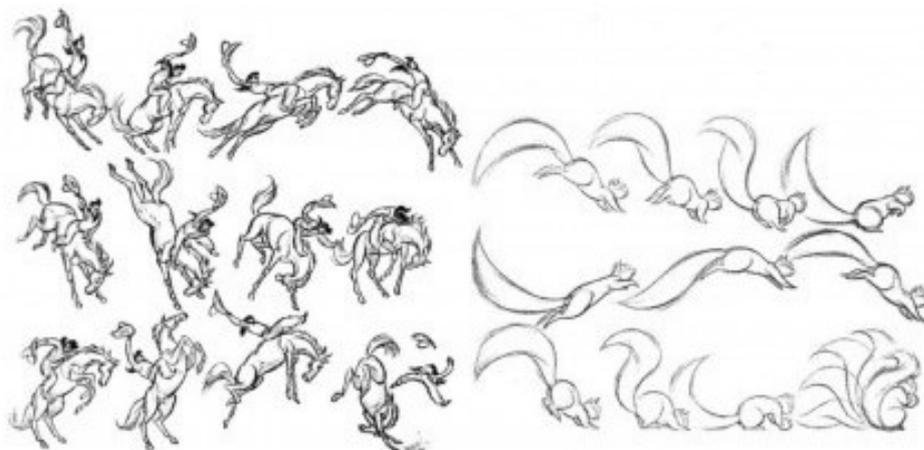


Figura 38. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

2.8.4.8 Ação Secundária

Planejar ações que existem como resposta as ações principais para que a ideia do que está ocorrendo seja mais clara (figuras 39 e 40). Podendo ser utilizado como exemplo um vaqueiro tentando montar um cavalo que está constantemente em movimento (figura 39). A ação secundária faria a crina e o rabo do cavalo terem movimentos devido à sua ação principal de tentar fazer com que o vaqueiro caia. (THOMAS, 1981)

Figura 39 e 40: Ação Secundária.

Figura 39. Fonte: Medium¹².

¹² Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.



Figura 40. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

2.8.4.9 Temporização

Calcular a quantidade de desenhos necessários para criar um movimento (figura 41), tendo variações que podem mudar como o espectador vê o personagem, mais calmo ou agitado, por exemplo. (THOMAS, 1981)

Figura 41: Temporização.

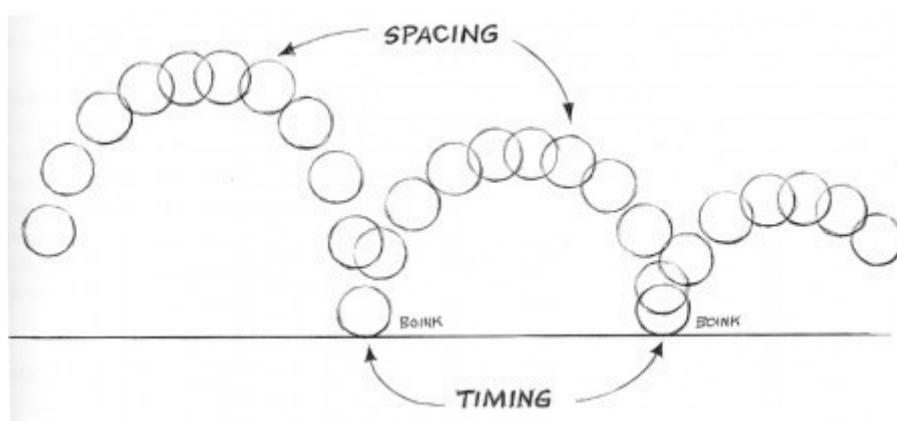


Figura 41. Fonte: Medium¹³. Tradução do acadêmico: Topo da imagem: Espaçamento. Base da imagem: Tempo. Onomatopeia: bola quicando.

¹³ Disponível em: <<https://medium.com/chocolatedesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

2.8.4.10 Exagero

O exagero de ações e expressões dos personagens ajuda a passar a mensagem ao espectador do que está ocorrendo. Uma careta exagerada em estilo quase caricatura passa a mensagem que o personagem em questão não está gostando do que está acontecendo de maneira mais clara do que apenas uma careta, como vemos nos exemplos ilustrados na figura 42. (THOMAS, 1981)

Figura 42: Exagero.

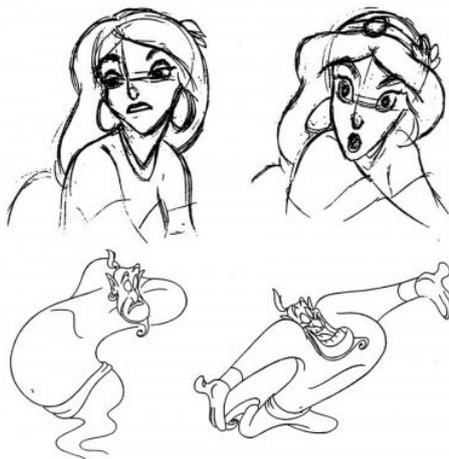


Figura 42. Fonte: Medium¹⁴.

2.8.4.11 Desenho Volumétrico

Desenhar o personagem e cenários de maneira que eles passam a sensação de volume, peso, profundidade, evitando a simetria e pares espelhados que passam a impressão de ser algo plano, como vemos nas figuras 43 e 44. (THOMAS, 1981)

Figura 43: Desenho Volumétrico Errado.



Figura 43. Fonte: Medium¹⁵

¹⁴ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

¹⁵ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

Figura 44: Desenho Volumétrico Correto



Figura 44. Fonte: Medium¹⁶.

2.8.4.12 Apelo

Desenhar personagens atraentes onde a beleza significa um personagem que tenha comunicação clara, simplicidade, charme, para que o espectador o reconheça como alguém que possui motivações próprias e tenha interesse no que está assistindo, conforme figuras 45 e 46 demonstram. (THOMAS, 1981)

Figura 45 e 46: Apelo.

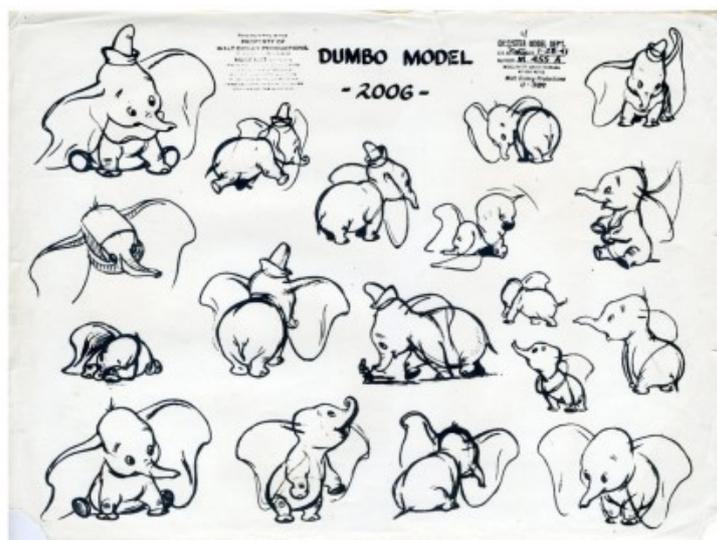


Figura 45. Fonte: Medium¹⁷.

¹⁶ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.

¹⁷ Disponível em: <<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>>. Acesso em: 30 de Maio de 2021.



Figura 46. Fonte: Disney Animation -The Illusion of Life.

Seguindo esses princípios, a animação produzida está de acordo com as estruturas das animações tradicionais e poderá ser representada fielmente mesmo que de maneira digital.

2.9 LINGUAGEM VISUAL

De acordo com Dondis (2007, p. 14):

A evolução da linguagem começou com imagens, avançou rumo aos pictogramas, cartuns autoexplicativos e unidades fonéticas, e chegou finalmente ao alfabeto (...). Cada novo passo representou, sem dúvidas, um avanço rumo a uma comunicação mais eficiente.

Dondis (2007) ainda discorre que esse processo está em reversão e que volta mais uma vez a imagem.

Sabendo que a animação ocorre com uma sequência de imagens para criar a ilusão de movimento (WHITE, 1989) para que possa passar uma mensagem, a questão de comunicação clara que os elementos básicos da comunicação visual nos auxiliam são de suma importância. Fazem parte desses elementos o ponto, a linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento. (DONDIS, 2007).

Desses elementos, os essenciais para uma animação são linha, forma, tom, cor, textura, direção e movimento.

2.9.1 Linha

A união de vários pontos próximos entre si forma a linha. Ela também pode ser definida como um ponto em movimento. A linha (figura 47) delimita objetos e áreas e dá forma a coisas. (GOMES, 2008)

Figura 47: linha.

