

A MÁSCARA DO EGO

Desenvolvimento Visual de uma Animação

Universidade Federal do Rio de Janeiro | Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em
Comunicação Visual Design

A MÁSCARA DO EGO

Desenvolvimento Visual de uma Animação

Aluno: Iago Menezes de Araujo Diehl

Orientador: Marcelo Ribeiro

Co-orientador: Henrique Cesar da Costa Souza

2019.1

Iago Diehl é ilustrador e designer, formado em Comunicação Visual Design na Escola de Belas Artes - UFRJ. Gosta de fazer desenhos realistas e inspirados em Anime. Atua como artista Freelancer focado principalmente em Character Design e Visual Development.

artstation.com/iagodiehl | behance.net/iagodiehl | instagram.com/iagodiehl

Agradeço à meus pais, Vera e Renato, por todo apoio e terem acreditado em mim durante essa longa jornada de faculdade e ao longo da minha vida, sem nunca duvidar dos meus sonhos.

À minha irmã, Brenda, pela eterna sinceridade e pela ajuda com roteiros.

À minha amiga, Isabela Fonseca, que foi praticamente mais uma Co-orientadora, que me aconselhou, acreditou no meu projeto e ofereceu toda a ajuda que estava a seu alcance.

À minha psicóloga Alessandra Fraga do Nascimento, que cuidou de mim, me orientou e me colocou na linha em alguns dos piores momentos. Graças à ela a jornada do final da faculdade foi um pouco mais leve e equilibrada. Façam terapia.

Aos orientadores Marcelo Ribeiro e Henrique Souza, por terem me incentivado a fazer o que desejava e ter ajudado a iluminar os caminhos que poderia percorrer.

À professora Christiane Mello, por ter me recebido em seu estúdio tantas vezes ao longo da graduação e nessa reta final. Sua ajuda foi muito importante.

À minha namorada, Bruna Fernandes, por todo apoio emocional nos últimos meses, por sempre ser sincera e se oferecer para ajudar.

Às minhas parceiras de TCC que estão apresentando na mesma época que eu, Luíza Freire, Letícia Antunes e Juliana Misumi. Vocês foram praticamente um grupo de apoio e compartilhar sobre as dificuldades do projeto com quem também estava passando por isso tornou esse processo um pouco mais leve, por saber que não era o único.

À todos os professores e aos amigos que fiz na UFRJ. Vocês, fizeram parte de uma das melhores épocas da minha vida e a lembrança de vocês estará eternamente comigo.

Por último, agradeço a mim, por ter seguido até o fim nesse caminho. Acreditem nos seus sonhos e assumam a responsabilidade de torná-los realidade. Se você não acreditar e correr atrás, ninguém fará isso por você.

Resumo

Esta monografia relata o desenvolvimento do projeto “A Máscara do Ego: Desenvolvimento Visual de uma Animação”, apresentado como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual Design na Escola de Belas Artes - UFRJ. Consiste no Desenvolvimento Visual de uma narrativa inspirada em história real voltada para um curta-metragem de animação, com estilo de arte inspirado em Anime, Arte Tradicional Japonesa , Arte Africana e Kung Fu. O projeto conta com a criação de uma narrativa original, Design de Personagens, Cenários e Beatboard. A pesquisa do projeto visava entender melhor o que era Desenvolvimento Visual e como construir uma narrativa original.

Palavras-chave: Desenvolvimento Visual, Concept Art, Animação, Anime, Design, Personagens, Cenários, Beatboard.

Abstract

This term paper reports the development of the project “The Mask of Ego: Visual Development of an Animation”, delivered as graduation assigment of Visual Communication Design from Escola de Belas Artes - UFRJ. This is a project of Visual Development Design of a narrative inspired by real history and directed to animation short film, with art style inspired in Anime, Japanese Traditional Art, African Art and Kung Fu. The project is composed by Story creation, Character Design, Environment Design and Beatboard. The research focused in understand better what is Visual Development Design and how to create a story.

Keyword: Visual Development Design, Concept Art, Animation, Anime, Character Design, Environment Design, Beatboard.

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 INSPIRAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DA HISTÓRIA.....	9
3 DESENVOLVIMENTO VISUAL E CRIAÇÃO NARRATIVA.....	11
3.1 O que é Desenvolvimento Visual?.....	11
3.2 Concept Design ou Ilustração?.....	12
3.3 Por que Desenvolvimento Visual?.....	14
3.4 Apresentando através de uma Pitch Bible.....	15
3.5 Inspirações.....	16
3.6 Criando uma Narrativa.....	19
3.6.1 Estrutura Narrativa.....	19
3.6.2 Etapas de um Roteiro.....	22
4 A MÁSCARA DO EGO - PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO.....	27
4.1 Premissa inicial.....	27
4.2 Estrutura Narrativa.....	30
4.3 Storyline.....	31
4.4 Sinopse.....	32
4.5 Desenvolvimento Visual.....	35
4.5.1 Direção de Arte.....	35
4.5.2 Personagens.....	36
4.5.3 Cenários.....	56
4.5.4 Beatboard.....	65
5 CONCLUSÃO.....	68
6 LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	69
7 BIBLIOGRAFIA.....	71

1 INTRODUÇÃO:

Sempre gostei de imaginar histórias. Desde criança, gostava de me imaginar em situações fantásticas, como forma de trazer uma motivação a mais aos meus dias tão comuns. Por isso consumia intensamente desenhos animados e videogames, principalmente aqueles vindos do oriente. Era como se fosse transportado para outros mundos e sempre ficava fascinado. Nunca pude viajar muito, nem sair do estado Rio de Janeiro, por isso minhas viagens eram em minha cabeça e no papel, sempre desenhando algo inspirado em Animes principalmente.

Infelizmente conforme fui ficando mais velho, comecei a acreditar menos em mim e me cobrar demais. Na escola sofria muito bullying, com as pessoas dizendo que não era inteligente e falando mal da minha aparência, fazendo chacota quando ao meu cabelo crespo, meu nariz grande e meu peso. Isso fez aos poucos minha auto-estima ir baixando cada vez mais, me levando a duvidar da minha capacidade e sentir vergonha da minha aparência. As histórias que criava ficaram guardadas apenas na minha imaginação e desenhava cada vez menos. A única coisa que continuou da mesma forma foi o consumo de animes e videogames, como uma válvula de escape.

Tudo culminou para um ponto de virada na minha vida, que foi o período de dois anos e meio após o fim da escola e o início da faculdade. Nesse tempo, quase entrei em depressão e minha vida estagnou quase por completo. Queria passar na faculdade, mas minha auto-estima era tão baixa que mal conseguia estudar, porque não acreditava que daria certo. Eu estava em conflito comigo mesmo o tempo todo.

Hoje, muita coisa mudou e foi superada, e parte dessa jornada é contada nesse Trabalho de Conclusão de Curso, uma história meio autobiográfica, meio fantástica, um híbrido de muitas coisas, finalmente escrita e desenhada por mim.

Esta monografia relata o desenvolvimento do projeto “A Máscara do Ego: Desenvolvimento Visual de uma Animação”, apresentado como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual Design na Escola de Belas Artes - UFRJ. Consiste no Desenvolvimento Visual de uma narrativa inspirada em história real voltada para um curta-metragem de animação, com estilo de arte inspirado em Anime, Arte Tradicional Japonesa, Arte Africana e Kung Fu. O projeto conta com a criação de uma narrativa original, Design de Personagens, Cenários e Beatboard.

A narrativa desenvolvida conta a história de Jacó, um rapaz com baixa auto-estima que esconde sua aparência e tenta entrar na faculdade de artes para acabar com a estagnação da sua vida. Porém ele é atormentado pelo Ego, um ser mascarado que vive dentro dele, alimenta suas inseguranças e tem impedido que ele passe na prova. Depois de saber que tem sua última chance de passar para a faculdade porque seus pais não têm mais como sustenta-lo, Jacó tem uma crise de ansiedade causada pelo Ego e uma luz o leva para dentro de seu mundo interior. Lá ele e a luz vão em busca de uma casa no topo da montanha para quem Jacó ache um jeito derrotar o Ego. A história visa passar uma mensagem de que devemos parar de lutar contra nós mesmos, aceitar quem somos e assumir a responsabilidade pela mudança que queremos ver em nossas vidas.

Cresci vendo todo o tipo de desenhos animados, mas foi nos desenhos japoneses onde eu mais me identifiquei. Existe algo de fascinante em tudo que vem do oriente, talvez por sua tradição tão diferente da nossa. A expressividade dos personagens, a ação e a fantasia dos cenários, vestimenta e situações me encantou muito. Esse fascínio influenciou minha arte e também meu modo de vida, pois foi depois de me matricular em aulas de Wushu - estilo moderno de Kung Fu - que minha vida mudou completamente. Finalmente eu me senti bom em alguma coisa, antes mesmo de me achar bom em desenho. Meu corpo mudou, ganhei auto-estima e fiquei mais calmo devido a filosofia da arte marcial. Mergulhei na filosofia de vida do Kung Fu, o que me influência até hoje. Essas influências se ligam diretamente com meu projeto, uma expressão de tudo que eu sei sobre artes marciais e a parte da cultura oriental que me inspira.

Não poderia faltar também a minha bagagem étnica. Sou um mestiço fruto do casamento inter-racial de mãe negra e pai branco. Por ter a pele mais clara, passei a maior parte da vida de certa forma alheio a essa identidade, sendo lembrado quando caçoavam das minhas características físicas negras. Foi recentemente, devido aos avanços do movimento negro no Brasil que pude me perceber dentro da comunidade negra e tentar buscar essas origens. O uso de elementos da arte africana como as máscaras, são mais uma busca por esse passado que foi apagado devido à escravidão dos meus ancestrais.

A mistura desses elementos multiétnicos na história representa quem eu sou, de onde eu venho e tudo que já vivi. É uma busca pela minha origem, é uma expressão dela.

2 INSPIRAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DA HISTÓRIA

Neste capítulo inicial falo um pouco mais sobre minha história de vida que inspirou esse TCC, mostrando algumas das minhas referências e também traçando um paralelo com outros artistas que também se inspiraram em suas próprias vidas para criar suas histórias.

A arte nada mais é do que uma expressão da visão de mundo de alguém. O artista usa sua vivência, tudo que já viu, ouviu e sentiu, misturando e transformando em algo novo. Algo para ser admirado por outros ou por si mesmo.

Sem entrar no mérito sobre o que é arte ou não, considero que para fazê-la é impossível não olhar ao redor, sua própria realidade ou para a dos outros. À mim é cativo fazer arte olhando para minha própria realidade, transformando em alguma peça que desperte algum sentimento em alguém. Mas não foi sempre assim. No passado sentia medo de representar minha vida na arte, pois achava que não tocaria ninguém, porém cada vez mais percebo que estava errado. Contando nossa própria história, mesmo de maneira indireta, podemos tocar as pessoas, pois somos humanos e em cada um de nós reside uma parte de uma história comum. Existe um pouco de mim em você e um pouco de você em mim.

Dessa forma escolhi neste Trabalho de Conclusão de Curso, contar uma história sobre um período muito importante e ao mesmo tempo muito difícil da minha vida. Nesse tempo era como se estivesse em um limbo, que foram os dois anos e meio entre o final da escola e o início da faculdade. Nesse tempo mergulhei em uma profunda crise existencial devido a traumas adquiridos por anos sofrendo bullying na escola e pela falta de perspectiva de futuro causadas pelas minhas falhas em entrar na faculdade nesses anos e por não conseguir ganhar a vida sozinho. Eu me sabotava nos estudos, me impedia de seguir em frente por medo que pudessem me fazer sofrer de novo e acabava me escondendo do mundo. Foi assim até decidir passar por cima de tudo que tentava me impedir de seguir em frente e me dedicar de verdade aos estudos e passar na faculdade. Assim o fiz, com muito esforço, choro e lágrimas, estudei sozinho e passei, chegando até a superar uma crise de ansiedade que tive na hora da prova e mesmo assim consegui fazer e passar.

Nesse período minha principal sensação era de estar em conflito comigo mesmo – com mi-

nha própria mente. Isso me inspirou a imaginar diversas histórias onde um rapaz entrava dentro de sua própria mente e enfrentava representações de seus medos em uma batalha, porque imaginava que enfrentá-los frente a frente seria uma forma de resolver tudo mais diretamente. Essas histórias foram alimentadas pela minha prática do Kung Fu - que me ajudou muito a me equilibrar de alguma forma - além de animes e jogos que consumia com muita frequência. Mas foi quando eu vi um arco de episódios do anime Bleach, que essas histórias que eu imaginava foram tomando sua forma mais atual. Nesses episódios o protagonista, Ichigo, tinha que entrar dentro de si mesmo e enfrentar o Hollow que vivia dentro dele, uma espécie de entidade que vivia atrapalhando sua vida, fazendo-o perder o controle e ficar agressivo. Derrotando o Hollow, Ichigo poderia recuperar o controle de si mesmo e o usar os poderes da entidade para o bem. E era exatamente o que eu sentia. Como se algo dentro de mim me atrapalhasse todos os dias, tomando conta de mim, me fazendo perder o controle. Isso fermentou minha imaginação e essa foi a minha maior influência para minha história.

Essa temática também foi de encontro com a pesquisa que fiz sobre poética, realizada na disciplina de Criação Pictórica II do curso de Pintura da Escola de Belas Artes - UFRJ e ministrada pelo professor Lícius Bossolan. Depois de um exercício de Brainstorm de palavras relacionadas à temas que eu gostava de trabalhar e uma pesquisa de imagens, percebi que meu trabalho é mistura de muitos assuntos, abordando questões étnicas, do dia-a-dia, além de trazer sempre referências à cultura oriental. Como eu mesmo sou uma mistura de duas raças, talvez isso se reflita no meu trabalho, misturando vários assuntos distintos. O que justifica minha escolha de misturar tantas estéticas neste TCC.

Não só eu como muitos outros autores se inspiraram em suas próprias histórias de vida para criar suas obras. O nome do protagonista da série-animada Hora de Aventura em seu episódio piloto era "Pen", o mesmo apelido do criador da série, Pendleton Ward. Rebecca Sugar, que criou a série animada Steven Universe, se inspirou em seu irmão para criar o protagonista. Shigeru Miyamoto se inspirou nas explorações que fazia nos jardins de sua casa para criar a épica série de videogames The Legend of Zelda. E Maurício de Souza se inspirou na filha Mônica e seus amigos para criar os famosos gibis da Turma da Mônica.