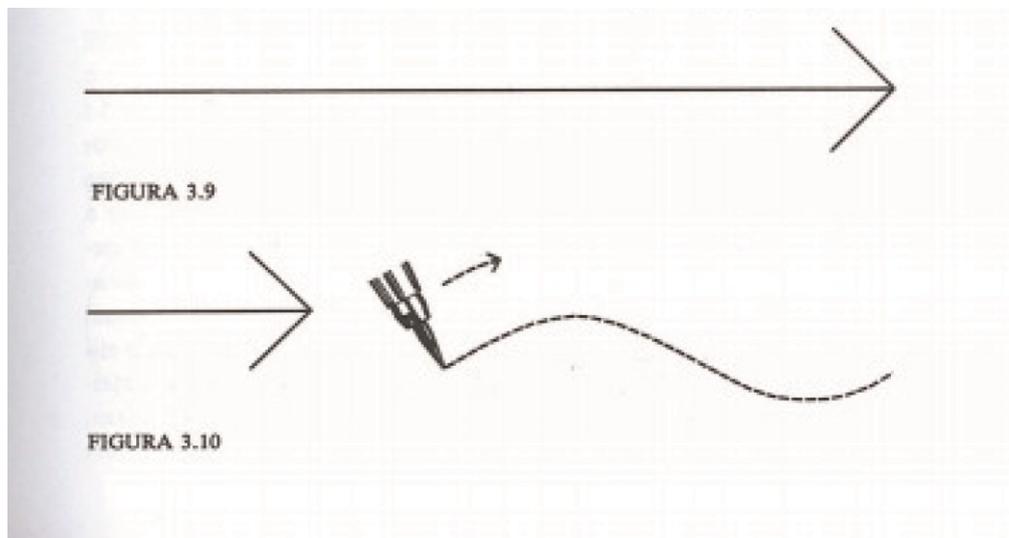


Figura 47. Fonte: Sintaxe Linguagem Visual.

Com a linha podemos ilustrar e desenvolver o contorno dos personagens e cenários da animação.

2.9.2 Forma

Existem três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo (representados na figura 48), cada uma tendo um significado específico. Círculo passa a imagem de infinitude, calor, proteção. Quadrado passa a sensação de honestidade, seriedade, atenção. Triângulo transmite a mensagem de agressividade, ação, conflito. (DONDIS, 2007)

Figura 48 Forma.

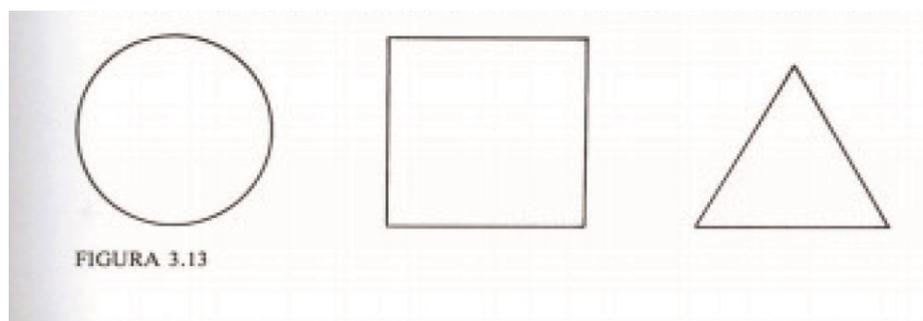


Figura 48. Fonte: Sintaxe Linguagem Visual.

Essas formas são utilizadas para passar a mensagem visual do contexto dos personagens na animação, um personagem mais divertido e infantil terá formas arredondadas enquanto um sério e adulto terá formas quadradas, e um agressivo terá formas pontiagudas.

2.9.3 Tom

O tom surge de acordo com a presença ou ausência de luz (figura 49). A luz quando é direcionada a algum objeto, local, pessoa, cria uma variação de claro e escuro que nos permite entender a complexidade da informação visual que está em nossa frente, como volume e distância do objeto em questão. Assim podemos perceber o que é escuro por estar próximo ou superposto ao claro. (DONDIS, 2007)

Figura 49: Tom.

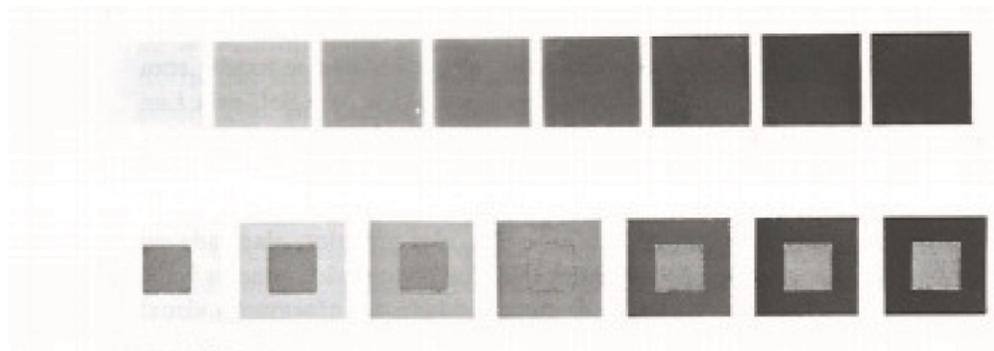


Figura 49. Fonte: *Sintaxe Linguagem Visual*.

O tom nos permite desenvolver a profundidade dos cenários ilustrados de fundo nas animações.

2.9.4 Cor

As cores (figura 50) possuem inúmeras informações e significados diferentes de acordo de como são utilizadas. A partir delas temos três dimensões que podem ser definidas. A primeira sendo a Matiz, que é a própria cor em si, tendo com matizes primárias o amarelo, o vermelho e o azul. Cada uma representando qualidades diferentes. (DONDIS, 2007)

A segunda é a Saturação, que é a pureza da cor, ou seja, a variação da cor no estado mais puro até o cinza. Por último temos a Acromática, que é a variação de brilho de claro ao escuro de uma cor, também conhecida como Luminosidade. (DONDIS, 2007)

Com tudo isso é possível criar composições que passam sentimentos e mensagens apenas da maneira que as cores estão sendo utilizadas como algo frio, algo quente, algo delicado, algo sombrio e assim por diante. (DONDIS, 2007)

Figura 50: Cor.



Figura 50. Fonte: *Sintaxe Linguagem Visual*.

A utilização das cores é de suma importância para que o espectador reconheça tudo que está sendo transmitido na animação, ajudando a perceber os locais semelhantes e diferentes por onde os personagens transitam.

2.9.5 Textura

A textura é o elemento visual substituto do tato. Através dela podemos passar a sensação de alguma textura sem que seja necessário o toque, criando ainda um valor tridimensional. (DONDIS, 2007)

Dentro da animação, a textura nos ajuda a reproduzir com mais fidelidade a superfície dos cenários e roupas dos personagens.

2.9.6 Dimensão

Utilizando a perspectiva, demonstrada na figura 51, é possível criar ilusão de dimensão e espaço em algo que não seja o mundo real. Criando a sensação de uma área que possui profundidade e que todos os elementos presentes participam e interagem com ela. (DONDIS, 2007)

Figura 51: Dimensão.

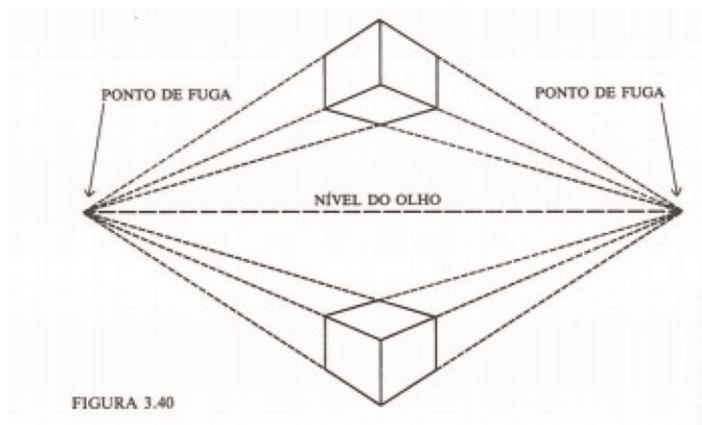


Figura 51. Fonte: Sintaxe Linguagem Visual.

Dessa maneira podemos representar a escala de tudo que está sendo mostrado em cena, demonstrando o que é maior ou menor que o personagem em questão, por exemplo.

2.9.7 Movimento

Assim como a dimensão e textura, o movimento (figura 52) é algo que pode ser representando através da ilusão em algo que não faça parte do mundo real. Com uma variedade de técnicas e imagens em sequência, a ilusão de movimento pode ser transmitida. (DONDIS, 2007)

Figura 52: Movimento.

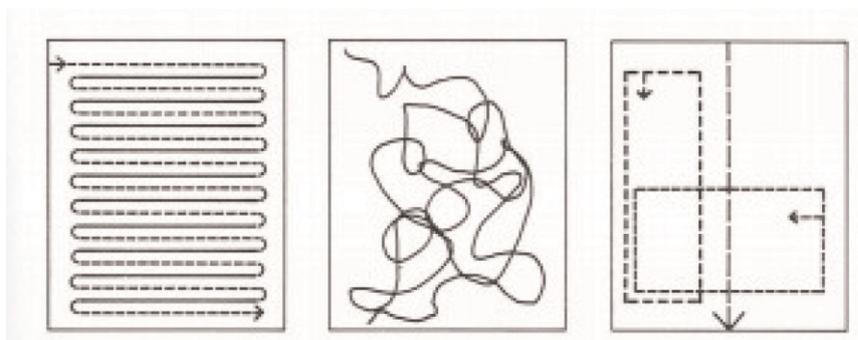


Figura 52. Fonte: Sintaxe Linguagem Visual.

Com isso, podemos criar um movimento específico para prender a atenção do espectador a seguir tudo que está sendo exibido em cena.

3 PRODUÇÃO

Neste tópico serão apresentados os métodos de produção da animação seguindo a metodologia de projeto adaptada de Tony White apresentada anteriormente no capítulo 1.5.

3.1 ROTEIRO

O roteiro é a parte mais importante de qualquer produção filmada. A animação 2D se diferencia de outros meios de filmagem pelo fato de não existir controle de câmera, ângulos, iluminação ou atuação para a composição das composições das cenas descritas no roteiro. Ele precisa ser certo pois qualquer modificação feita gerará uma nova mudança que terá que ser desenhada desde o início novamente. (WHITE, 1989; 2006).

Para a produção da animação deste projeto foi utilizado o conto Eleições Bruxólicas como base, que teve um resumo apresentado no tópico 2.6.1. O enredo da adaptação seguirá a história de uma personagem sem nome criada para a animação, e terá como tema a eleição onde a bruxa-chefe que está prestes a perder o cargo e sua sucessora será nomeada. A partir disso, foi feito o seguinte roteiro:

Uma garota está andando sozinha próxima a uma encruzilhada quando passa ao seu lado uma carroça com dois homens. Um dos homens para a carroça assim que percebe a garota andando sozinha indo em direção a uma encruzilhada.

O homem então diz:

Primeiro homem: Moça, é melhor você não passar por aqui não, tem uma encruzilhada ali na frente.

A garota olha o homem e fica em silêncio.

Primeiro homem: A gente vai cortar aqui pelas árvores mesmo e acho melhor a moça fazer a mesma coisa e não passar ali não, pra não brincar com a sorte.

A garota continua em silêncio e o homem se despede, seguindo seu caminho fugindo da encruzilhada.

O segundo homem da carroça então pergunta:

Segundo homem: Mas rapaz, qual o problema dessa encruzilhada?

O foco volta para a garota andando em direção a encruzilhada enquanto o primeiro homem responde o segundo. A resposta é como uma narração que dita o que está acontecendo no exato momento com a garota.

Narração do primeiro homem: Rapaz, já são quase meia-noite e minha avó Rosa dizia que lá na terra dela dos açores as bruxas se reuniam em locais mal-assombrados igual essa encruzilhada aí nessas horas.

Uma figura misteriosa surge do nada em frente a garota, bem no centro da encruzilhada. Olhando para a garota.

Narração do primeiro homem: O diabo aparecia junto dessas bruxas e eles começavam uma tal de eleição para ver quem ia ser a nova bruxa-chefe quando a antiga estava perto de morrer.

A figura misteriosa senta-se em uma pedra e pega um violão e então começa a tocar uma música enquanto outras figuras estranhas vão surgindo.

Quanto mais visível as figuras se tornam, mas grotescas percebe-se que elas são. Elas então começam a dançar e metamorfoseiam-se em bruxas de acordo com a música tocada pelo violão da figura misteriosa, que se revela Lúcifer.

A atual bruxa-chefe então surge voando pelos ares, segurando uma bola de novelo de lã vermelho e utilizando um colar semelhante ao da garota. Ela então começa a deixar alguns fios cair da bola enquanto voa.

Narração do primeiro homem: Minha vó dizia que a bruxa-chefe voava pelos ares segurando uma bola de novelo de lã e ia soltando uns pra cair no chão. Enquanto ela voa a bruxa dizia “quem pega o que eu largo? Quem pega o que eu largo?” ou “não pega o que eu largo!”, quando ela não queria perder o mandato de chefe.

Durante a eleição, a personagem é atraída a participar da dança e acaba coletando a maior quantidade dos fios de novelo que a antiga bruxa-chefe soltou.

Narração do primeiro homem: Aí a bruxa que pegasse mais fios se tornava a nova bruxa-chefe e ganhava todos os poderes da malícia do Lúcifer pra fazer mal pras pessoas aí. Rapaz, isso aí é chamado de Eleições Bruxólicas.

O foco então volta para os homens na carroça que se assustam ao encontrar a mesma garota parada em frente a eles. Eles conversam entre si:

Segundo homem: Olha ali, não é aquela mesma moça de antes?

Primeiro homem: É sim, é sim! Mas como?

Segundo homem: Não sei, ela tá ali não tá?! Ei moça! Você tá bem?

A garota apenas sorri enquanto segura uma bola de novelo de lã vermelha.

A garota se transforma na nova bruxa-chefe e gargalha.

Título da animação.

Créditos.

Com essa adaptação ainda conservamos as ideias do conto original como a bisavó Rosa ser a personagem que conta a Serafim sobre as Eleições Bruxólicas. Os homens ricos cheios de promessas são representados como Lúcifer, que observa e comanda as bruxas. Todo o ritual da eleição é o mesmo descrito no conto tendo como os fios de novelo a chave para a escolha da nova bruxa.

3.2 TRILHA SONORA, DUBLAGEM E EFEITOS SONOROS

Esta etapa se inicia assim que o roteiro é finalizado. Aqui são gravadas todas as falas apresentadas anteriormente no roteiro e então editadas para excluir qualquer ruído encontrado. Juntamente das falas, também são produzidos os efeitos sonoros que serão utilizados na animação, como o som de passos, vento e chuva, tudo de acordo com o roteiro. (WHITE, 1989; 2006)

Por fim, é gravado a trilha sonora da animação. A trilha normalmente é gravada após a gravação final da animação estar pronta, pois dessa maneira já se sabe a atmosfera de cada cena, facilitando a composição musical. (WHITE, 1989; 2006)

Esta etapa é importantíssima pois é com a adição de sons que o tempo de cada cena da animação é definido, sabendo assim a duração de uma cena com diálogo ou trilha sonora de fundo. (WHITE, 1989; 2006)

Nesta animação, as falas dos personagens apresentados no roteiro foram gravadas pelo autor da animação com o uso de um celular, os efeitos sonoros utilizados foram adquiridos de bancos sonoros disponíveis ao público e a trilha sonora foi composta também pelo autor, se utilizando de um violão e gravadas por um celular.

3.3 STORYBOARD E ANIMATIC

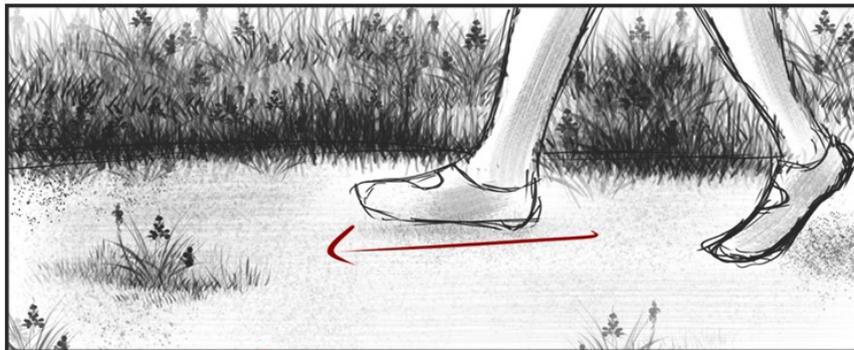
O *storyboard* é um elemento indispensável na produção de uma animação 2D. Com a sua produção pode-se identificar pontos importantes do enredo apresentado no roteiro, tendo uma visualização simplificada do que será a cena. Aqui podemos também perceber qualquer tipo de problema de transposição do roteiro para a animação, sendo possível corrigir antes que a filmagem final seja iniciada. (WHITE, 1989; 2006)

Após a produção do *storyboard*, o *animatic* se inicia. O *animatic* é essencialmente as ilustrações produzidas no *storyboard* postas em movimento. Dessa maneira, se torna possível ter uma visualização simplificada da animação completa juntamente da adição das falas apresentadas no roteiro, assim sabendo o tempo de duração necessário para cada cena. (WHITE, 2006)

Segundo o roteiro apresentado no tópico 3.1, foi desenvolvido um *storyboard* composto de 24 cenas, inteiramente de maneira digital utilizando o *software Photoshop* junto de uma mesa digitalizadora, conforme figuras 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59 e 60 nas páginas a seguir. O *animatic* foi posto em movimento utilizando o *software Animate*.

Figura 53: Storyboard: Cenas 1, 2 e 3.