Nossas histórias tem o potencial de inspirar e entreter milhões de pessoas, pois cada uma delas pode se identificar com o que passamos e foi por isso que escolhi contar minha história. Porque foi quando enfrentei meus medos e parei de entrar em conflito comigo mesmo, me compreendendo, que consegui seguir em frente com minha vida e é essa mensagem que quer passar para as pessoas. Autoconhecimento, autoperdão e coragem para dar um passo a frente e enfrentar o mundo, mesmo que te julguem, porque merecemos ser felizes.

3 DESENVOLVIMENTO VISUAL E CRIAÇÃO NARRATIVA

3.1 O que é Desenvolvimento Visual?

O Desenvolvimento Visual ou “Visual Development Design” é uma das etapas da Pré-Produção de uma animação, onde o estilo visual começa a ser definido. Segundo Hans Bacher no livro “Dream Worlds: Production Design for Animation”, aqui é definido o clima, a atmosfera, como o público vai perceber a animação visualmente através de “Concept Designs”, que são artes que são as artes que exploram um conceito. Todas as escolhas visuais que se adequem ao conceito da história serão feitas. Se for uma história de terror, as cenas devem ter uma cor mais escura, com grande contraste. Se for comédia, talvez as cores devam ser mais saturadas. Vários caminhos diferentes de estilo são testados e a liberdade é total desde que seja coerente com a história. Essa etapa é crucial para as etapas de Produção, pois seu resultado é que guia como será o estilo de animação, iluminação, modelagem 3D e etc.

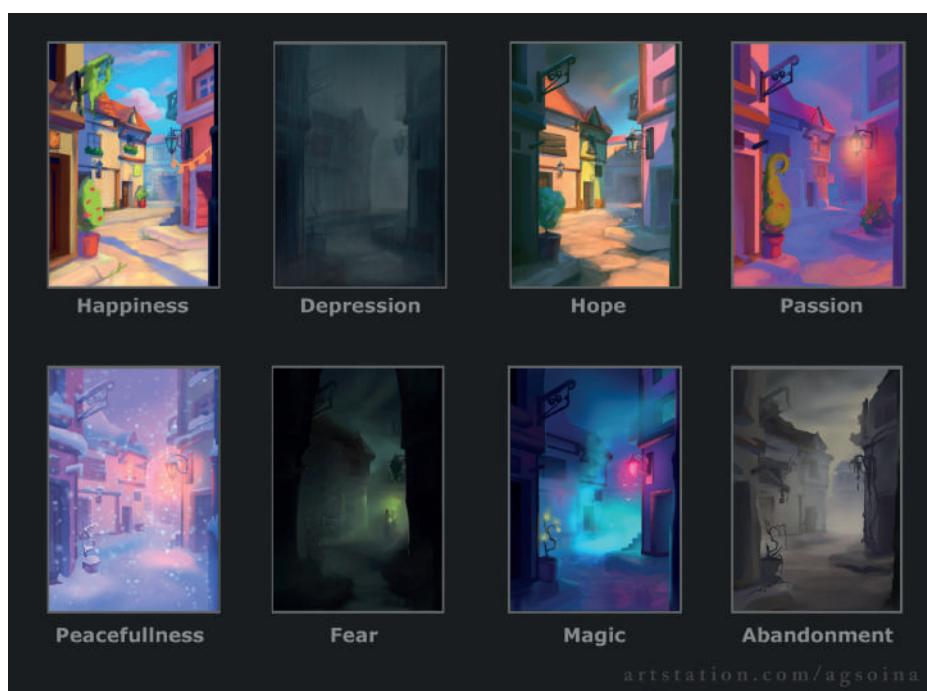


Figura 1. Arte feita pela artista 2D, Asia Gondek. Aqui ela demonstra como um ambiente pode ter iluminação e cores diferentes dependendo da história que quer ser demonstrada.

O Designer de Desenvolvimento Visual pode traduzir o conceito da história em visuais através de Design de Personagens, Design de Cenários, Paletas de Cores, Pinturas, Ilustrações, Storyboard, dentre outras. O que for necessário para dar visualidade a história será feito. Por isso a etapa da pesquisa é muito importante e toma muita parte do tempo. Quanto mais referências coletadas, mais o projeto será rico. Grandes estúdios como a Disney promovem viagens da equipe para as localizações nas quais seus filmes de animação são inspirados. A equipe que trabalhou no filme de animação "Mulan" viajou para a China, enquanto a equipe de "A Nova Onda do Imperador" viajou para Peru e a equipe de "O Rei Leão" viajou para a África. Tudo isso é para tentar captar a essência dessas locações através de estudos que podem envolver desenhos, pinturas, fotografias e assim por diante.

3.2 Concept Design ou Ilustração?

Sendo uma área plural e incorporando várias outras em seu processo, é comum haver uma série de mal entendidos sobre o que é um Concept Design e o que é Ilustração. Segundo o Concept Artist Luiz Celestino, no vídeo "Ilustração ou Concept Art?", existe uma diferença crucial entre os dois: Uma Ilustração é um produto final, enquanto um Concept Design não é. O papel da ilustração é passar um ideia, contar uma história e ser exibida ao público, normalmente com o melhor acabamento possível. Enquanto Concept Designs são artes destinadas apenas para alimentar a produção. Muito desse trabalho não é levado ao público, por isso se faz desnecessário fazer um acabamento perfeito, a não ser quando essa é a intenção. Se um Designer no processo de Desenvolvimento Visual precisa testar 30 Designs diferentes de armas para um personagem em período de tempo limitado, mostra-se inviável pintar todas elas, fazer as sombras e etc. A pintura de uma ou duas armas pode ser interessante para mostrar um possível acabamento, porém aplicar o mesmo acabamento a todas é desnecessário.



Figura 2. Exemplo de Desenvolvimento Visual de Personagem. A arte no centro é que mais avança a finalização, enquanto os desenhos ao redor focam na exploração visual, mais simplificados. Arte de Luiza Beda.

Um exemplo do processo de Desenvolvimento Visual é o livro "Skillful Huntsman" (2005), que documenta o trabalho conclusão de curso de Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, com orientação de Scott Robertson na Art Center College of Design. Neste trabalho, eles desenvolveram visualmente um conto dos Irmãos Grimm de nome homônimo ao livro. Cada artista parte do conto com uma ideia visual diferente, explorando períodos de tempo e locações diversas. Cada capítulo mostra uma parte do desenvolvimento, mostrando como foi criado o caçador, as armas que ele carrega, florestas, criaturas e outros personagens, juntamente com comentários dos artistas e do orientador.

Le, Yamada e Yoon seguem um padrão de como iniciam o desenvolvimento. No caso da criação do caçador, eles começam muitos rascunhos em miniatura, trabalhando o máximo de ideias de formas e silhuetas possíveis, principalmente para limpar a mente de ideias já pré-concebidas, dando lugar para que novas possam surgir. Depois, alguns rascunhos são escondidos e desenhos mais elaborados são feitos, até que apenas um é escolhido para passar por acabamento. Isso se repete ao longo do livro, não só com personagens mas com ambientes e objetos. Isso evidencia a natureza do Desenvolvimento Visual, que é explorar acima caminhos diferentes acima de tudo, de maneira rápida e fluída, trazendo acabamento apenas quando necessário, assim mantendo o processo mais dinâmico.

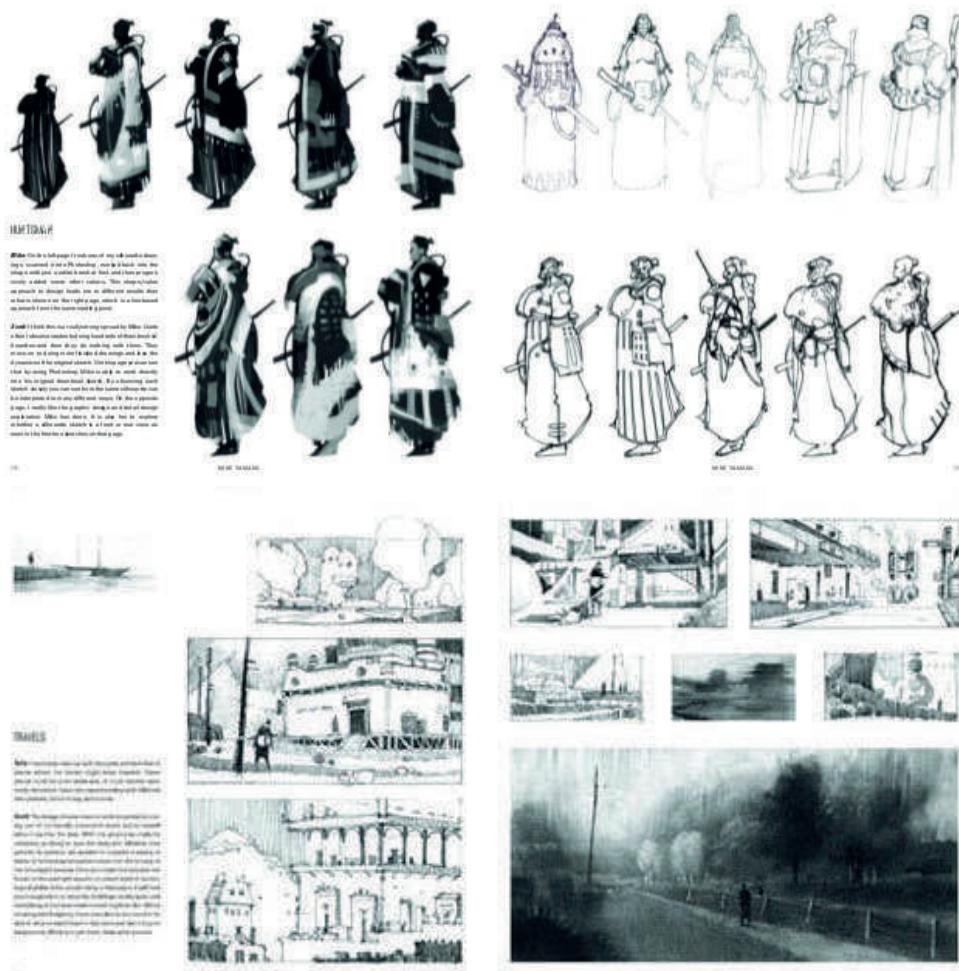


Figura 3. Páginas de Desenvolvimento Visual do Caçador e de suas Viagens. Fonte: *Skillful Huntsman*, Design Studio Press, 2005, Pág. 28-29 e 42-43.

3.3 Por que Desenvolvimento Visual?

Mas por quê escolhi fazer um projeto de Desenvolvimento Visual como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual Design? Primeiro, é do meu interesse seguir a carreira de Designer de Desenvolvimento Visual. Segundo, apesar da complexidade desse tipo de projeto e na maioria das vezes este ser feito por uma equipe de várias pessoas, ele tem a possibilidade de ser feito por uma pessoa só, que vai tomar todas decisões visuais. Por isso constrói a história para ser contada em um curta-metragem de 10 minutos, pois isso limita a quantidade de cenários, cenas e personagens que teria que produzir. Terceiro, no Desenvolvimento Visual, os fundamentos do Design são usados do início ao fim, o que é evidenciado por Yago Rodrigues Ballarini e Stephanie da Silva Faria na monografia “Desenvolvimento de Pré-Produção e Pitch Bible para uma Série Animada” (2017). Aqui os autores falam de forma geral do campo de animação, mas isto também se aplica à área específica de Desenvolvimento Visual.

O trecho evidencia o papel do Designer na área da animação, dessa forma, se justificando a escolha desse tipo de projeto como Trabalho de Conclusão desta graduação. E dentro dessa área tão ampla de Desenvolvimento Visual, o foco deste projeto apresentado é o Design de Personagens, Cenários e a criação de Artes Conceituais (ou “Concept Design) das cenas mais importantes, também chamadas de Beatboard.

Da concepção da mitologia ao desenvolvimento do roteiro, a gama de estudos e práticas em design é executada de forma completa. Utiliza-se conhecimentos de teoria da cor, composição, semiótica, ilustração, perspectiva, representação técnica, manejo de softwares de edição e etc. em uma mistura de práticas que, além de tudo, devem produzir resultados harmoniosos entre si. Animação é também uma área de grande relevância para designers com interesse na indústria de entretenimento, produções de qualidade tem o poder de enriquecer o portfólio dos profissionais envolvidos e ser um bom diferencial na busca de novas oportunidades profissionais. (BALLARINI, FARIA, 2017)

O trabalho da equipe de Desenvolvimento Visual é intenso, pois muitas opções de estilos de arte devem ser testados antes de ser decidido qual caminho seguir. A equipe só para, quando o Diretor da animação entra em cena e ele se encarrega de decidir qual dos caminhos testados será o caminho que o projeto irá seguir. A partir daí, todos os designs escolhidos são unidos em um documento explicando cada conceito e enviados para a equipe de produção. Este documento serve como um guia e é com base nele que todas as etapas seguintes funcionam. Em casos de projetos independentes, esse documento pode se tornar uma Pitch Bible, tendo uma função a mais, que seria vender o projeto para alguma Produtora ou Canal de Televisão, que dará os recursos para que a produção da animação continue. Nesse documento, a estrela é o Desenvolvimento Visual e tudo é projetado para que este seja evidenciado. Por isso se fez interessante apresentar um estudo de caso de uma Pitch Bible. Mas antes, vamos entender o que é uma Pitch Bible exatamente.

3.4 Apresentando através de uma Pitch Bible

O termo da língua inglesa “Animation Pitch” ou “Pitch Bible” se refere a um documento que apresenta uma proposta de um projeto de animação, seja para cinema ou televisão - também podendo se aplicar a outras mídias como filmes e séries live action e games. Normalmente é apresentado para produtoras ou canais de televisão que podem querer investir ou comprar o projeto.

É um documento de extrema importância, pois é por meio dele que os investidores terão o primeiro acesso a sua obra e ela tem que causar boa impressão e ser apresentada com clareza, visto que normalmente esses documentos acompanham uma apresentação oral que deve ser clara e objetiva.

Segundo BALLARINI e FARIA, não existem regras específicas sobre como deve ser uma Pitch Bible, porém existem elementos que são esperados como uma sinopse breve da animação, descrição do mundo onde se passa a história, apresentação de personagens principais e secundários e artes conceituais de cenas e cenários.

Vale ressaltar também que a Pitch Bible também é o material auxiliar que acompanha uma apresentação oral muito importante para o sucesso do projeto. Na série de artigos escrito para o site CartoonBrew chamados de “How To Pitch And Sell An Animated Series”, a animadora TUNDE VOLLENBROEK da um passo a passo de não só como construir uma Pitch Bible, como também de como se portar na apresentação e especifica como é importante que a Pitch Bible tenha informações claras e visual agradável para auxiliar a apresentação. O documento também deve ter uma linguagem de apresentação coerente com o tom do projeto e com a apresentação oral para o público. Uma história triste não deve ser apresentada com artes conceituais dos personagens felizes, nem mesmo a pessoa que estiver apresentando deve assumir esse tipo de postura.