CENA 1 - FX: PASSOS



CENA 2 - FX: CARROÇA



CENA 3: FX: CARROÇA PARANDO



Figura 53. Fonte: autor.

Nas cenas apresentadas no *storyboard* anterior (figura 53) estão representadas a garota andando em direção da encruzilhada quando é parada pelos dois homens em uma carroça. Os efeitos (FX) utilizados nessas cenas são sons de passos, carroça, galope de cavalo e carroça parando lentamente.

Figura 54: Storyboard: Cenas 4, 5 e 6.

CENA 4- Fx: DIÁLOGO



CENA 5- Fx: DIÁLOGO/NARRAÇÃO



CENA 6- Fx: DIÁLOGO/CARROÇA

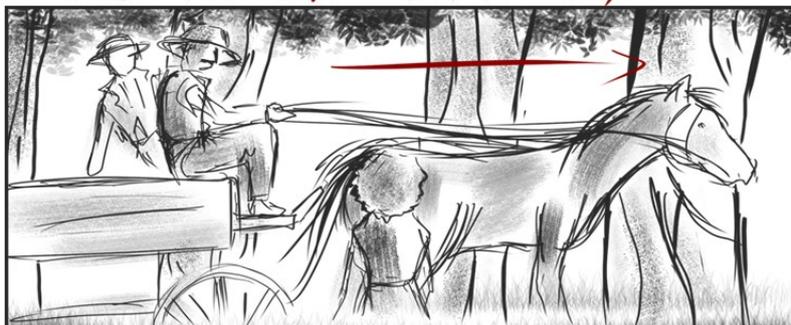


Figura 54. Fonte: autor.

Nas cenas 4, 5 e 6 está representando o enredo do primeiro homem da carroça falando para a garota sobre a encruzilhada, e então se despedindo. Os efeitos utilizados são os diálogos e narração gravados e novamente a carroça e galope de cavalo.

Figura 55: Storyboard: Cenas 7, 8 e 9.

CENA 7 - Fx: DIÁLOGO



CENA 8 - Fx: PASSOS / NARRAÇÃO



CENA 9 - Fx: NARRAÇÃO / FADE IN (PERSONAGEM)



Figura 55. Fonte: autor.

Neste ponto, essas cenas estão representando a conversa entre os dois homens da carroça sobre a história das bruxas enquanto a garota continua em direção da encruzilhada e uma figura misteriosa aparece na sua frente. Aqui o diálogo e narração das cenas anteriores tem continuidade como efeitos sonoros e o uso de aparecimento gradativo (*fade in*) foi utilizado no surgimento da figura misteriosa como efeito visual.

Figura 56: Storyboard: Cenas 10, 11 e 12.

CENA 10 - Fx: NARRAÇÃO / FADE IN (PERSONAGENS)



CENA 11 - Fx: NARRAÇÃO / VIOLÃO / FADE IN (PERSONAGENS)



CENA 12 - Fx: NARRAÇÃO / VIOLÃO

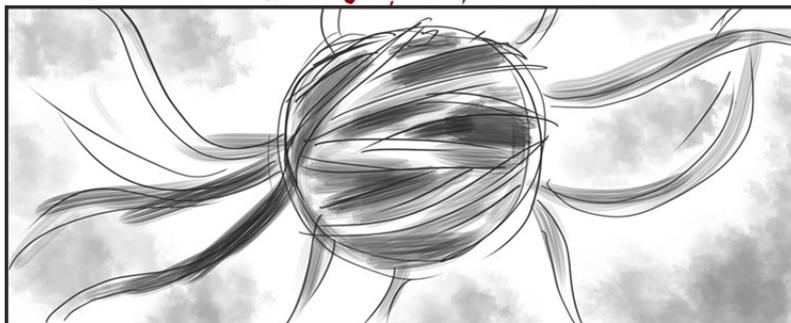


Figura 56. Fonte: autor.

Na sequência de cenas em questão a figura misteriosa senta-se em uma pedra e começa a tocar uma música em seu violão enquanto as bruxas surgem ao seu redor. No decorrer da música surge a Bruxa-Chefe, que logo em seguida voa pelos ares para dar início as eleições bruxólicas. Nessa sequência foram utilizados como efeitos sonoros a continuidade da narração das cenas anteriores, juntamente do som de violão. De efeitos visuais são utilizados aparecimento gradativo (*fade in*) no surgimento das bruxas e Bruxa-Chefe.

Figura 57: Storyboard: Cenas 13, 14 e 15.

CENA 13- Fx: NARRAÇÃO / VIOLÃO



CENA 14- Fx: NARRAÇÃO / VIOLÃO



CENA 15- Fx: NARRAÇÃO / VIOLÃO



Figura 57. Fonte: autor.

Nas três cenas apresentadas, são representadas as eleições bruxólicas. O novelo de lã tem o foco principal, enquanto seus fios caem pelos ares para que as bruxas candidatas a nova Bruxa-Chefe colem. A garota misteriosa acaba coletando a maior quantidade de fios. Os efeitos sonoros nessa sequência são a continuidade de narração, diálogo e do violão das cenas anteriores.

Figura 58: Storyboard: Cenas 16, 17 e 18.

CENA 16 - FX: DIÁLOGO



CENA 17 - FX: DIÁLOGO | ZOOM IN



CENA 18 - FX: DIÁLOGO



Figura 58. Fonte: autor.

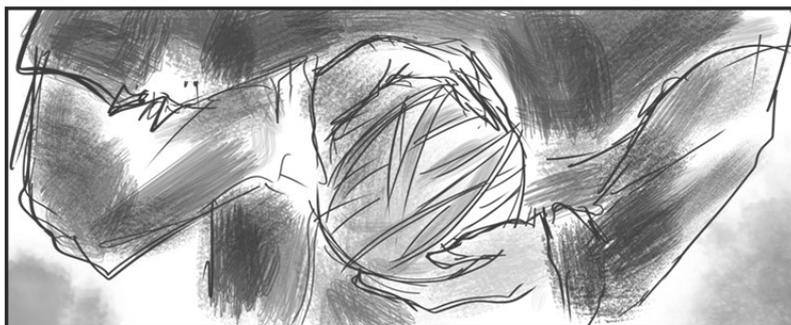
Nesse momento são representados o espanto dos homens da carroça quando percebem que a garota misteriosa está na frente deles, os encarando. Os homens conversam sobre esse acontecimento e perguntam para a garota se está tudo bem. Neste momento os efeitos sonoros são os diálogos de conversa entre os homens da carroça sobre a garota misteriosa, com um efeito visual de aproximação (*zoom in*) na garota.

Figura 59: Storyboard: Cenas 19, 20 e 21.

CENA 19 - Fx: ATMOSFERA / SUSPENSE



CENA 20 - Fx: ATMOSFERA / SUSPENSE



CENA 21 - Fx: SORRISO / RISADA



Figura 59. Fonte: autor.

Estas cenas têm uma representação de apelo visual e suspense da garota, apenas parada e olhando para os homens da carroça. Tendo a troca de focos em cada cena, uma delas onde ela está parada e pode ser vista dos pés a cabeça, outro que tem o foco na bola de novelo de lã e na sequência o foco muda para o sorriso da garota. Para corroborar com o suspense da cena, os efeitos sonoros aqui são efeitos de atmosfera, como ruídos e ventos com um sorriso rápido no fim da última cena.

Figura 60: Storyboard: Cenas 22, 23 e 24.

CENA 22 - Fx: RISADA



CENA 23 - Fx: VIOLÃO



CENA 24 - Fx: VIOLÃO

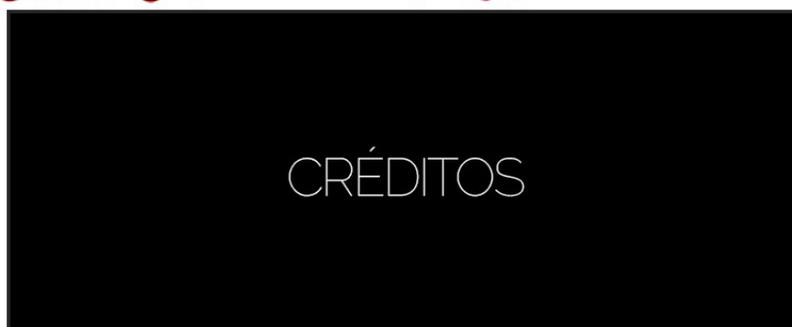


Figura 60. Fonte: autor.

Finalizando, temos a cena em que a garota se transforma na nova Bruxa-Chefe, seguido pelo título da animação e os créditos finais. Aqui temos a continuidade da risada da cena anterior, onde ela gradualmente se transforma em uma gargalhada maléfica que se encerra na transição do título da animação. Junto do título é utilizado a continuidade do som de violão que teve início na cena dez e se encerrou na cena quinze.

3.4 DESENHO

Nesta etapa de produção foi posto em prática a ilustração de todas as ideias finais da animação. São ilustradas as artes conceituais dos personagens e dos cenários, com foco na iluminação e ambientação para criar a atmosfera final da animação. (WHITE, 1989; 2006)

Todas as etapas das ilustrações a seguir foram desenvolvidas utilizando o *software Adobe Photoshop*.

3.4.1 PERSONAGENS

Baseando-se nas personagens dos contos e ilustrações de Franklin Cascaes, foram desenvolvidos 5 personagens principais para a adaptação do conto Eleições Bruxólicas. A seguir serão apresentados esses personagens, juntamente de suas referências e ficha descritiva.

3.4.1.1 A Bruxa-Chefe

Partindo da representação original das ilustrações de Franklin Cascaes, foi desenvolvido o painel de referência principal (figura 61). Além disso, foi feito um segundo painel de referência (figura 62) composto pelas bruxas existente na cultura pop, juntando criaturas macabras dos jogos *God of War*¹⁸, *Bloodborne*¹⁹ e *The Witcher 3: Wild Hunt*²⁰, vestimentas açorianas e corvos.

Figura 61: Painel de referência: Bruxas de Franklin Cascaes.

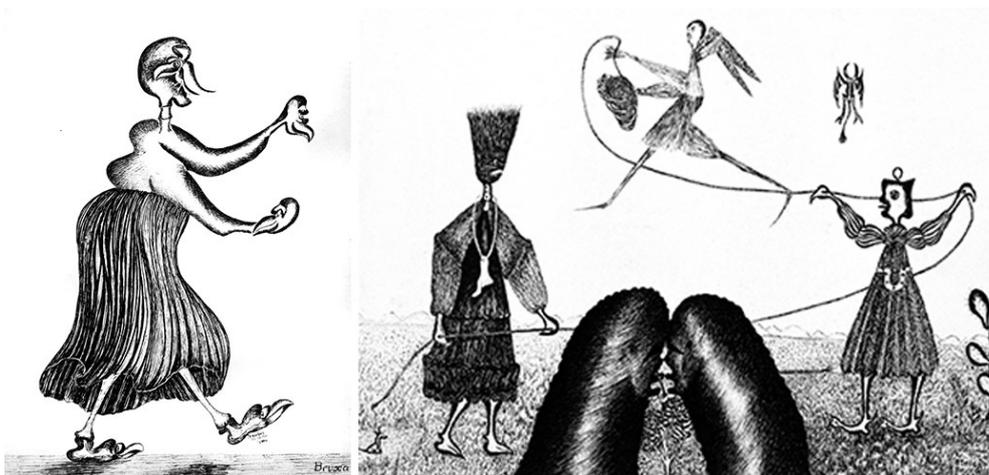


Figura 61. Fonte: Franklin Cascaes: *O fantástico da Ilha de Santa Catarina*.

¹⁸ Jogo para *Playstation 4* desenvolvido pela *Santa Monica Studio*.

¹⁹ Jogo para *Playstation 4* desenvolvido pela *From Software*.

²⁰ Jogo para *Playstation 4*, *Xbox One* e *PC* desenvolvido pela *CD Projekt Red*.

Figura 62: Painel de referência: Bruxa-chefe.

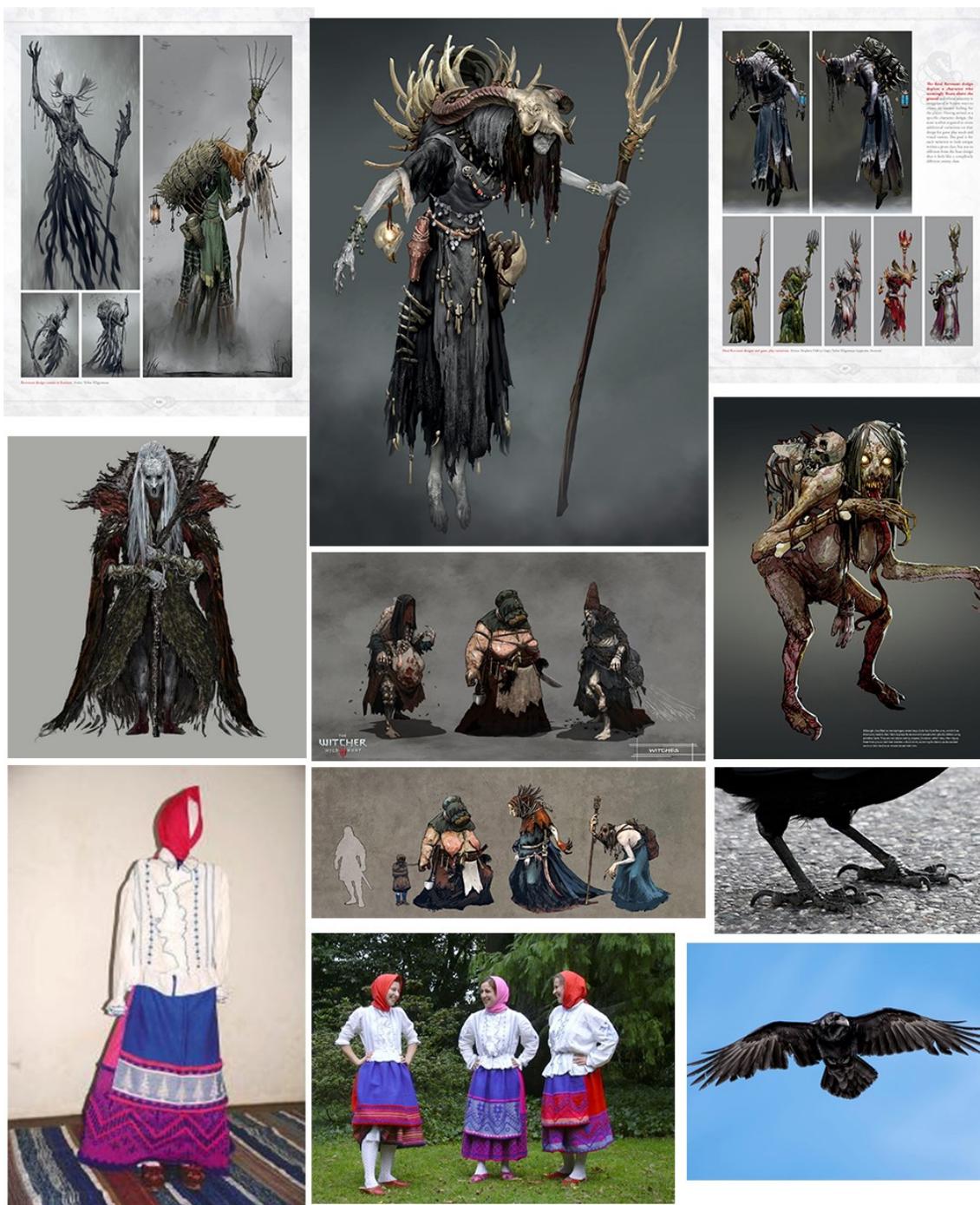


Figura 62. Fonte: autor.

A partir disso, deu-se início ao desenvolvimento da personagem com rascunhos e preenchimentos de formas (figura 63), marcações de sombreamento, texturização e pintura (figura 64), até ter a arte finalizada (figura 65). Em seguida foi desenvolvido uma ficha descritiva (tabela 1) com as informações da personagem.

Figura 63: Desenvolvimento: Bruxa-chefe. Rascunho e formas.



Figura 63. Fonte: autor.

Figura 64: Desenvolvimento: Bruxa-chefe. Marcações de sombreamento, texturização e pintura.



Figura 64. Fonte: autor.

Figura 65: Desenvolvimento: Bruxa-chefe. Arte finalizada.