Figura 4. Imagem extraída do artigo. No primeiro quadro “Esse filme é sobre felicidade”. No segundo quadro “Esse filme é sobre depressão!” Fonte: <https://www.cartoonbrew.com>

3.5 Inspirações

Minha inspiração vem principalmente dos Artbooks, que são livros que mostram todo o processo de concepção de um filme ou série (especialmente os de animação) e de jogos. Nestes livros, todo o trabalho dos profissionais envolvidos na criação visual fica em evidência. Como sempre quis trabalhar na área de Design de Desenvolvimento Visual - são pessoas que desenvolvem a obra visualmente, que dão vida ao conceito do filme, série ou jogo - esses livros me fascinam. Existe algo especial sobre esses livros, pois eles são algo que são quase uma obra à parte, completa em si, que depois dá origem a outra coisa baseada nela. Meus favoritos são o Artbook do filme de animação "Como Treinar Seu Dragão", pela qualidade da diagramação do livro e do Desenvolvimento Visual em si e o incrível "Skillful Huntsman" um projeto de conclusão de curso de 3 alunos de uma universidade norte americana Art Center College of Design que fizeram o desenvolvimento visual de um conto dos Irmãos Grimm de nome homônimo, um livro completo com todas as etapas do projeto, algo nem sempre tão presente em outros Artbooks.

Mas qual a diferença entre Artbook e Pitch Bible? Eles são diferentes ou são a mesma coisa? Claro, é importante que isso seja esclarecido. Um Pitch é uma proposta e o Artbook é uma obra completa. Tudo no Pitch ainda pode ser mudado visto que é uma obra que ainda não entrou em produção, é uma pré-produção e nas etapas seguintes vários elementos do projeto podem mudar. No caso de um Artbook, tudo ali já foi aprovado, aplicado e não será mais modificado. Além disso, existe muito mais material para ser mostrado. Logo não seria preciso chamar este projeto de Artbook.

Outra diferença é a função dos dois produtos. Um Pitch tem a função primordial de vender uma ideia, além de ter que ser direto devido a sua curta duração de apresentação. Segundo VOLLENBROEK, uma apresentação de Pitch não deve durar mais do que 10 ou 15 minutos. Já um Artbook é um objeto de apreciação, podendo conter bem mais conteúdo, pois pode mostrar até as partes do projeto que mudaram ou que foram descartadas, algo que não cabe em um Pitch. Logo, como meu projeto ainda será produzido posteriormente ao TCC, é mais adequado chamá-lo de Pitch.

Quanto aos Pitches que me inspiram, existe uma dificuldade de achar esses materiais na internet, principalmente de obras que já são consagradas. Normalmente os materiais apresentados nas Pitch Bibles são incorporados nos Artbooks posteriormente. Porém, existem alguns acessíveis na internet, e um dos mais impressionantes é o da série animada Hora de Aventura. Essa Pitch Bible se destaca por sua excelente apresentação da história de maneira fluída e da estrutura de organização. Por isso decidi fazer uma análise dela.

Análise:

Hora de Aventura é uma série animada estadunidense, criada por Pendleton Ward e produzida pelo Cartoon Network. Na série os amigos Finn, o humano e Jake, o cachorro, vivem aventuras em um mundo fantástico, enfrentando monstros, salvando princesas e vivendo situações hilárias. A série voltada para o público infantil mas que conquistou adultos do mundo todo por seu humor inteligente, ganhou muita notoriedade e a apresentação feita por Pendleton para o Cartoon Network é umas das mais acessíveis na internet e uma das mais importantes, pela qualidade que apresenta o show de maneira clara e lúdica. Por esse motivo, essa apresentação, ou "Pitch" como costuma ser chamada, será analisada.



Figura 5. Capa da Pitch Bible de Hora de Aventura, de Pendleton Ward.

O Pitch tem um total de 38 telas, todas elas com uma quantidade equilibrada de desenho e texto. Primeiro Pendleton começa apresentando a sinopse da história e em seguida o perfil de cada personagem, começando pelos dois principais, Finn e Jake. Ele apresenta todas as nuances dos personagens, suas atitudes, os diferentes traços de personalidade e a relação entre cada um deles, sempre acompanhados de ilustrações dos personagens em diversas situações que reforçam o que está sendo dito na descrição de cada personagem. Ele também apresenta o antagonista da história, o Rei Gelado, e mostra suas motivações, não apresentando-o apenas como um cara mau que sequestra princesas porque sente vontade. Certo ou não, são mostrados seus motivos, o que leva a uma compreensão melhor do personagem.



Figura 6. Pág. 21 e 23 da Pitch Bible de Hora de Aventura, de Pendleton Ward.

Depois ele apresenta sinopses de 4 episódios e Concept Arts dos ambientes do mundo de Finn e Jake, além de um mapa indicando onde se posiciona cada ambiente no espaço e indicando lugares que podem ser explorados mais para frente pela história. Na verdade esse é alguns dos pontos chaves da apresentação, onde tudo que está bem detalhado é a essência da história e o que está mais simples pode ser alterado. É como um barganha, os detalhes são o que o autor não abria mão sobre a história e o resto os investidores poderiam pedir mudanças sem problemas. Um exemplo disso são os próprios ambientes. Cada Concept Art é um desenho geral do cada ambiente, até chegar no ambiente onde vivem os personagens principais, uma casa na árvore que serve como uma espécie de QG. Esses desenhos são bem mais detalhados, apresentando diagramas das partes interiores da casa, lista de cada parte da casa e até uma lista de materiais usados em sua construção. Isso indica que esse ambiente principal tem uma importância a mais na história e para os personagens. Assim isso desencorajá sugestões de mudança nesse sentido, enquanto em outros ambientes isso é mais maleável, tanto que alguns deles mudaram quando a série foi de fato produzida, como é o caso da Floresta.



Figura 7. Floresta do Pitch, com faces monstruosas /
 Figura 8. Floresta da série já produzida com um aspecto mais sóbrio sem as faces.

O mérito maior deste Pitch é a maneira como ele é contado. Dentro de um Pitch, é ideal que uma série de elementos técnicos sejam citados. VOLLENBROEK cita uma lista de elementos e uma ordem básica para cada um deles, presentes na imagem abaixo:

- Tela de Boas vindas mostrando a logo do projeto
- Uma nota sobre o autor
- Apresentação de conceito, mostrando título, storyline, público alvo, gênero e etc.
- Introdução do personagem principal
- Introdução ao mundo
- Apresentação de personagens secundários
- Sinopses de episódios (no caso de séries de televisão)
- Plataformas de distribuição
- Estimativa de duração do projeto e orçamento
- Apresentação da equipe envolvida
- Agradecimento

Pendleton consegue apresentar todos esses elementos de maneira diluída conforme conta a história de sua série com fluidez. Isso mostra qual o seu maior foco: Contar uma história. A apresentação inteira é sobre isso. Ele não foca em técnicas - apesar delas estarem muito presentes ao longo da apresentação -, ele foca no sentimento que será passado para o público, e subjuga tudo a esse foco. Dessa forma gerando interesse e reforçando a ideia do tipo de sensação que o telespectador terá ao ver a série de animação em exibição. Hoje, Hora de Aventura é uma série animada de sucesso, que durou 8 anos e fascinou milhões de pessoas pelo mundo. E esse sucesso se dá ao sucesso do Pitch. Se Pendleton não conhecesse sua história por completo e tivesse domínio sobre o que queria passar para os produtores do Cartoon Network, talvez não teria chegado tão longe. E é isso que tiro dessa análise. Domínio de sua própria obra e domínio técnico a ponto de falar sobre sem que público saia da imersão em sua história.

3.6 Criando uma Narrativa

Senti um pouco de dificuldade para começar a construir narrativas, pois nunca havia estudado sobre. Então busquei um pouco mais de conhecimento teórico para me ajudar.

Na minha pesquisa encontrei o que foram as bases da construção da minha narrativa, que é a estrutura de narrativa clássica da Jornada do Herói segundo VOGLER e o livro Da Criação ao Roteiro de DOC COMPARATO. A partir desses conceitos comecei a estruturar melhor minha narrativa, começando pela aplicação dos passos da Jornada do Herói.

3.6.1 Estrutura Narrativa

O ato de contar histórias acompanha a humanidade desde os primórdios. Seja através das pinturas rupestres da pré-história, seja através da oralidade ou da escrita, o ser humano vem narrando eventos do seu dia-a-dia e criando histórias cheias de simbolismo para transmitir mensagens uns aos outros.

Como podemos perceber através de Leo Falcão, Felipe Breyer e Prof. Dr. André M. Neves no paper Mapas narrativos: estruturas para criação e avaliação de games, CARL GUSTAV JUNG traz o conhecimento que a humanidade está ligada através de um substrato comum chamado de inconsciente coletivo, um nível mais profundo de consciência. O conteúdo desse substrato é chamado de arquétipos, e a medida que acessamos tais arquétipos diferentes define nossa personalidade individual. Dessa forma, se estamos ligados por esse substrato a maneira que diferentes povos contam histórias podem exercer um certo padrão. Esse padrão foi percebido por JOSEPH CAMPBELL e organizado em uma estrutura chamada de Jornada do Herói e publicada em seu livro "O Herói de Mil Faces".

A chamada Jornada do Herói ou Monomito é o resultado de uma série de estudos antropológicos de CAMPBELL (1996), que investigando culturas diferentes encontrou semelhanças de valores do ponto-de-vista simbólico. Assim os mitos são a manifestação desses valores e esses podem ser vistos como uma estrutura que é organizada em 17 estágios divididos em 3 atos.

Nos seus estudos mitológicos, Campbell identifica esse princípio quando sugere sua estrutura narrativa básica: depois de um primeiro estágio, quando se contextualiza o mundo comum em que o protagonista da história contada vive, há um chamado à aventura, que consiste num conflito que se apresenta diante dele. Tudo que se segue é a tentativa de resolver aquele conflito inicial. (FALCÃO, BREYER E NEVES)

Jornada do Herói

Ato 1: Partida ou Separação

- O chamado da aventura
- A recusa do chamado
- O auxílio sobrenatural
- A passagem pelo primeiro limiar
- O ventre da baleia

Ato 2: Provas e Vitórias da Iniciação

- O caminho das provas
- O encontro com a deusa
- A mulher como tentação
- A sintonia com o pai
- A apoteose
- A bênção última

Ato 3: Retorno ou Reintegração à sociedade

- A recusa do retorno
- A fuga mágica
- O resgate com o auxílio eterno
- A passagem pelo limiar do retorno
- Senhor dos dois mundos
- Liberdade para viver

Depois do lançamento do livro, muitas obras começaram a seguir essa estrutura, se tornando quase uma fórmula e amplamente usada no cinema, televisão e várias outras mídias onde se pode contar uma história.

Posteriormente, VOGLER (1997) traz uma abordagem mais pragmática baseada no cinema americano. Ele resumiu a estrutura em 12 estágios ao invés de 17 e popularizou mais ainda a estrutura. Essa abordagem foi estruturada da seguinte maneira:

Ato I

O Mundo Comum: Apresenta o mundo em que o protagonista vive, seu cotidiano e os problemas que enfrenta. Aqui existe uma inércia que vai mudar no início da aventura.

Chamado à Aventura: Acontece um evento que força o protagonista a mudar seu cotidiano. Pode ter sido provocado por uma força antagonista, que mais tarde terá que ser derrotada.

Recusa do Chamado: O protagonista rejeita o chamado e tenta se manter na zona de conforto.

Encontro com o Mentor: Uma figura sábia aparece e convence o protagonista a aceitar a aventura e o ajuda a entender os desafios que estão por vir.

Travessia do Primeiro Limiar: Aqui o protagonista percebe que precisa aceitar a aventura para resolver os problemas do mundo comum e é um caminho sem volta. Ao aceitar, o protagonista faz sua travessia para o mundo especial, totalmente diferente de seu mundo comum e onde a aventura se desenrola-rá.

Ato II

Testes, Aliados, Inimigos: Se inicia o mundo especial, onde protagonista depara com seus primeiros desafios e encontra a ajuda de outros personagens através da jornada e vai amadurecendo emocionalmente e fisicamente.

Aproximação da Caverna Oculta: A caverna representa um lugar onde se encontra algo que vai mudar o rumo da jornada do protagonista, trazendo um segredo, item especial ou revelação que muda a perspectiva do personagem.

Provação Suprema: Chega o momento de clímax da jornada, onde o protagonista terá seu último confronto com a força antagonista que causou o desequilíbrio em seu mundo comum. O protagonista precisa superar essa força se quiser resolver os problemas do mundo comum.

Recompensa: Após superar a força antagonista, o protagonista recebe uma recompensa que pode resolver os problemas do mundo comum. Essa recompensa pode ser tanto uma mudança psicológica no personagem, quanto adquirir um objeto.

Ato III

Caminho de Volta: Aqui o protagonista vê o resultado de sua jornada e tem um reflexão tudo que já passou.

Ressurreição: O protagonista então tem sua última provação que demonstra que ele realmente mudou.

Retorno com o Elixir: De volta ao mundo comum, o protagonista agora usa sua recompensa para o bem da comunidade.

Essa estrutura serviu como base inicial para a estruturação da minha narrativa. A partir daí pude entender melhor o ritmo que a história poderia seguir e quais seriam seus pontos chaves. Apesar de ser uma fórmula amplamente usada e talvez considerada saturada, como é minha primeira narrativa, quis usufruir desse modelo sem alterações como forma de aprendizado e também porque o foco do projeto é o desenvolvimento visual.

3.6.2 Etapas de um Roteiro

No livro do roteirista Doc Comparato, “Da Criação ao Roteiro” aprendi sobre as etapas da criação de um roteiro, algo que antes estava totalmente alheio. O livro é bem claro e didático, explicando cada etapa de forma técnica e acompanhando reflexões do autor. Segundo o livro, as etapas são: Ideia, Conflito, Personagens, Ação dramática, Tempo dramático e Unidade dramática. Abaixo uma explicação de cada uma delas.

Ideia: Naturalmente é a parte inicial de qualquer roteiro. Um ideia pode surgir de diversas maneiras e Comparato cita 6 delas

- *Ideia selecionada:* Vem direto de nossa imaginação, algo que ocorre de repente, independente de alguma força externa.
- *Ideia verbalizada:* Um ideia obtida através de uma conversa com alguém, algo que falem na rua escutamos sem querer, mas que despertou nossa criatividade.
- *Ideia lida:* A partir do título de uma matéria ou notícia no jornal, revista, site e etc. Pode ser considerada uma ideia gratuita.
- *Ideia transformada:* Um dos tipos que mais ocorrem. É quando um autor transforma uma ideia que já existe em alguma outra obra e cria algo novo. Pode se pegar uma história clássica como Robin Wood e trazê-la para os dias atuais, ou para um contexto de ficção científica. Pode-se mudar a natureza do personagem principal, transformando-o em uma mulher, com motivações diferentes e acontecimentos diferentes da história original. É diferente de plágio, quando trechos de uma obra são literalmente copiados de outra e isso é omitido.
- *Ideia proposta:* É quando uma ideia nos é encomenda. Uma produtora ou canal de televisão procura o roteirista para criar um roteiro com base em algum projeto que eles queiram realizar.
- *Ideia procurada:* Normalmente seu objetivo é suprir uma necessidade do mercado. Se faltam séries animadas brasileiras com temáticas mais adultas, por exemplo, um canal pode procurar uma ideia de roteiro desse tipo.

No caso da ideia que tive para esse projeto, ela se encaixa em ideia selecionada e ideia transformada. Selecionada pois ela se originou em devaneios e sonhos que eu tive provavelmente uma metáfora do meu inconsciente quanto ao que estava vivendo. Transformada porque minha premissa inicial é inspirada diretamente por um enredo comum dentro do gênero Anime e a partir disso, acrescentando minha vivência e ideias, transformei em algo diferente.

Conflito: Nessa etapa é definido como se dá o conflito entre os personagens e o mundo em que vivem. Ele é expresso pela “Storyline”, onde o conflito é apresentado de forma curta e objetiva, com o número ideal de 5 ou 6 linhas. Nela deve estar contida a apresentação do conflito, seu desenvolvimento e sua solução. Alguma coisa acontece, alguma coisa deve ser feita e alguma coisa se faz. Sem conflito não há história, porque é este que move o personagem do seu mundo comum ao especial. Por essa etapa é muito importante.

Personagens: Nesta etapa se dedica criação da personagem, de seu caráter, como esta vai agir ao decorrer da história. Isto é desenvolvido através do Argumento ou Sinopse, que é o primeiro rascunho mais concreto da história. Não existem limites para essa etapa, podendo resultar tanto em duas páginas, quanto em dez.

Ação dramática: Depois de construída a sinopse, é então criada uma estrutura que vai determinar como a história será contada. Essa estrutura divide a história em várias cenas.

Tempo dramático: Depois de da história ser separada em uma estrutura de cenas então é definido quanto tempo irá durar cada uma e os diálogos dos personagens são inseridos. Então que as emoções, a personalidade e os problemas de cada um são expressos em detalhes. Essa parte pode ser chamada de Primeiro Tratamento de roteiro, pois depois daqui tudo pode ser avaliado e refeito até que chegue em um resultado satisfatório.

Unidade dramática: É o roteiro final que será usado como guia para o desenvolvimento do produto audiovisual. É como base nele que o diretor irá gravar as cenas e dependendo pode entrar em contato com o roteirista novamente se estiver com alguma dificuldade podendo pedir algumas alterações. Existem dois tipos de roteiro: Literário e o Técnico. O literário apresenta as cenas de maneira descritiva, enquanto o técnico mostra detalhes de ângulo de câmera, iluminação e etc.

Para este projeto, a história foi desenvolvida até a Sinopse, pois a partir dela já é o suficiente para desenvolver a história visualmente.

Análise de Narrativa:



Bleach foi a principal inspiração para esse TCC. A luta do personagem principal contra seu eu interior impregnou minha mente e foi a saída perfeita da minha imaginação para materializar o conflito interno que tinha comigo mesmo. Por vários anos imaginei essa batalha interna, e o mundo onde ela se passava. Aqui vamos focar no significado de cada parte do enredo e como ele se encaixa na estrutura narrativa clássica de Jornada do Herói, adaptada por Vogler e primeiramente cunhada por Joseph Campbell em seu livro "O Herói de mil faces". A intenção é que isso me ajude a ter uma ideia mais clara da referência que estou utilizando.

Bleach é uma série animada adaptada do mangá de mesmo nome. Foi criada por Tite Kubo e produzida pelo Studio Pierrot, sendo transmitida no Japão entre 2004 e 2012.

Na série, o protagonista Ichigo é um garoto de 15 anos que tem o poder de ver espíritos. Ele tem uma vida normal apesar disso, até que ele encontra a Shinigami Rukia, uma espécie de "Deusa da Morte". Após um incidente, Ichigo precisa assumir o lugar de Rukia e agora tem a missão de guiar as almas perdidas para o "Céu" antes que elas se tornem "Hollows", almas corrompidas, que perderam sua identidade e se tornaram "más".

Esta análise se concentra nos episódios 123, 124 e 125, onde Ichigo busca controlar um poder oculto dentro dele para conseguir mais poder e salvar seus amigos.

Enredo:

Antes desses arco, após perder inúmeras batalhas, Ichigo descobre que tem um poder oculto dentro de si que o faz perder o controle em diversos momentos de extremo perigo. Esse é o poder de um Hollow, que nasceu nos primeiros episódios quando Ichigo quase morre durante uma tentativa de aumentar seus poderes de Shinigami.

Neste arco, o Ichigo busca desesperadamente controlar o poder desse Hollow que vive dentro dele, pois ele já havia perdido o controle muitas vezes, assumindo outra personalidade, agressiva e descontrolada, com desejo de matar - a natureza de todos os Hollows.

Para ajudá-lo, Ichigo recorre a um grupo de pessoas chamados Vizards, que também tinha Hollows dentro deles, mas que conseguiram dominá-los e usar seus poderes livremente. O grupo o direciona para um treinamento, onde ele deveria literalmente entrar dentro de sua mente e lutar contra seu Hollow interior.

Significado:

Já dentro de sua mente, Ichigo enfrenta seu alter ego, uma figura praticamente igual a ele, mas com cores invertidas. Lá dentro, esse alter ego denominado como "Hollow interior", assume o papel de antagonista, enquanto Ichigo é o protagonista.

Ao longo da batalha, enquanto Ichigo usa a cabeça, seu pensamento racional para tentar derrotar seu oponente e o Hollow se guia unicamente pelo instinto, pela vontade de lutar e vencer. Isso é evidenciado pelo próprio antagonista em várias frases, alegando que Ichigo não vai vencê-lo da forma que está tentando, porque luta sem objetivo, sem vontade de vencer. E por esse pensamento lógico de Ichigo, ele não consegue perceber exatamente o que seu inimigo fala. Esse contraste entre as personalidades dos personagens evidencia os papéis dentro da história, principalmente pelo objetivo do Antagonista ser o de tomar o controle do corpo de Ichigo e se tornar a personalidade dominante. Um tentando tomar o controle do outro, duas forças opostas, Protagonista e Antagonista.

Mais papéis são definidos ao longo da narrativa, um deles inusitado, quando Ichigo no meio da batalha começa a ter visões de inimigos que ele havia derrotado no passado. Cada um desses inimigos começam a indagar Ichigo sobre algo de si mesmo que ele não estava percebendo ou estava negando. Essas visões acabam assumindo mais um papel de mentor do que os próprios Vizards, mesmo eles tendo aparecido no momento onde os mentores normalmente aparecem na estrutura clássica da Jornada do Herói. Dessa forma os Vizards acabam assumindo o papel de “Arauto”, anunciando a aventura que está por vir.

Ao longo da batalha, através dessas visões, Ichigo percebe o que elas querem dizer. O protagonista tinha um conflito interno muito grande, onde ele queria obter poder para salvar seus amigos, mas sentia remorso por derrotar seus inimigos. As visões queriam mostrar para ele que para se obter poder, é preciso lutar e vencer. Ichigo negava isso e por isso não conseguia vencer seu Hollow. Quando ele aceita isso, consegue dar uma reviravolta na batalha e derrota seu antagonista.

O significado por trás desse arco pode estar relacionado a quando reprimimos partes que não gostamos de nossas personalidades, fazendo com que isso acumule dentro de nós e seja expelido de uma vez, distorcendo nossas personalidades, deixando de parecer quem nós acreditamos que somos, assumindo uma postura exagerada. O objetivo de Ichigo era adquirir mais poder e a única forma que ele encontrou de fazer isso, era aceitando quem ele realmente era. Acaba que esse poder que ele tenta queria, era seu próprio poder, que ele negava em assumir.

Em termos de significado puxando para o lado de Signos visuais, o esquema de cor dos personagens faz clara referência ao conceito de Yin Yang, muito presente na cultura japonesa de onde se origina o anime. Cada personagem representa um lado do círculo de Yin Yang e somente ambos juntos podem alcançar o equilíbrio. Somente ambos unidos, sem conflito, poderiam seguir em frente, e quando Ichigo assumiu quem era e assumiu o poder que negava, que ele alcançou esse equilíbrio.

Estrutura Narrativa:

Esse arco de BLEACH tem uma estrutura narrativa clássica baseada na Jornada do Herói - assim como a série animada inteira. E como já mencionado, os papéis do personagens são bem definidos, com Protagonista, Antagonista, Aliados e Mentor. Agora quanto a estrutura, os eventos se seguem dessa forma:

- **Mundo Comum (Apresentação):** Ichigo frustrado por não conseguir se controlar
- **Chamado à Aventura:** Convite dos Vizards
- **Recusa do Chamado:** Ichigo recusa o convite
- **Encontro com o Mentor:** Ichigo procura os Vizards. Eles se apresentam.
- **Travessia do Primeiro Limiar (Ponto de Virada 1):** Os Vizards direcionam Ichigo para seu Mundo Interior

- **Testes, Aliados, Inimigos:** Ichigo se confronta com seu Hollow (Antagonista) / Ichigo tem visões de seus antigos inimigos (Aliados/Mentores) / Ichigo tem que derrotar seu antagonista e responder as perguntas de suas visões (Desafios).
- **Aproximação da Caverna Oculta (Ponto Central):** Questionamentos das visões fazem Ichigo pensar que tem algo sobre si que ainda não percebeu.
- **Provação Suprema:** Ichigo começa a morrer e precisa entender o que suas visões querem lhe dizer para conseguir reverter a situação.
- **Recompensa (Ponto de Virada 2):** Ichigo percebe o que suas visões diziam e com isso consegue derrotar seu Hollow.
- **Caminho de volta:** O Hollow começa a se desfazer.
- **Ressurreição:** Ichigo recupera seu corpo que estava quase tomado pelo Hollow.
- **Retorno com Elixir (Final):** Ichigo agora controla os poderes de seu Hollow, se tornando um Vizard.

Podemos perceber que cada elemento desse arco se encaixa muito bem dentro da estrutura narrativa clássica.

Esse arco de BLEACH foi a minha maior inspiração para minha história. Ter estudado mais a fundo esses episódios me ajudou a perceber mais nuances que haviam passado despercebidas. Essa análise se fez útil pois pude perceber que ela segue uma estrutura narrativa muito bem definida, baseada na narrativa clássica, mas ainda subvertendo de certa forma, apresentando o papel do Mentor fora da ordem clássica. Além disso, entender os significados por trás da narrativa, também me ajudaram a entender os significados por trás da história que estou construindo.

4 A MÁSCARA DO EGO - PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo faço um detalhamento das etapas de produção do projeto, além da apresentação de alguns aspectos técnicos presentes nessas etapas para que sejam melhor entendidas.

Como já citado, esse projeto se centra na Pré-Produção de uma animação, etapa essa que define como o projeto será de fato. Aqui é decidido qual história será contada, como ela vai se parecer, qual público vai atingir, a temática e etc. Esta foi escolhida porque considerei ser possível que seja realizada por apenas uma pessoa no tempo que tinha para realizar o Trabalho de Conclusão de Curso, enquanto que se quisesse produzir a animação por completo, teria que me juntar a uma equipe ou reduzir consideravelmente a complexidade do projeto, principalmente em tempo de duração da animação.

Segundo Marina Vasconcelos em sua monografia “Ajude Sua Alteza!!: Desvendando Contos de Fadas e a Concepção de uma Série Animada (2018)”, o processo de Pré-Produção de uma animação segundo o diretor de animação Jonas Brandão pode ser dividido em: Roteiro, Design de Personagens, Gravação de Vozes, Storyboard/Animatic, Rigging, Design de Cenários e Setup.

Este projeto é focado principalmente nas partes de Design de Personagens e Design de Cenários, compondo o Desenvolvimento Visual e também criação da narrativa que foi a base da parte visual.

4.5 Criando a Narrativa da Animação

Sem dúvida a etapa de criação da narrativa foi a mais complexa. Criar uma história do início ao fim e baseada em uma história real é de uma complexidade muito grande e tomou grande parte do tempo do projeto.

Como já citado no Capítulo 2 desta monografia, a história desse projeto é inspirada por um período de minha vida. Eu já a imaginava a muito tempo, desde antes da faculdade. Era um desabafo para aquela época que eu vivia. Então procurei criar uma história que refletisse isso e que também pudesse passar uma mensagem para que as pessoas não lutassem contra si mesmas e aceitassem quem são.

Para começar tentei resumir em uma frase a história que gostaria de contar. A primeira que escrevi foi:

Um menino que entra em sua própria mente.

Essa frase me dava quem e onde, mas ainda precisava de um porquê. A partir dela foi possível imaginar alguns desdobramentos e o que mais gostei foi:

Um rapaz entra dentro de sua própria mente para derrotar o seu ego.

O conceito de “ego” é algo comum no meu imaginário e por um tempo acreditava que ele era o principal responsável por minhas falhas. Nos textos extraídos de discursos do guru OSHO presentes no site Osho Brasil, o ego aparece como um reflexo de tudo que já foi dito pela sociedade sobre cada um de nós, mas que não corresponde a quem somos de verdade. São os rótulos que colocam em nós para tentar controlar. O ego nos causa sofrimento porque nos apegamos a ele e ficamos dependentes do que os outros falam sobre nós. Era assim que me sentia e levava o Ego quase como um inimigo, uma outra personalidade que não queria ter e por isso achei pertinente trazê-lo para a história como algo personificado, um antagonista. Dessa vez já existia um objetivo e um motivo, mesmo que ainda vagos. Com isso busquei referências de narrativas semelhantes, conceitos e de técnicas de criação de narrativa. Minha pesquisa foi um mapeamento de tudo que já tive contato e que influenciou que imaginasse essa história, com algumas adições para entender melhor alguns conceitos, principalmente os que envolvem o “ego”. Pesquisei por animações que tratam de temas parecidos com a minha premissa e que possam ter me influenciado, além de textos e filosofias que já tive contato e que combinavam com o tema.



Figura 9. Moodboard de narrativas e referências conceituais.

Na pesquisa por animações encontrei os animes Bleach, Naruto e Boku no Hero. Nos textos encontrei Carl G. Jung e seu livro “O Homem e Seus Símbolos”, além de várias passagens de discursos do guru Osho que falavam sobre Ego, como já mencionado.