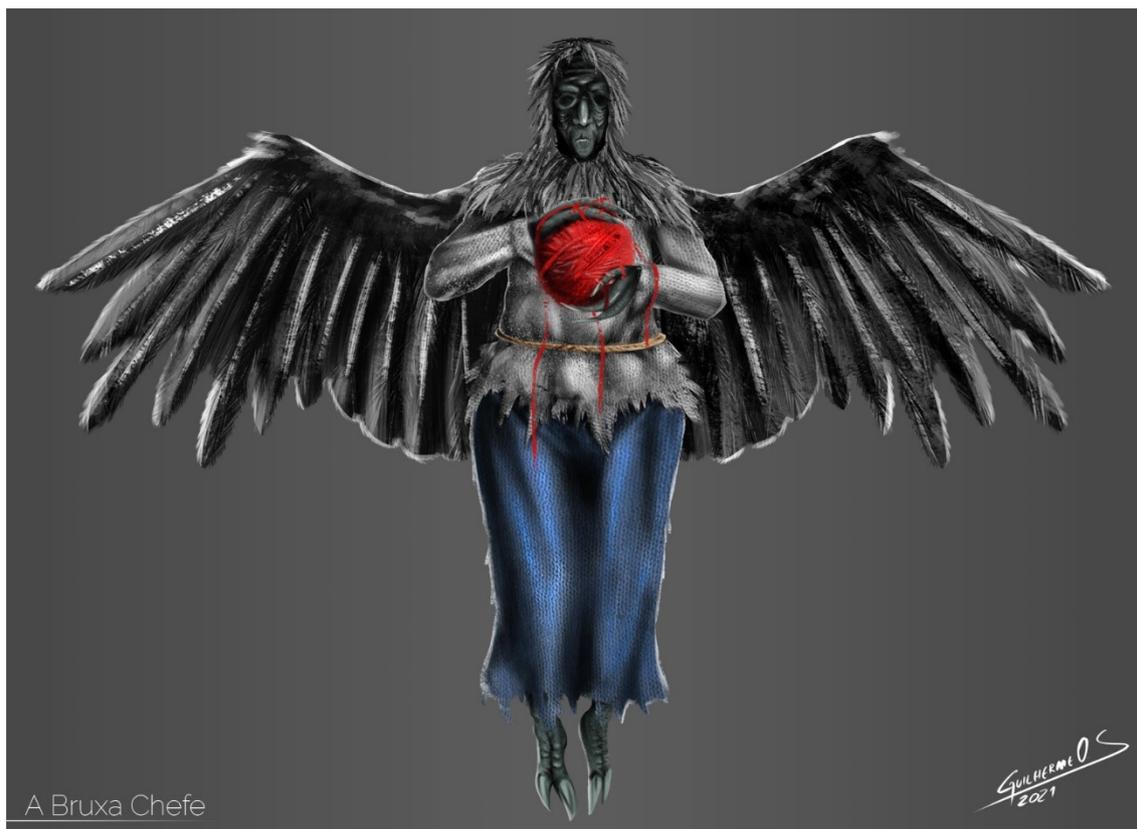


Figura 65. Fonte: autor.

Tabela 1: Ficha descritiva: Bruxa-chefe.

Bruxa-Chefe
Anti-herói/Protagonista
Idade: Desconhecida
Pouco se sabe sobre essa criatura de pele esverdeada e expressão vazia. Pessoas sentem medo só de ouvir histórias sobre ela ou até mesmo quando encontram um fio de novelo vermelho caído em algum lugar.

Fonte: autor.

Os elementos principais utilizados na ilustração foram as características de aves, como as mãos, pernas com cabeças de corvos, as asas e o novelo de lã vistas nas ilustrações de Franklin Cascaes, o tom de pele esverdeado e cinzento, seu rosto com uma expressão vazia e as vestimentas da cultura açoriana, apresentadas nas imagens do painel de referência.

3.4.1.2 A Moça do Capote

A Moça do Capote é uma personagem original desta animação, não existindo no conto Eleições Bruxólicas. Sua função é passar para o espectador uma sensação de suspense e desenvolvimento do enredo no decorrer da animação.

Sua aparência foi baseada nas vestimentas açorianas que as mulheres utilizavam onde cobriam boa parte de suas cabeças e seu corpo, como demonstra figura 66.

Figura 66: Painel de referência: A Moça do Capote.



Figura 66. Fonte: autor.

Assim deu-se início ao processo de ilustração, levando em consideração a atmosfera de suspense como característica principal, seguindo o mesmo método apresentado no tópico anterior de rascunho, formas, marcação de sombras, texturização e pintura (figura 67), arte finalizada (figura 68) e ficha descritiva (tabela 2).

Figura 67: Desenvolvimento: A Moça do Capote. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.



Figura 67. Fonte: autor.

Figura 68: Desenvolvimento: A Moça do Capote. Arte finalizada.



Figura 68. Fonte: autor.

Tabela 2: Ficha descritiva: A Moça do Capote.

A Moça do Capote.
Anti-herói/Protagonista
Idade: Desconhecida
Essa moça anda lentamente em direção a encruzilhada com seu rosto completamente coberto. Estranhamente consegue-se ver fios de lã vermelhos saindo de seu capote, semelhantes aos fios de novelo utilizadas pela Bruxa-Chefe.

Fonte: autor.

3.4.1.3 O Estranho

O Estranho é a figura que provem poderes para as bruxas. Ele é primeiramente baseado no personagem Lúcifer que aparece no conto de Franklin Cascaes como o ser que reúne as bruxas nas encruzilhadas para promover as Eleições Bruxólicas. Sua aparência foi baseada nas antigas histórias do músico de *blues* Robert Johnson²¹ juntamente com as vestimentas açorianas (figura 69). O processo (figura 70) e arte finalizada (figura 71) são apresentados na próxima página e a ficha descritiva (tabela 3) na página 95.

Figura 69: Painel de referência: O Estranho.



Figura 69. Fonte: autor.

²¹ Músico de blues que existia um mito onde vendeu sua alma quando encontrou o Diabo em uma encruzilhada, em troca de se tornar o melhor músico de blues. Disponível em: < <https://www.udiscovermusic.com/stories/devils-music-myth-robert-johnson/>>. Acesso em: 31 de Maio de 2021.

Figura 70: Desenvolvimento: O Estranho. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.

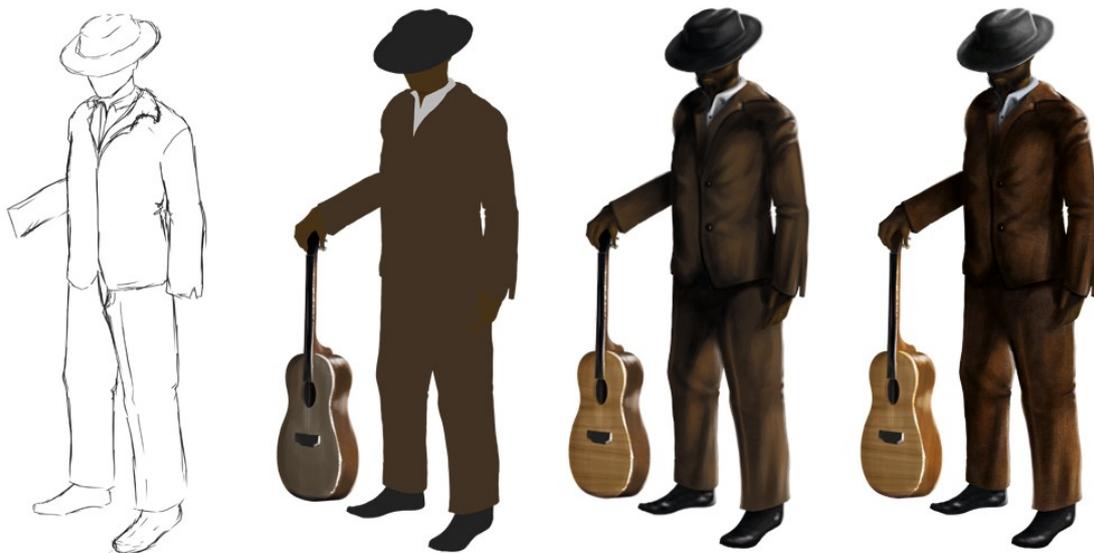


Figura 70. Fonte: autor.

Figura 71: Desenvolvimento: O Estranho. Arte finalizada.



Figura 71. Fonte: autor.

Tabela 3: Ficha descritiva: O Estranho.

O Estranho.
Anti-herói
Idade: Desconhecida
Segundo as lendas, esse homem estranho surge nas encruzilhadas junto de seu violão e começa a dedilhar uma música para a reunião das bruxas. Nessa reunião elas dançam enquanto a Bruxa-Chefe solta fios de novelo pelos ares, para que a próxima bruxa seja escolhida e encarregada do cargo. Dizem que esse estranho é na verdade Lúcifer.

Fonte: autor.

3.4.1.4 Os Homens da Carroça: Serafim e Vicênti.

Os Homens da Carroça são baseados diretamente nos personagens Serafim e Vicênti que aparecem no conto Eleições Bruxólicas. Suas aparências são baseadas nas vestimentas açorianas da época e em vestimentas do jogo *Bloodborne*²² (figura 72), sendo Serafim (figuras 73 e 74) um homem idoso e Vicênti (figuras 75 e 76) um homem jovem. Seus papéis nessa adaptação são de personagens e narradores, como está mostra a fichas descritivas (tabela 4).

Figura 72: Painel de referência: Os Homens da Carroça.



Figura 72. Fonte: autor.

²² Jogo para *Playstation 4* desenvolvido pela *From Software*.

Figura 73: Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Serafim. Rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.