Cada uma dessas referências serão detalhadas mais para frente ao longo do capítulo. Primeiro vou focar em detalhar as referências vindas do anime, porque serviram de base para a premissa da minha história. Abaixo, um detalhamento dos pontos que cada referência me influenciou:

- Em Bleach, anime cuja narrativa já foi analisada nesta monografia, tive a maior influência no arco onde o protagonista entra em seu mundo interior para derrotar uma espécie de alter-ego que tomava conta dele em momentos de perigo, deixando-o extremamente agressivo. O objetivo é derrotar o alter-ego e tomar o poder dele para si.
- Em Naruto, minha influência está no arco onde o protagonista também entra dentro de si mesmo e enfrenta uma espécie de demônio que havia sido selado nele quando era bebê. A criatura chamada “Kyuubi” ou “Raposa de Nove Caudas”, também fazia Naruto perder o controle e ele entra dentro de si mesmo com objetivo de não apenas derrotar a criatura, mas também para dominar o poder dela e usá-lo para o bem. Também antes dessa batalha, Naruto confronta um alter-ego, com uma personalidade oposta e bem pessimista, que representa o ódio que ele reprimia. O protagonista derrota seu alter-ego aceitando-o ao invés de lutar.
- Em Boku no Hero dessa vez a referência está no próprio protagonista, não em um arco específico. Ele foge dos padrões de personagens principais normalmente empregados nesse gênero de anime, o Shonen (anime voltado para jovens meninos). Normalmente eles costumam ser pouco abaláveis, super confiantes e muito fortes. Esse não é o caso de Midoriya Izuku, um menino emotivo, com baixa confiança e sem poderes numa sociedade onde a grande maioria nasce com eles. Ele eventualmente recebe os poderes de um outro herói, mas ainda tem que superar suas inseguranças e a tentativa de ser alguém que não é, para assim se tornar um grande herói.

Esses três animes foram a base principal da criação da minha história, sendo a mistura de um pouco de cada um desses animes com elementos pertinentes a minha vivência.

A partir dessas referências pude entender melhor de onde vieram minhas ideias, o que me possibilita subvertê-las e mudar diversos pontos, criando algo original. Mas qual seria o diferencial da minha história em comparação com essas tão parecidas? Para mim, está na mistura de referências estéticas e na história contada. Apesar de partir de uma premissa parecida, a maneira que a história é conduzida e como se parece, traz uma diferença entre meu projeto e esses outros animes.

Depois de ter entendido minhas influências comecei a desenvolver mais a história e utilizei a estrutura de Jornada do Herói.

4.2 Estrutura Narrativa

De acordo com a estrutura da Jornada do Herói, comecei a rascunhar quais seriam os eventos que ocorreriam na história.

Mundo Comum: Jacó é um rapaz de 19 anos, inseguro com sua aparência e com sua capacidade devido ao bullying que viveu. Ele quer entrar na faculdade de artes e seguir seu sonho, mas é sempre sabotado por seu Ego, um ser que vive em seu interior e que alimenta suas inseguranças para que ele não siga em frente. Depois de 2 anos não passando na prova, Jacó tem sua última chance pois seus pais não poderão mais sustentá-lo.

Chamado à Aventura: No dia da prova, Jacó está sendo impedido de sair de casa por seu Ego. Após Jacó decidir que vai fazer a prova de qualquer jeito, o Ego causa uma crise de ansiedade nele. Quase sem forças, Jacó pede ajuda a alguém e tem a visão de uma luz que diz que se ele acreditar, pode ajudá-lo a resolver seu problema.

Recusa do Chamado: Jacó acha que está ouvindo coisas e tenta superar a crise sozinho, meditando.

Encontro com o Mentor: A luz aparece de novo e diz que vai ajudá-lo, mas que ele precisa acreditar.

Travessia do Primeiro Limiar (Ponto de Virada 1): Já com falta de ar, Jacó aceita a ajuda da voz e com isso entra em estado de meditação, entrando dentro de sua própria mente.

Testes, Aliados, Inimigos: Jacó entra em sua mente e é guiado pela luz em direção a uma casa no topo de uma montanha mas seu Ego que o impede de seguir caminho e tenta convencê-lo a sair de sua mente.

Jacó e o Ego se desentendem e acabam lutando. Jacó é atacado pelo Ego no peito, rasgando parte de sua roupa e revelando a grande marca que carrega no corpo. Ele lembra das coisas ruins que disseram sobre ela, mas também lembra que no fundo gostava. Quando ele diz isso, a máscara do Ego se rasga e ele cai no chão com dor. Jacó aproveita a oportunidade e foge para dentro da casa.

Aproximação da Caverna Oculta (Ponto Central): Dentro da casa, Jacó lembra que lá era sua casa de infância, e escuta a voz novamente, que se revela ser uma criança igual a ele em sua infância. Ela se revela como sendo parte de Jacó, a coragem, esperança e sua essência da infância que se perdeu. Ela o lembra de tudo de bom que tem sobre ele, mas diz que agora ele precisa confrontar o Ego novamente.

Provação Suprema: O Ego tenta atacá-lo e Jacó assume uma postura mais defensiva e analítica. Jacó começa a perder mas percebe que para derrotar o Ego precisa tirar sua "máscara" também. Daí então ele tira seu boné, revelando seu cabelo crespo, assim rasgando metade da máscara do Ego, revelando um rosto igual ao seu por de baixo.

Jacó percebe que não ressolveria nada lutando contra o Ego e o abraça, aceitando-o e dizendo que era responsabilidade dele ter deixado o Ego assim.

Recompensa (Ponto de Virada 2): O Ego é derrotado. Jacó diz que vai cuidar deles dois de agora em diante. O Ego diz que não vai mais atrapalhar.

Caminho de volta: O Ego começa a diminuir

Ressurreição: Jacó volta para seu quarto, à tempo de fazer a prova.

Retorno com Elixir (Final): Jacó vai fazer a prova e dá seu melhor. Ele finalmente consegue passar.

Com a aplicação dessa estrutura foi possível entender não só a ordem dos eventos mas também quais personagens deveriam compor a história e o papel de cada um deles. Então estabeleci que a jornada do Jacó, o protagonista, não era apenas derrotar o Ego, mas também fazer as pazes com ele mesmo.

4.3 Storyline

Depois de saber qual rumo a história iria tomar, precisava esclarecer qual era o conflito que devia ser resolvido pelo protagonista. Então apliquei o conceito de Storyline, como já explicado no capítulo 3. Escrevi diversas vezes, várias versões, até que cheguei na que está descrita abaixo:

Jacó, um artista com baixa autoestima que esconde sua aparência, tem sua última chance de entrar na faculdade e mudar de vida. O Ego, um ser mascarado, tenta impedi-lo alimentando suas inseguranças. Depois de uma crise ansiedade, Jacó recebe ajuda de uma luz que o leva para o mundo de sua mente para achar um jeito de derrotar o Ego. Após a máscara do Ego rasgar, Jacó foge e acha uma casa com um criança, que descobre ser a luz que o ajudou e sua essência perdida. Então ele recupera sua confiança e volta a lutar com o Ego. Jacó percebe que o Ego também faz parte dele e o derrota revelando sua aparência e destruindo a máscara. Jacó volta e consegue fazer a prova.

Depois de ter escrito essa Storyline, pude entender que o conflito do Jacó, era que ele queria seguir em frente com sua vida, mas que para isso precisava deixar as inseguranças de lado e aceitar quem era. Saber qual era o conflito do personagem foi essencial, pois além de ditar o objetivo da história, a mensagem que será passada, também ajuda em outras esferas do projeto, como no Desenvolvimento Visual, possibilitando que o conflito também fosse demonstrado de maneira visual.

4.3 Sinopse

A partir da Storyline, pude escrever a sinopse da história. Basicamente de acordo com a estrutura e o conflito, fui detalhando mais o enredo, focando em deixar claro quem o personagem é, como pensa e como age, já que é nessa parte que esses aspectos são demonstrados. Também busquei fazer uma descrição dos ambientes para facilitar na hora de desenvolvê-los visualmente.

Ato I

Jacó é um rapaz de 19 anos que esconde sua aparência e não tem confiança em si mesmo devido ao bullying que sofreu nos anos de escola, quanto aos seus traços negros, ser acima do peso e ser inteligente. Ele vive no passado e só lembra de tudo de ruim que já aconteceu com ele e sua única lembrança boa é de quando era criança, quando morava em uma casa simples, antes de entrar na escola. Mesmo assim, motivado por suas paixão por animes e pelo Kung Fu, Jacó sonha em entrar na faculdade de artes e seguir em frente, realizando seu sonho de trabalhar com animação no oriente. Porém ele é atormentado pelo Ego, um ser mascarado que vive dentro dele, que tenta impedi-lo de seguir com sua vida, alimentando suas inseguranças, lembrando de momentos ruins, causando crises de ansiedade e incentivando que ele fuja de momentos decisivos em sua vida.

Depois de 2 anos tentando entrar na faculdade, mas nunca conseguindo passar devido a sua insegurança alimentada pelo Ego, Jacó tem sua última chance de passar, pois seus pais disseram que não podem mais sustentá-lo e ele também não quer decepcioná-los.

É chegado o dia da prova e Jacó e o Ego estão em conflito. O Ego não quer permitir que Jacó saia de casa, alegando que ele não conseguirá passar e é melhor evitar esse sofrimento. Jacó por sua vez sente que precisa ir ou nunca conseguirá seguir seu sonho e não pode mais deixar que seus pais se sacrificarem para ajudá-lo sem retorno. O Ego então causa uma enorme crise ansiedade em Jacó e ele tenta sair dela por meio de meditação, sem sucesso.

Quase sem forças, Jacó escuta uma voz e tem uma visão de uma luz, dizendo que poderia ajudá-lo a superar o Ego, mas que para isso ele precisava acreditar. Ele não entende e acha que está ficando louco continua tentando meditar e resolver isso sozinho. Já quase desmaiando devido a falta de ar causada pela ansiedade, a luz aparece de novo e fala de que pode ajudá-lo e que ele só precisa dizer que acredita. Sem outra opção, Jacó grita que acredita. De repente, Jacó entra em estado de meditação e o Ego fica sem entender o que aconteceu. Até que percebe que Jacó entrou dentro de sua mente.

Ato II

De repente Jacó deserta em um lugar diferente, uma ilhota de pedra no meio do mar, conectada por uma ponte de pedra, com enormes portões japoneses ao longo dela a outra ilha, alta como uma montanha, com uma casa simples em cima que parece familiar a ele. Ao seu lado de repente surge aquela luz de qual Jacó teve a visão e com a mesma voz diz que eles precisam seguir em frente. Jacó está desorientado sem entender nada e acaba seguindo a luz para perguntar o que está acontecendo.

Conforme eles percorrem o caminho, os portões vão se abrindo e Jacó começa a ter memórias de sua infância sem entender porquê. Ao mesmo tempo uma sombra os acompanha ao longe.

Ao longo do caminho a luz explica que aquele é o mundo de sua mente e que o trouxe lá pra que ele lembra-se, mas do que não respondeu. Jacó continua sem entender e a luz novamente pergunta se ele quer resolver o que está acontecendo e que se ele quisesse eles precisavam chegar naquela casa. Jacó para e pensa e decide seguir caminho, mas antes que eles pudessem, o Ego surge e agarra a luz com as mãos. Diz que não entende como ela tinha fugido mas que ninguém ia mais a lugar nenhum. Daí ele a esmaga.

Jacó cai para trás desolado pela destruição do seu guia e por reconhecer quem aquele ser era. O Ego diz que ele não avançará um palmo a mais e pede para que ele volte pra casa. Jacó tem medo, pois o ser mascarado e assustador que ele achava ser fruto de sua imaginação estava em sua frente. Ele pensa em desistir, mas lembra que é sua última chance, e diz que não vai deixar o Ego tirar isso dele e segue de encontro a ele, dizendo que está cansado disso tudo, do Ego tirando tudo dele, impedindo ele de seguir em frente. O Ego fica irritado, fala que só quer protegê-lo e diz que não faz nada que Jacó não queira. Jacó fica com raiva e fala que não vai dar ouvidos a um ser que se esconde atrás de uma máscara, mas o Ego diz que então Jacó deveria tirar a máscara também. Jacó perde a cabeça e ataca o Ego e eles começam a lutar.

A luta começa equilibrada mas o Ego desestabiliza Jacó fazendo o lembrar de coisas ruins e perder a confiança. Até que Jacó fica na desvantagem e leva um golpe no peito, rasgando parte da sua camisa e revelando sua grande marca que vai do meio do braço, passa pelo peito e vai até o pescoço. O Ego fez de propósito para expor Jacó, que ficava tentando esconder sua marca para que ninguém fosse rir dele. Jacó lembra de várias vezes que caçoaram dele, mas que também no fundo no fundo ele gostava da marca e grita isso para o Ego. De repente a máscara do Ego cria uma rachadura e ele cai no chão com dor. Jacó não entende o que está acontecendo mas resolve fugir.

Jacó consegue fugir e chegar finalmente na casa e se tranca lá. De repente as luzes se acendem e ele lembra imediatamente que lá era sua casa de infância. De repente Jacó escuta aquela voz e aquela bola de luz surge novamente, mas depois se transforma em uma criança. Então Jacó vê que aquela criança é igual a ele mesmo quando era criança. A criança diz que

está feliz que ele está lá e que finalmente ele pode lembrar e toca na marca de Jacó. Daí então ele lembra de todos os momentos bons da infância e de todos os momentos que ele fez algum bem para alguém, que deu orgulho para os pais e que as pessoas o aceitaram. Daí então que ele se lembra da sua esperança, que era o que a criança representava.

A criança diz que agora que ele lembrou que ele teria forças pra seguir em frente, mas Jacó tem receio por causa do Ego. A criança diz que então ele tem mais coisas para lembrar, que precisava revelar o que o Ego era de verdade. Jacó tem dúvidas se consegue confrontar o Ego e a criança diz que estará sempre com ele e eles se fundem.

O Ego consegue entrar na casa e Jacó e ele se confrontam uma vez mais. Dessa vez Jacó adquiriu uma postura mais evasiva e dinâmica semelhante a capoeira. Ele começa a tentar tirar a máscara do Ego, porém sem sucesso. O Ego então diz que ele nunca vai conseguir tirar sua máscara, e começa a fazer com que Jacó lembre de coisas ruins novamente. Jacó fica quase consumido quando o Ego diz novamente que ele não pode tirar sua máscara se ele também não tirasse. Foi aí que Jacó percebeu o que tinha que fazer. Daí então ele tira seu boné, revelando seu cabelo crespo.

De repente o Ego para, começa a se contorcer e a gritar e de repente metade de sua máscara se quebra, revelando o rosto por trás dela, um rosto igual ao de Jacó. Jacó fica chocado e se lembra de como o Ego surgiu. Ele então começa a tentar se aproximar do Ego, que tenta impedi-lo. Até que ele consegue e o abraça, admitindo que a responsabilidade é dele, que ele está deixando o ego tomar as rédeas de sua vida porque ele estava se ausentando. Quando ele diz isso, a máscara finalmente se quebra por completo.

Ato III

O Ego então chora e diz que só queria protegê-lo. Jacó diz que o entende mas que passado tinha que ser superado agora, porque muitas coisas boas podiam vir no futuro e que as dificuldades ele enfrentaria e daria seu melhor para resolver. O Ego então diminui e fica com uma aparência mais branda mas diz que não vai sumir assim tão fácil. Jacó então diz que ele ia cuidar deles de agora em diante e que iria procurar ajuda para resolver tudo e para eles pararem de sofrer, mas que agora ele precisava resolver o que deixou pendente.

Jacó acorda em seu quarto novamente. Tudo parece ter sido um sonho. Ainda falta uma hora para os portões do lugar de prova fecharem, tempo certo para ele chegue lá. Jacó pensa bem no que aconteceu e com um brilho novo nos olhos sai de casa correndo para fazer a prova.

Ele faz a prova dando seu melhor e dessa vez, finalmente passa.

Como já citado, a Sinopse da história já é o suficiente para criar o Desenvolvimento Visual, pois com ela já é possível saber que são os personagens e os ambientes em que se passa. Mesmo que a história venha a mudar se este fosse um projeto comercial, o Desenvolvimento Visual é um processo maleável que pode se adequar sempre que for necessário e produzir novas peças, desde que se mantenha o prazo estipulado de finalização do projeto. Por isso se dá a natureza dinâmica e de exploração de ideias deste processo, não tão focado em acabamento, como já citado.

4.5 Desenvolvimento Visual

O processo de Desenvolvimento Visual foi bastante orgânico, começando em paralelo com a criação do conceito da história e utilizando várias técnicas como desenho a lápis, nanquim, pintura digital, fotografia e modelagem 3D. Todas essas técnicas ajudaram na criação de referências, exploração visual e definição da estética.

Dentre tantos materiais que podem ser produzidos nessa etapa, que define todo o visual seguido pelo projeto nas etapas de seguintes de produção, escolhi focar no Design de Personagens, Design de Cenários e no Beatboard. E para o estilo de arte, decidi trazer um estética inspirado no Anime, Arte Tradicional Japonesa, Cultura Oriental e Arte Africana. É uma mistura muito grande de estilos em uma obra só, mas todos servem à história que estou contando e devido a natureza do Desenvolvimento Visual de explorar vários caminhos e ideias diferentes, se mostra válido trazer essa mistura.

4.5.1 Direção de Arte

Um dos conceitos principais que usei para definir a estética do projeto, é a de que como o personagem é um artista, elementos fantásticos da história pareceriam “desenhos” feitos pelo próprio personagem principal. O objetivo é fazer uma conexão com o final da história, quando Jacó percebe que o Ego faz parte dele e que era sua responsabilidade tudo aquilo estar acontecendo. É como se ele tivesse construído tudo aquilo propositalmente.

Para isso, criei um contraste entre o cenário do mundo comum e do mundo especial. No quarto de Jacó onde a história começa, o cenário tem uma estética mais realista, com volume, luz e sombra. Este mais inspirado em pinturas a óleo. Já no cenário do mundo interior, as cores são mais chapadas, além de todos os lugares possuírem uma textura de papel antigo, trazendo bastante influência do Ukiyo-ê — gravuras japonesas antigas.

Já para o protagonista e o antagonista, usei um contraste entre pintura digital para o Jacó e pintura em nanquim para o Ego.

4.5.2 Personagens

No Design de Personagens, foquei principalmente na criação do protagonista e do antagonista: Jacó e o Ego. Busquei evidência-los como duas forças opostas mas semelhantes ao mesmo tempo, visto que ambos estão ligados.

Jacó

Para criar Jacó, pensei principalmente em que recorte poderia fazer da minha personalidade e de como me pareço. Meu foco foi pensar em como eu era no período que se passa a história, quando tinha por volta de 19 anos. Para ajudar, fiz uma pesquisa em fotos antigas e achei duas que certamente definiram como o personagem deveria se parecer.

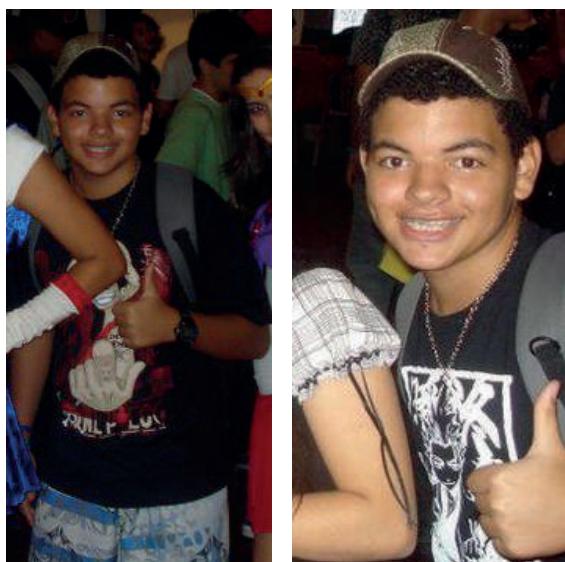


Figura 10. Fotos da adolescência.

Essas fotos são de um período anterior, quando tinha 15 anos, mas elas me traziam elementos visuais muito interessantes e me lembravam de um estado de espírito dessa época que gostaria de retratar. A partir dessa foto defini que o personagem usaria sempre um boné para esconder os cabelos, T-shirt grande para esconder o copo acima do peso, uma bermuda e que a roupa deveria ter uma influência oriental. Nessa época, eu queria me esconder e apesar do sorriso nas fotos, por dentro estava sempre triste, dessa forma defini que o Jacó também deveria parecer que se sente dessa forma.

Depois, comecei a escrever alguns parágrafos descrevendo o personagem, tanto visualmente como psicológicamente:

Jacó é um artista de 19 anos que esconde sua aparência e não tem confiança em si mesmo devido ao bullying que sofreu nos anos de escola quanto aos seus traços negros, ser acima do peso e ser inteligente. Ele vive no passado e só lembra de tudo de ruim que já aconteceu e sua única lembrança boa é de quando era criança. Hoje ele vive frustrado por não conseguir

entrar na faculdade de artes e está com a vida estagnada. Ele tenta a depois de 2 anos, mas nunca consegue passar devido a insegurança por não se achar capaz e ter medo de passar e sofrer bullying novamente.

Ele ama desenhar e se inspira em animes, arte japonesa e africana. Também inspirado por animes, Jacó faz Kung Fu, a única coisa que o ajuda a descarregar suas emoções acumuladas e se equilibrar um pouco.

Jacó carrega consigo traços étnicos negros herdados de sua mãe, traços esses que sempre foram motivo de chacota pelas crianças brancas da escola. Por isso ele começou a sentir vergonha de sua aparência e passou a querer se esconder. Jacó tinha uma grande marca marrom no peito, uma marca de nascença que era sua ligação com sua descendência negra, possuindo a mesma cor da pele de sua mãe. No fundo ele gostava da sua marca, porém, de tanto falarem mal, passou a escondê-la com blusas longas e gola alta, mas como a marca era muito grande, sempre aparecia um pedaço. Já seu cabelo crespo, o principal motivo de chacota, Jacó aprendeu a não gostar e sempre está com um boné para escondê-lo. É impensável para ele tirá-lo, é como se fizesse parte de seu corpo. Apesar disso, Jacó adora cultura africana e costuma decorar seu boné e outras coisas em seu quarto com grafismos africanos.

É uma pessoa muito emotiva, deixando suas emoções transbordarem mesmo tentando conter-las. Quando fica triste, chora bastante. Quando fica feliz é muito sorrisos. Não tem muito controle emocional, porque tenta mascarar suas emoções para se adequar ao que acha que os outros esperem que ele sinta. De tanto guardas suas emoções, Jacó muitas vezes explode em momentos ruins.

A tentativa de Jacó se esconder foi o principal aspecto que quis ressaltar visualmente. Dando bastante destaque para o boné e para a blusa. Conforme a história avança e Jacó vai começando a recuperar sua confiança, sua aparência vai mudando, expondo cada vez mais seu cabelo e a marca. No meio da história, a camisa é rasgada pelo Ego, expondo a marca. Nesse ponto da história Jacó começa a se aceitar e isso é evidenciado pela camisa agora ficar semelhante as veste de um monge, mostrando que ele está se esclarecendo. E ao final, Jacó finalmente tira seu boné, por perceber que se queria tirar a máscara do Ego, deveria parar de se esconder e se aceitar.

Em relação a cor, a pele de Jacó tem tons terrosos enquanto suas roupas são sempre em tons de azul, praticamente monocromática, ajudando na sensação de que ele quer ficar discreto. O azul entra como uma representação da estagnação da vida do personagem.

Nas formas do personagem, foquei em desenhar-lo baseado principalmente em círculos e curvas, devido ao fato dele ser acima do peso e ter uma personalidade mais triste e passativa.

Depois comecei a procurar referências para ajudar a compor o personagem. Criei então um moodboard com personagens com visual ou personalidade semelhante, além de pensar também em diferentes possibilidades de roupas.

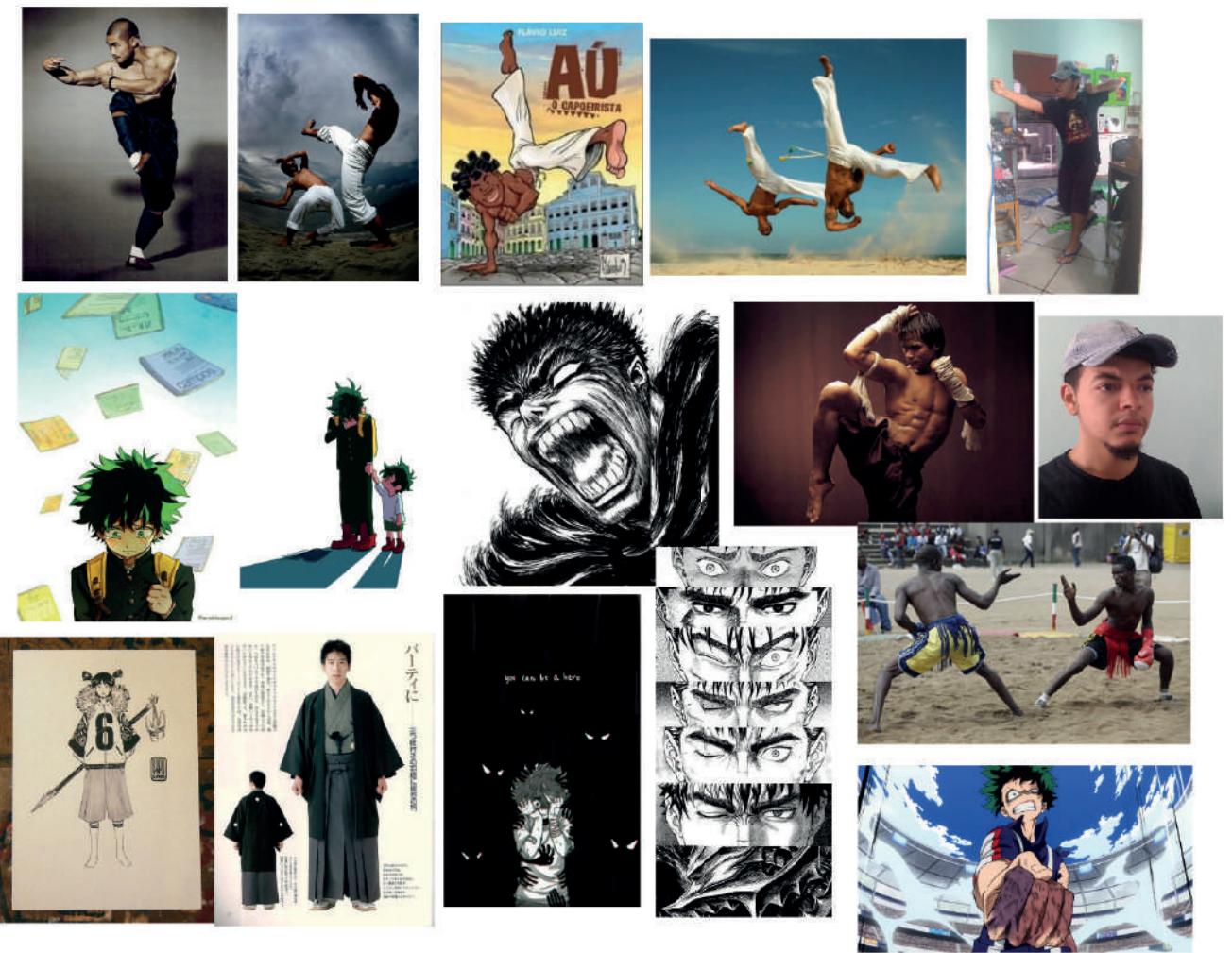


Figura 11. Moodboard do protagonista.

Procurei trazer tanto referências de personagens sensíveis como Midoriya Izuku de *Boku no Hero*, como também lutadores de artes marciais e guerreiros com que tivessem algum desequilíbrio emocional como Guts, de *Berserk*.

Muito da estética do personagem foi mudando ao longo do desenvolvimento visual, porém seus elementos visuais principais se mantiveram até o fim.

Depois do moodboard, comecei de fato a fazer os primeiros primeiros rascunhos. Foram feitos muitos rascunhos ao longo do processo, procurando refininar cada vez mais a ideia e buscando soluções diferentes. Fiz a maioria das rascunhos a lápis, com as primeiras miniaturas feitos com marcador preto, método que tirei do livro *Skillfull Huntsman*.



Figura 12. Rascunho de várias miniaturas, explorando diferentes formas e soluções. Esse método é ótimo para eliminar rapidamente ideias ruins e chegar em resultados mais interessantes. As miniaturas que mais gostei tem um ponto ao lado.



Figura 13. Primeiros rascunhos maiores, feitos a lápis. Aqui procurando por poses chaves para o personagem, mas sem um estilo de arte bem definido.



Figura 14 e 15. Fazendo teste de rosto, usando meu rosto como referência. No começo os rascunhos estavam bem realistas, porém como o objetivo é que esse projeto vire uma animação posteriormente, se faz necessário que o desenho seja mais simplificado ou dificultará a etapa de produção.