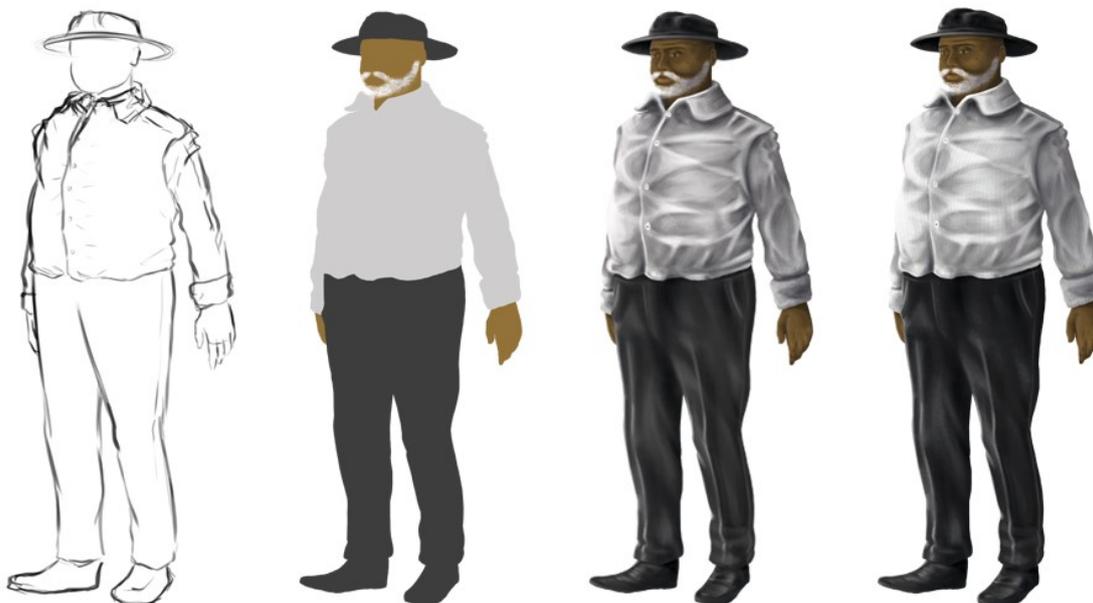


Figura 73. Fonte: autor.

Figura 74: Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Serafim. Arte finalizada.



Figura 74. Fonte: autor.

Figura 75: Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Vicênti. Rascunho, formas, marcação de sombreado, texturização e pintura.



Figura 75. Fonte: autor.

Figura 76: Desenvolvimento: Os Homens da Carroça: Vicênti. Arte finalizada.



Figura 76. Fonte: autor.

Tabela 4: Ficha descritiva: Os Homens da Carroça.

Os Homens da Carroça
Protagonistas/Narradores
Serafim - Idade: 66 / Vicênti – Idade: 25
Serafim e Vicênti viajam de um lado para outro em sua carroça. Recentemente existem boatos de novas eleições para os deputados da Câmara da Cidade e eles estão a caminho de visitar um conhecido, Diulindo, para conversar sobre isso. Diulindo diz ter recebido a visita de homens da cidade que estão se candidatando para deputados e, caso eles ajudem a eles serem eleitos, receberam muitas recompensas. Enquanto eles voltam da visita encontram uma moça vestida com um capote andando em direção a uma encruzilhada.

Fonte: autor.

3.4.2 CENÁRIO

Utilizando os rascunhos apresentados no *storyboard* os cenários começam a ser produzidos. Aqui, os cenários são feitos em um arquivo separado dos personagens, como uma única pintura que ficará como fundo da animação. Caso exista algum momento de interação entre o personagem e o cenário, essa parte única de interação é feita separadamente em um novo arquivo e posto em uma camada diferente do cenário de fundo e do personagem na filmagem da cena. (WHITE, 1989; 2006)

O cenário é uma das partes principais que ditam o clima e atmosfera da animação e para isso eles precisam ser pintados de maneira consistente em todas as cenas, utilizando a mesma paleta de cor e com variações mínimas, caso seja necessário algum efeito específico em alguma cena. (WHITE, 1989; 2006)

A animação produzida se passa em um campo aberto, com vegetação e uma encruzilhada. A partir disso foi feito um painel de referência (figura 77) com paisagens de natureza compostas por árvores, matos, estradas de areia, montanhas e rochas.

A figura 78 mostra o processo de ilustração, seguindo os mesmos métodos dos personagens, rascunho, formas, marcação de sombreamento, texturização e pintura.

Também foi feito um teste de atmosfera (figura 79) para ver qual melhor condiz com o clima e ambientação da animação. Como podemos ver, a

atmosfera clara com a luz do dia não condiz com o clima de suspense do conto, devido a isso a melhor opção é a paisagem noturna com muita neblina, apresentada na figura 80.

Figura 77: Painel de referência: Cenário.



Figura 77. Fonte: autor.

Figura 78: Desenvolvimento: Cenário. Rascunho, marcação de sombreamento, texturização e pintura.



Figura 78. Fonte: autor.

Figura 79: Desenvolvimento: Cenário. Teste de atmosfera: dia e noite.



Figura 79. Fonte: autor.

Figura 80: Desenvolvimento: Cenário. Arte finalizada.



Figura 80. Fonte: autor.

Com as ilustrações prontas podemos partir para a filmagem de cena.

3.5 FILMAGEM DE CENA

Depois que toda a arte conceitual está pronta se dá início a filmagem de cena. Nessa etapa os personagens e cenários são unidos em um único arquivo através do uso do *software Adobe Animate* (figura 81). Aqui, cada cena é unida e filmada separadamente, até que no fim, todas elas são postas em sequência para que a animação esteja completa. Esta é a etapa final do processo artístico da animação. (WHITE, 1989; 2006)

Figura 81: Desenvolvimento: Filmagem de cena. União do cenário com a o personagem e outros efeitos.

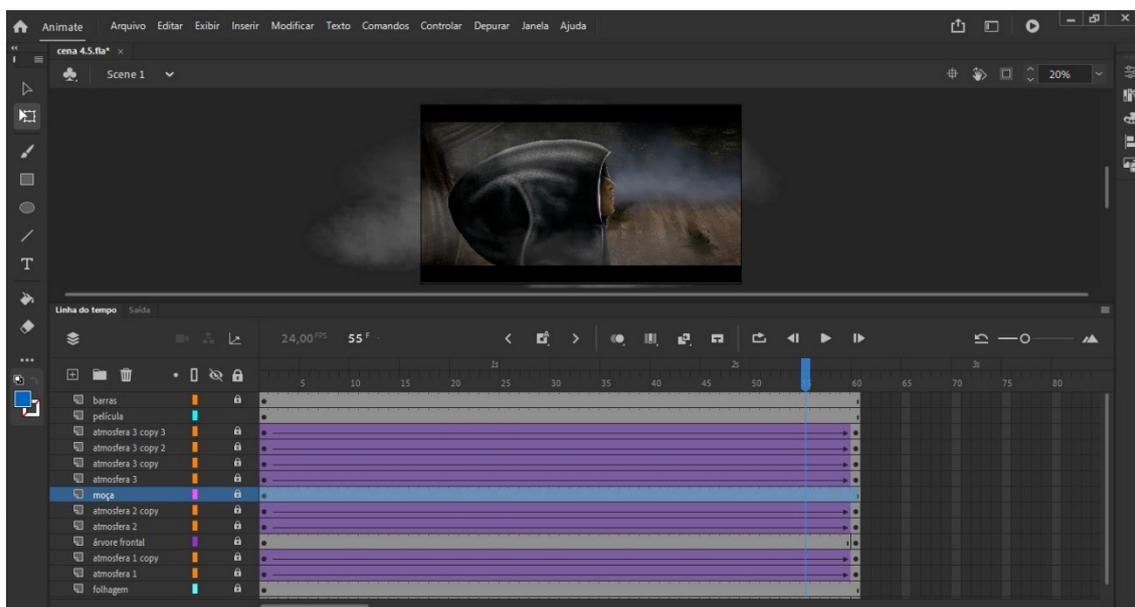


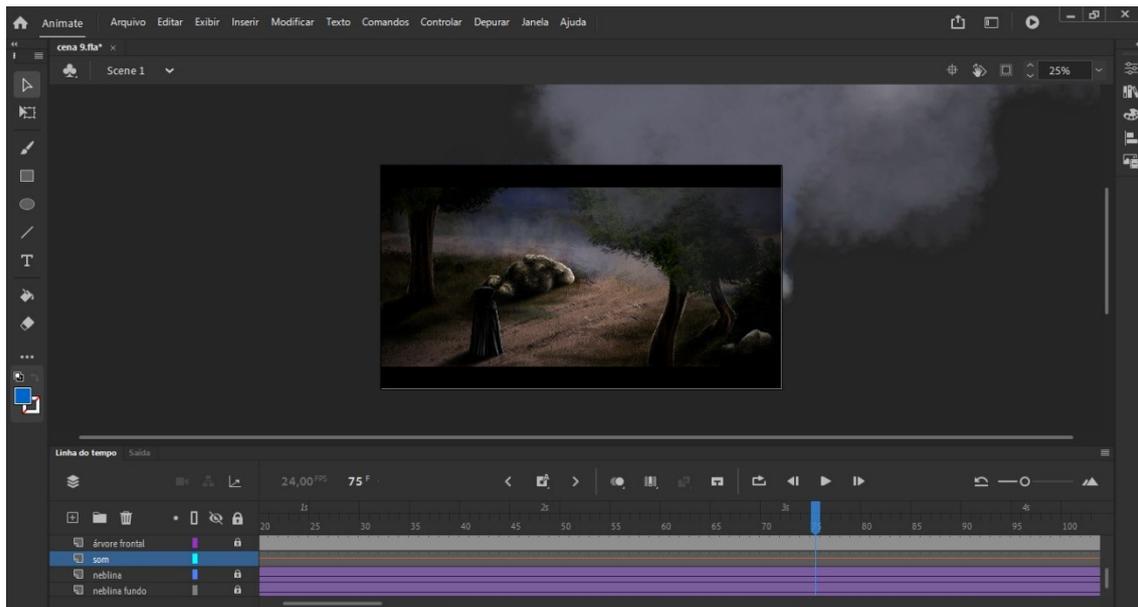
Figura 81. Fonte: autor.