Figura 16. A partir daqui começo a tentar incorporar a estética do anime no personagem. Então para absorver melhor os padrões estéticos desse estilo, fiz diversos estudos imitando estilos de animes diferentes. Os estudos acima imitam o anime Boku no Hero.

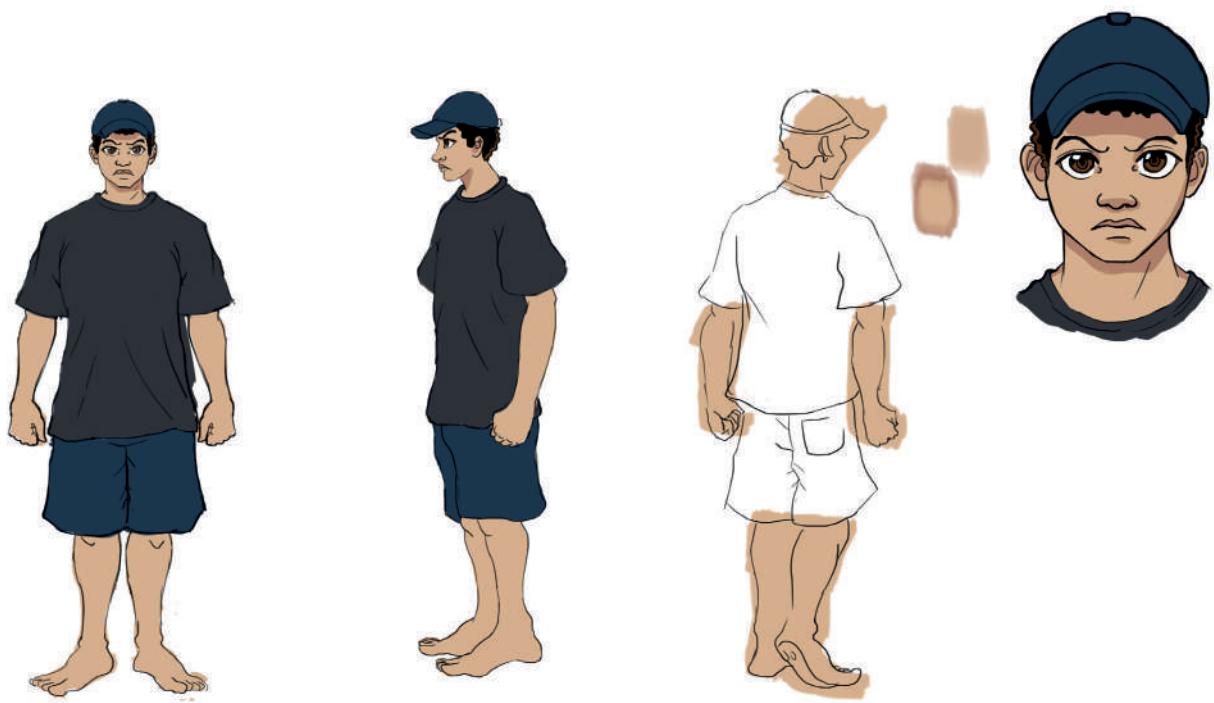


Figura 17. Primeira tentativa de finalização, procurando definir também uma paleta de cores.

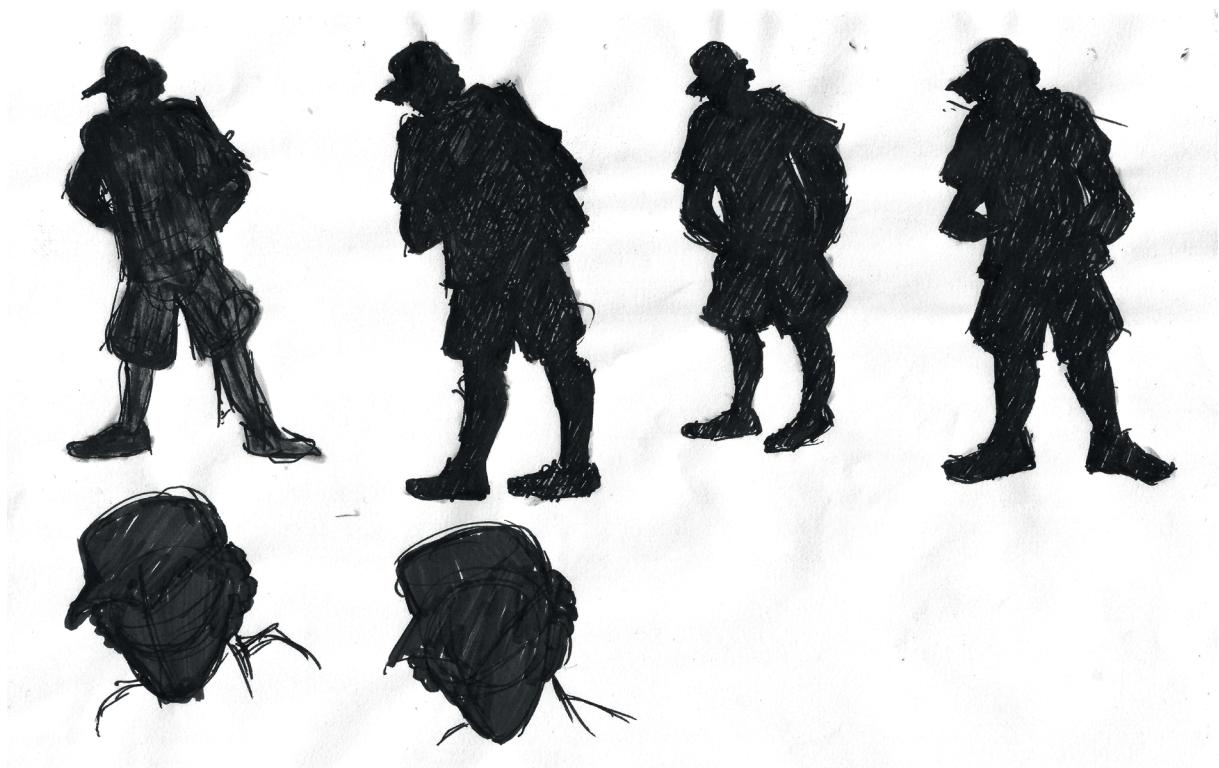


Figura 18. Depois comecei a tentar definir uma silheta básica para o personagem, tentando evidenciar o boné, e também outros acessórios como uma mochila, que acabou sendo descartada posteriormente.



Figura 19. Nos primeiros desenhos, testando o personagem em situações diferentes. Nos desenhos em baixo trabalhando expressões do personagem com base em referência fotográfica.



Figura 20. Finalização do rosto. O boné apresenta cores diferentes do resto da roupa, com a adição do laranja, vermelho e preto. O grafismo do boné foi desenhado com base em grafismo africanos. Os triângulos fazer oposição aos círculos que parece oprimidos. Junto com o vermelho, esses triângulos representam a violência que Jacó pratica contra si mesmo ao tentar se esconder do mundo.

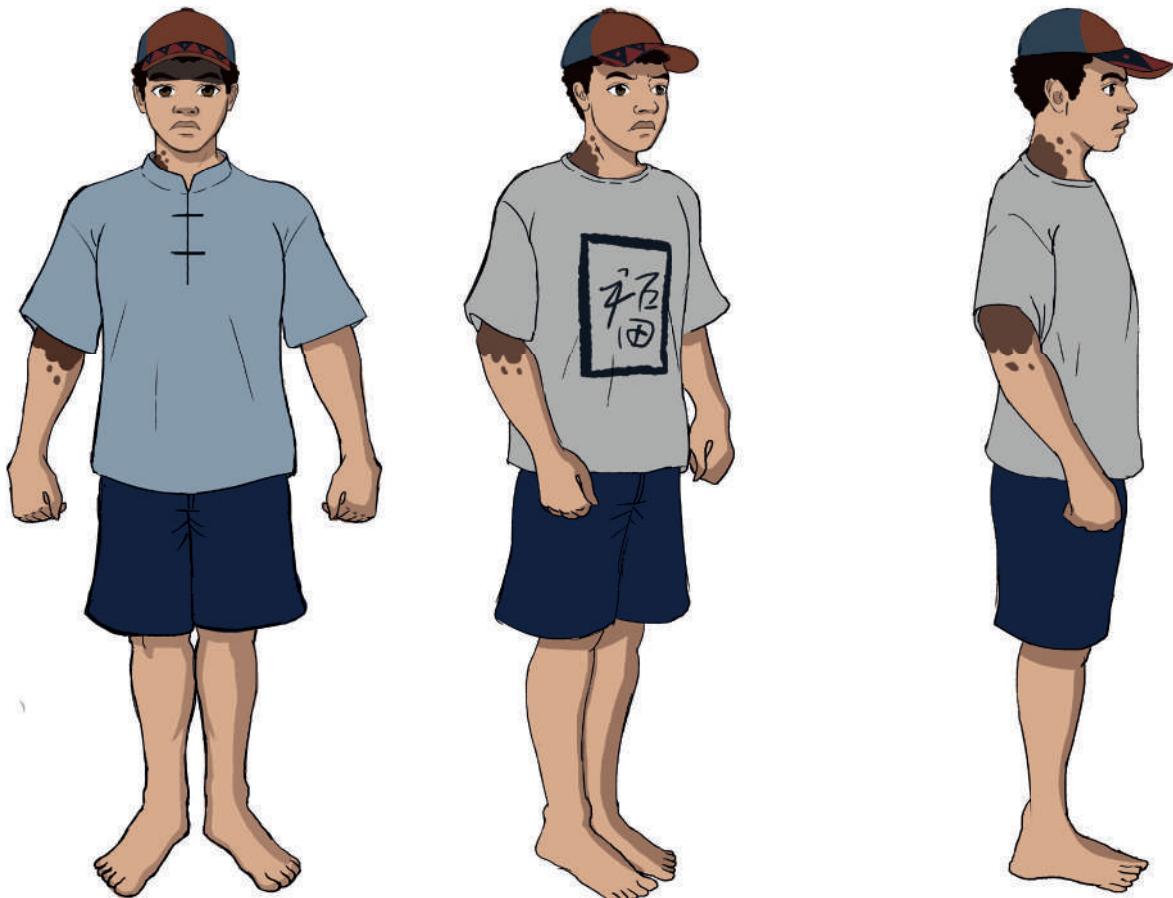


Figura 21. Modelsheets final com o personagem em diferentes ângulos, também testando soluções de roupas diferentes. A roupa da esquerda faz referência a blusas usadas no Kung Fu, enquanto a da direita trás um kanji que significa "Feliz", mostrando um desejo do personagem principal.

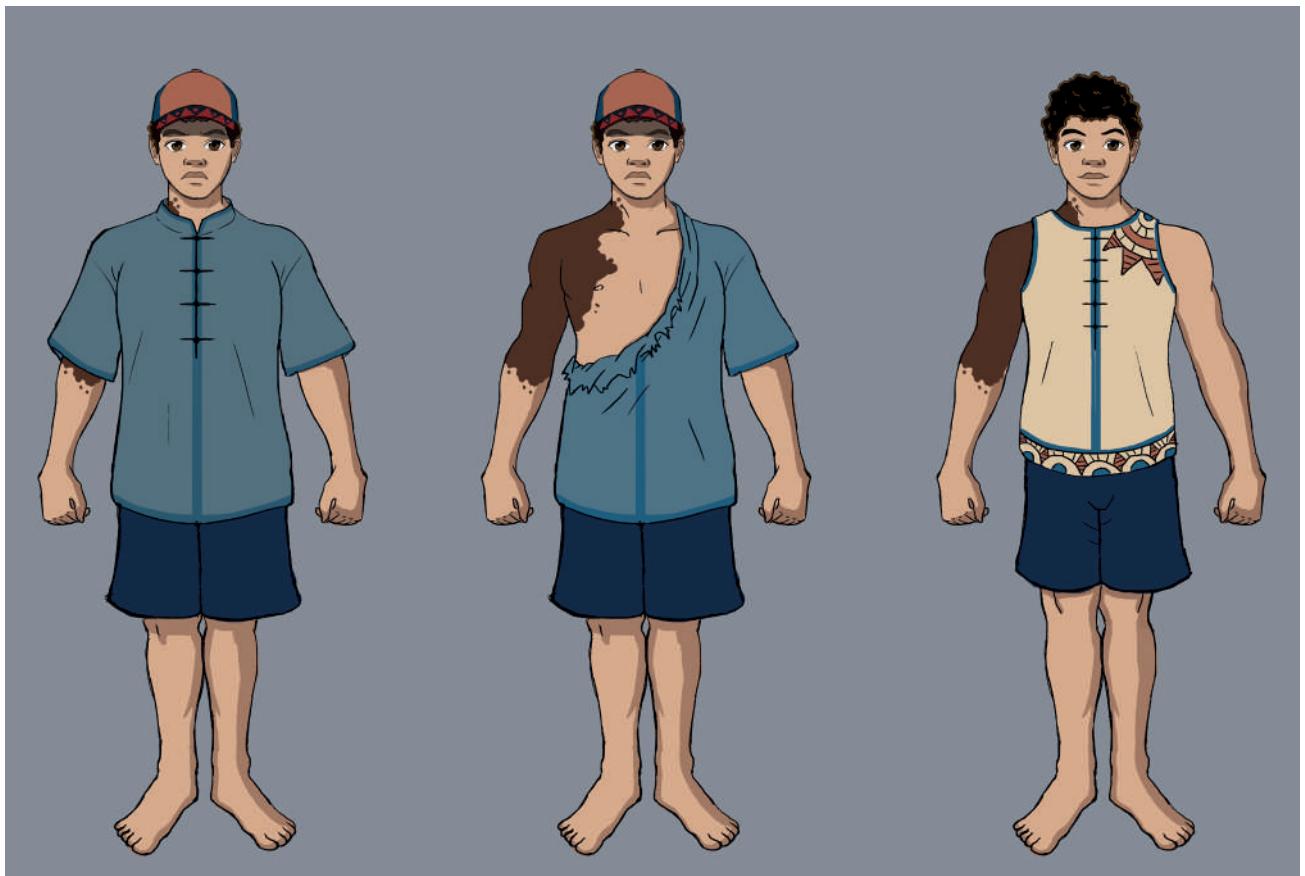


Figura 22. Variação de roupa testando o visual de Jacó no início da história, no meio e no final. No começo com uma paleta de cores bem voltada para o azul, com excessão do laranja e do vermelho no boné. No final, uma camiseta amarela e grafismos fazendo referência ao sol, pois depois de ter se aceitado, agora é como se o sol tivesse nascido novamente para ele.



Figura 23. Poses principais, focando no personagem lutando e desesenhando.



Figura 24. Expressões faciais em lineart digital.



Figura 25. Teste de ilustrações mostrando Jacó em situações diferentes.