3.6 UNIR IMAGEM E SOM

Com todas as cenas finalizadas inicia-se a adição dos diálogos, efeitos sonoros e trilha sonora. Aqui todos os diálogos e efeitos sonoros são editados e sincronizados com as cenas para que a animação mantenha o tempo original dos testes do *animatic*. Por fim a trilha sonora é adicionada e todos os elementos sonoros são balanceados para que nada fique mais baixo ou mais alto que outro. (WHITE, 2006)

Essa edição final de som e cenas (figura 82) foi feita utilizando o *software Adobe Animate*.

Figura 82: Desenvolvimento: Adição de elementos sonoros.

*Figura 82. Fonte: autor.*

Seguindo essa metodologia adaptada a animação estará finalizada assim que a união de imagem e som for feita. Com um processo de desenvolvimento com menos etapas, a animação se torna viável em ser desenvolvida por apenas uma pessoa e está pronta para ser exibida e divulgada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto anteriormente no início deste projeto, a cidade de Florianópolis é também conhecida de Ilha da Magia e esse nome foi dado pelos grandes números de histórias fantásticas que existem na ilha. Florianópolis é uma cidade que recebe muitos turistas e, com essas visitas, o motivo do nome Ilha da Magia se dá pelas belas praias e paisagens que são encontradas pela cidade.

Para que a real explicação do nome não seja perdida, até porque muitos nativos também não conhecem a origem, esse projeto teve como objetivo principal reacender a cultura cheia de misticismo que Franklin Cascaes já resgatou uma vez enquanto estava em vida.

Uma extensa pesquisa sobre os arquivos de Franklin Cascaes foi feita para dar início a esse projeto, o que gerou até algumas dificuldades. Algumas das fontes mais importantes não estão disponíveis via web e conseguir uma cópia física durante a pandemia se tornou uma dificuldade muito grande. Devido a isso, foi difícil conseguir fontes variadas sobre alguns assuntos que Franklin Cascaes escrevia e ilustrava durante sua pesquisa com a cultura açoriana.

Mesmo com essas dificuldades deu-se possível coletar informações o suficiente para desenvolver uma boa pesquisa sobre a figura mais presente nos contos de Franklin Cascaes (As bruxas da Ilha da Magia). Junto dessa pesquisa e utilizando os princípios da animação, do design e a importância da cultura em nossas vidas, foi possível desenvolver uma animação que faz jus as personagens apresentadas nos contos de Franklin Cascaes.

Como o desenvolvimento de uma animação é feito em grandes grupos de pessoas, também existiu uma dificuldade em seguir uma metodologia já fixada no mundo da animação. Para isso foi feito uma adaptação de uma metodologia de animação digital para que o processo se torna mais leve ao ser executado por apenas uma pessoa.

Como projetos futuros, existe a ideia de tornar essa animação acessível para o maior número de pessoas possíveis. A adição de legendas para os grupos que possuem deficiência auditiva e um audiodescrição para os deficientes visuais são alguns dos exemplos que estão em planos.

Por fim, chegamos à conclusão de que a animação final cumpriu os objetivos apresentados inicialmente e que fez um bom uso da metodologia

adaptada em seu desenvolvimento. Esta animação está disponível via web e poderá ser utilizada em qualquer discussão sobre a cultura local de Florianópolis e suas raízes místicas.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Roberto. **A Colonização da Ilha de Santa Catarina**. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/a-colonizacao-da-ilha-de-santa-catarina/84425>>. Acesso em: 16 Mar. 2021.

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é Cultura Popular**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1981.

ARTGEIST. **Tipos de animação**. Disponível em: <<https://artgeist.com.br/tipos-de-animacao/>>. Acesso em: 30 Mai. 2021.

AZEVEDO, Wilton. **O que é Design**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1988.

BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Editora John Wiley & Sons; 1ª ed, Nova Jersey, USA, 2012.

BRINKMANN, Ron. **The Art and Science of Digital Compositing: Techniques For Visual Effects, Animation and Motion Graphics**. Editora Morgan Kaufmann Publishers; 2ª ed, Burlington, 2008.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Trad. Sergio Goes de Paula 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora. 2008.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Editorial Estampa, Lisboa, 2005.

CUCHE, Denys. **A Noção de Cultura nas Ciências Sociais**. 2ª ed. Trad. Viviane Ribeiro. Editora EDUSC, Bauru, 2002.

CULTURA. **Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cultura/>>. Acesso em: 15 Mar. 2021.

CULTURE, Design. **Principais Áreas do Design.** Disponível em: <<https://designculture.com.br/principais-areas-do-design>>. Acesso em: 09 Abr. 2021.

CULTURE, Design. **Motion Graphics: Um pouco sobre o design em movimento.** Disponível em: <<https://designculture.com.br/motion-graphics-um-pouco-sobre-o-design-em-movimento>>. Acesso em: 09 Abr. 2021.

DENIS, Rafael Cardoso. **História do Design.** Editora Edgard Blücher Ltda., São Paulo, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** Livraria Martins Fontes Editora Ltda., São Paulo, 2007.

EAGLETON, Terry. **A Ideia de Cultura.** Trad. Sandra Castello Branco. Editora UNESP, São Paulo, 2003.

FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal. **Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes.** Disponível em: <<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/franklin-cascaes/index.php?cms=franklin+cascaes&menu=1&submenuid=sobre>>. Acesso em: 29 mar. 2021.

FURLAN, Oswaldo Antônio. **Franklin Cascaes - O Fantástico na ilha de Santa Catarina.** Editora UFSC, Florianópolis, 2012.

FURNISS, Maureen. **The Animation Bible: A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash.** Laurence King, 2008.

FURNISS, Maureen. **A new history of animation.** New York: Thames & Hudson, 2016.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4ª ed. Editora Atlas S.A., São Paulo, 2004.

GOMES Filho, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. 8 ed. Escrituras Editora, São Paulo, 2008.

KRASNER, Jon. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. 2. ed. Boston: Focal Press, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. - São Paulo, Editora Atlas - 2003.

MACHADO, Maria Clara Tomaz. **Cultura Popular** – em busca de um referencial conceitual. In: Cadernos de História. Edufu, Uberlândia, 1994.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. Editora do Autor, São Paulo, 2011.

ONO, Maristela Misuko. **Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização**. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/661/66110107/>>. Acesso em: 29 mar. 2021.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. Universidade Feevale, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil. 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/Ebook%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>> Acesso em: 29 mar. 2021.

SANTOS, Ademir do. **A Fundação Franklin Cascaes e a Gestão Pública Municipal de Cultura em Florianópolis**. Universidade de Salamanca, Salamanca, Espanha. Disponível em: <<https://gredos.usal.es/handle/10366/128813>>. Acesso em: 16 Mar. 2021.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2006. (Coleção primeiros passos; 110). 12ª reimpressão da 16ª edição de 1996.

SILVA, Ana Vieira Lopes Magalhães e. **Ulisses: Um Projeto Educativo de Design Social**. Mestrado em Design, Núcleo de Especialização em Comunicação, ESAD Escola Superior de Artes e Design, Portugal, 2015. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/16518>>. Acesso em: 06 Abr. 2021.

SILVEIRA, Cláudia Regina. **Um bruxo Na Ilha: Franklin Cascaes (Narrativas Inéditas)**. 1996, Dissertação, Mestrado em Letras. Universidade Federal de Santa Catarina.

SOUZA, Mateus Silva de; GOMES, Maria Beatriz Sanchez de Moraes Gomes. **Terra Açoriana – O Legado dos Açores em Santa Catarina**. Disponível em: <https://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/08_12_2017_13.48.20.a28cf39358a0046ccec377ea0485c5d1.pdf>. Acesso em: 16 Mar. 2021.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Hyperion, 1981.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Routledge. London and New York. 1998.

WHITE, Tony. **The Animators Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation**. New York: Watson-Guption Publications, 1989.

WHITE, Tony. **Animation From Pencil to Pixels. Classical Techniques for Digital Animators**. Burlington: Focal Press, 1ª ed. 2006.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. Faber & Faber, United Kingdom, 2009.