Ego

Na criação do visual do Ego, me inspirei principalmente em máscaras africanas. Por isso fiz uma extensa pesquisa sobre estas e no significado de seus elementos. Também queria que o corpo do personagem lembrasse uma mancha de tinta, evidenciando o fato de que o protagonista pode tê-lo criado propositalmente.

Fiz então o mesmo exercício que fiz para o Jacó, escrevendo alguns parágrafos descrevendo como é a aparência do personagem e sua personalidade:

Jacó é atormentado pelo Ego, um ser mascarado que vive dentro dele, que tenta impedi-lo de seguir com sua vida, alimentando suas inseguranças, lembrando de momentos ruins, causando crises de ansiedade e incentivando que ele fuja de momentos decisivos em sua vida. Ele quer proteger Jacó a todo custo, mesmo que isso signifique que seu protegido perderá sua liberdade.

O Ego é uma máscara que materializa um corpo como uma massa sombria, que muda de forma. Ele às vezes é uma sombra, às vezes assume uma forma parecida com a de Jacó - parecendo que usa um camisa, bermuda e um boné - e às vezes fica enorme, com muitos músculos, normalmente quando alimentada pela insegurança de Jacó.

Assim como Jacó, o Ego é bastante emotivo, perdendo o controle por causa disso. Quando Jacó vai contra o que ele diz, fica desequilibrado e indignado. É orgulhoso e acha que o que ele diz está certo sempre, tornando-o bastante inflexível com qualquer coisa.

Ele se diz ser a espada e o escudo de Jacó. Sempre apareceu quando era necessário em momentos de sofrimento. Ele podia resolver as coisas de maneira torta, mas resolvia naquele momento cessando um pouco do sofrimento.

O elemento principal do Ego é a máscara, porque é ela que se relaciona com Jacó. Conforme ele vai se aceitando a máscara do Ego vai se rasgando, relevando que o rosto dos dois são iguais. Por isso quis dar bastante destaque a ela. A expressão que demonstra é na maioria das vezes de um sorriso, fazendo o oposto a expressão predominante em Jacó que é a de tristeza. Isso porque o Ego finge estar feliz e se adequar ao que os outros dizem. O nariz e a boca são pequenos em contra ponto com o nariz e a boca de Jacó, maiores.

Em questão de forma, o Ego tem uma forma mais triangular, principalmente no formato da máscara e nos grafimos que ela apresenta, iguais aos do boné de Jacó. Seu corpo é amorfo mas a parte de cima também obedece uma forma triangular.

Já as cores são predominantemente preto e branco, com toques de laranja para fazer oposição ao azul presente em Jacó.

Também quis que a máscara fosse de papel, evidenciando mais que o Ego é como um desenho. O corpo é amorfo, dando maleabilidade ao personagem e seguindo o conceito de que ele é um imagem que se adequa ao que dizem. Ele é todo preto para parecer tinta, com o contraste da marca branca semelhante a de Jacó, mas no lado oposto.

Depois disso comecei a pesquisa de imagens para criar o moodboard do personagem.

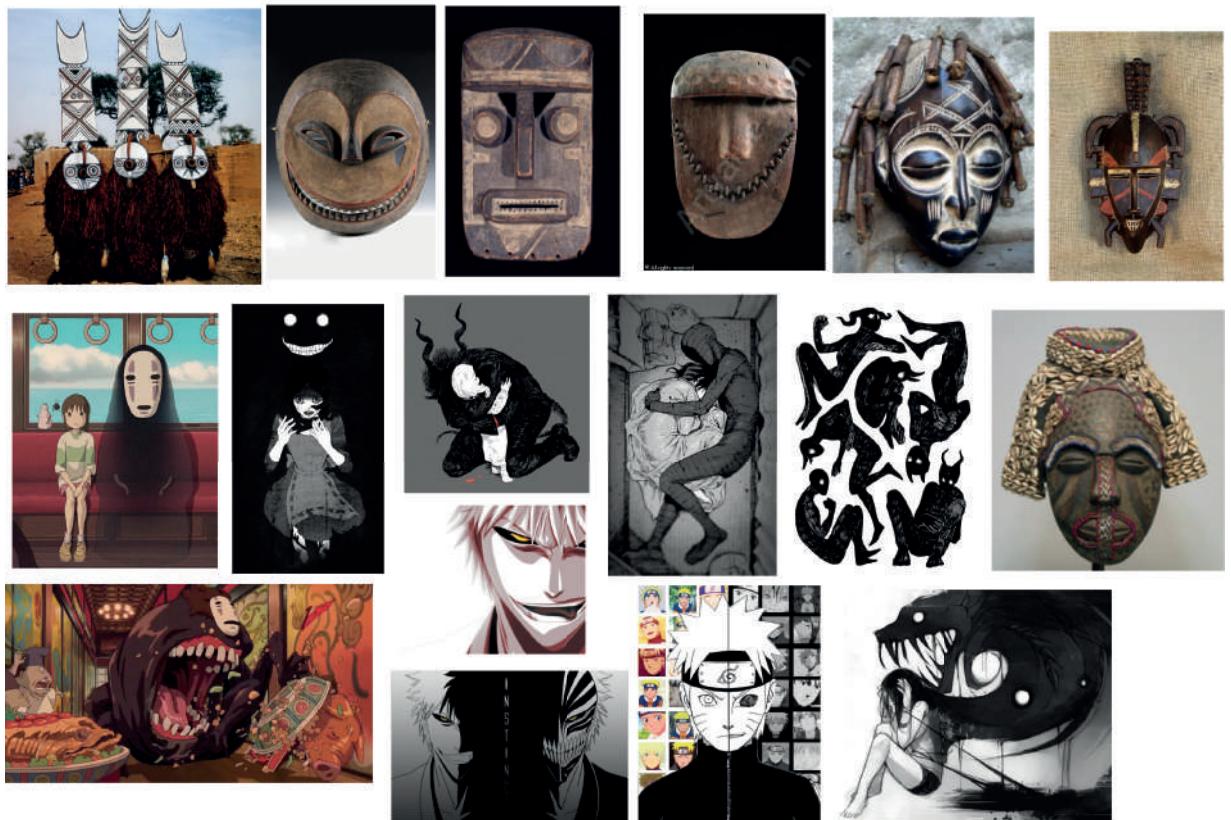


Figura 26. Moodboard do Ego

No moodboard procurei reunir imagens de máscaras africanas e outros personagens que tem formas maleáveis, pretas e que simbolizam a representação de emoções de dentro do personagem. Também me inspirei nos alter-egos de Bleach e Naruto.

A partir disso comecei a fazer os primeiros rascunhos, seguindo o método de criar várias miniaturas e depois ir avançando nos rascunhos maiores.

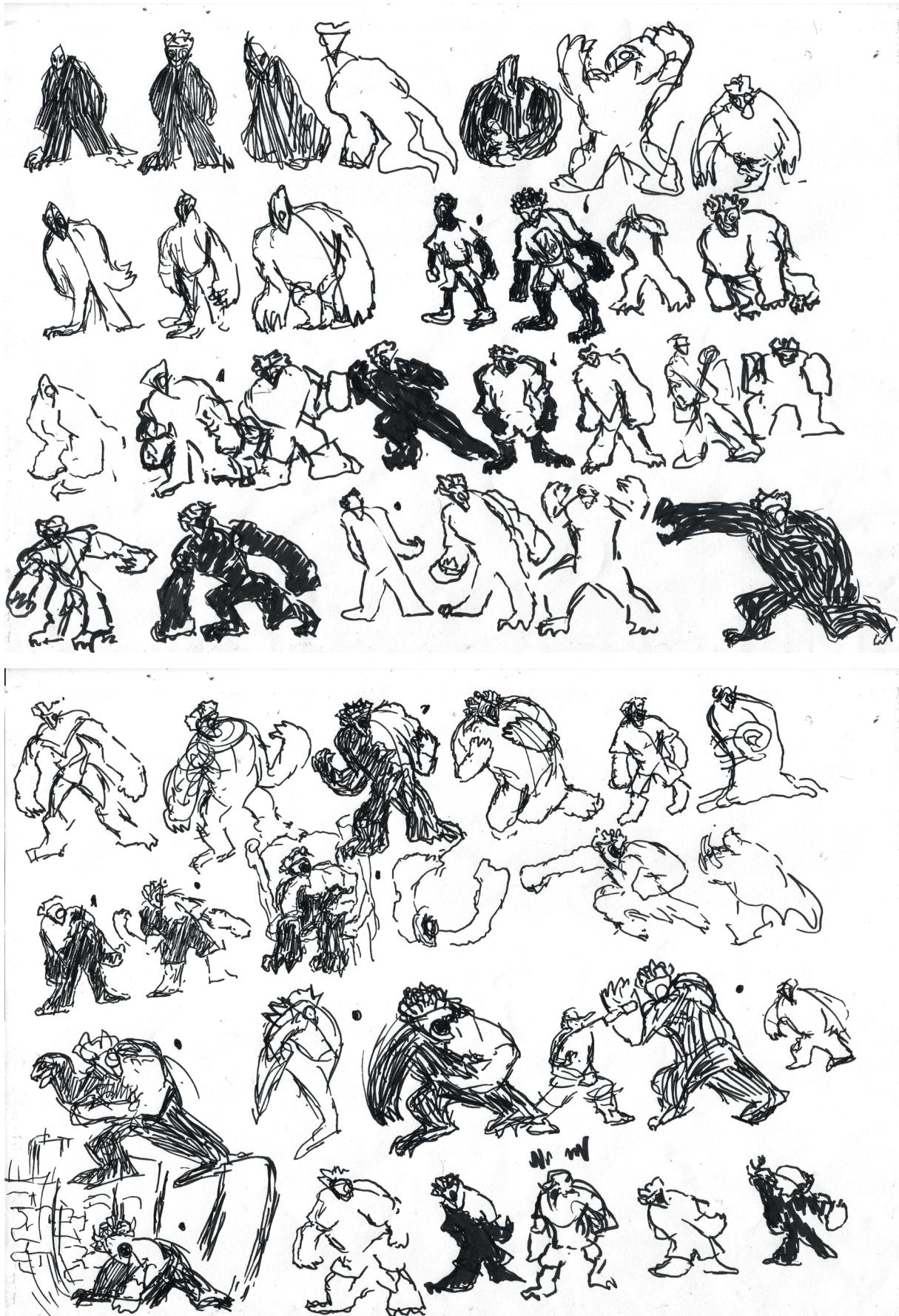


Figura 27. Miniaturas feitas testando diferentes formas para o Ego.

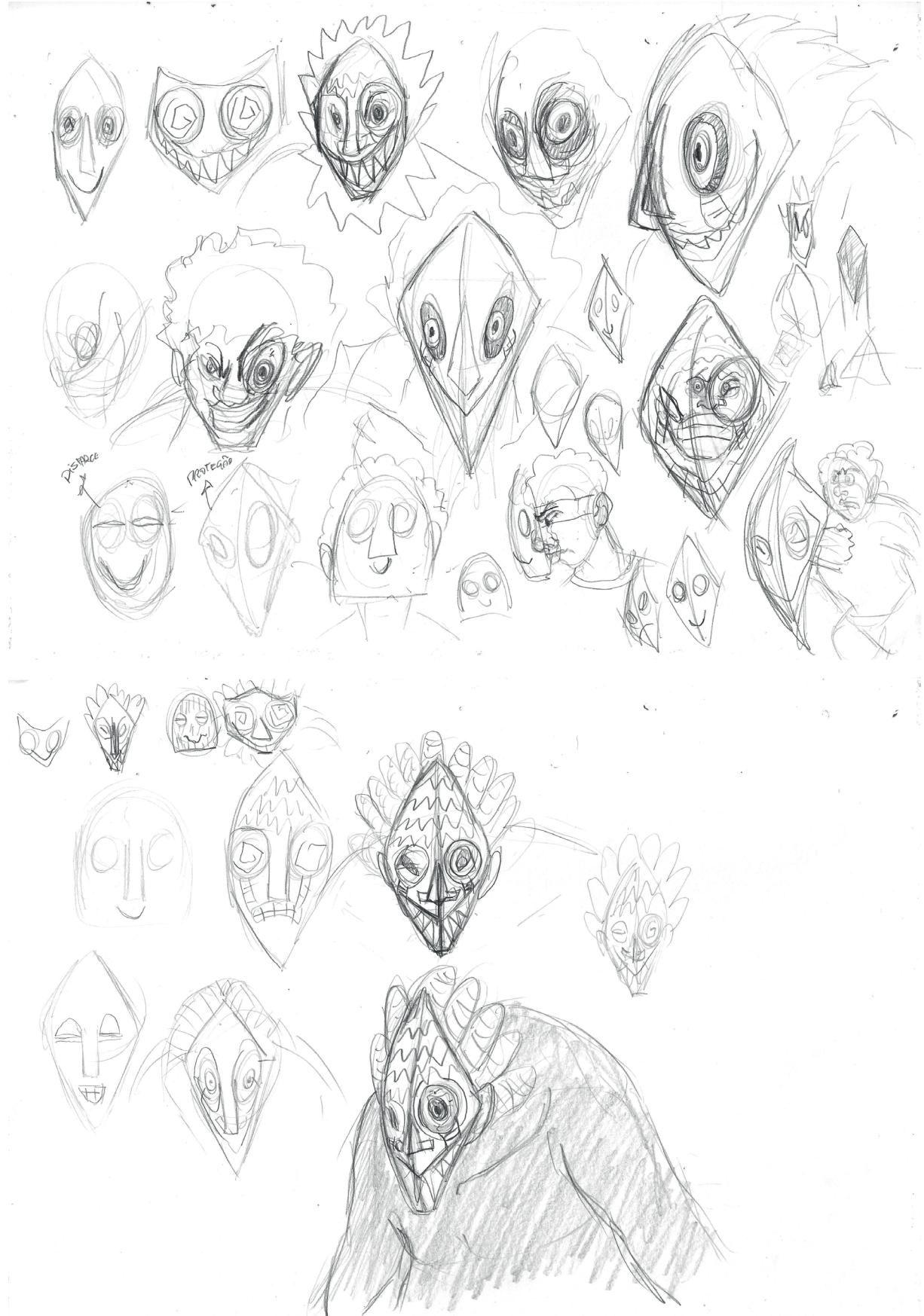


Figura 28. Desenhos explorando diferentes formas para a máscara. No começo pensava em um visual bem mais agressivo para o Ego, com mais triângulos e com uma expressão mais ameaçadora.



Figura 29. Primeira tentativa de finalização do Ego, ainda sem saber em qual direção estética seguiria.



Figura 30. Teste de silhuetas feitas em nanquim. Pensando no cabelo do Ego exposto por trás da máscara.

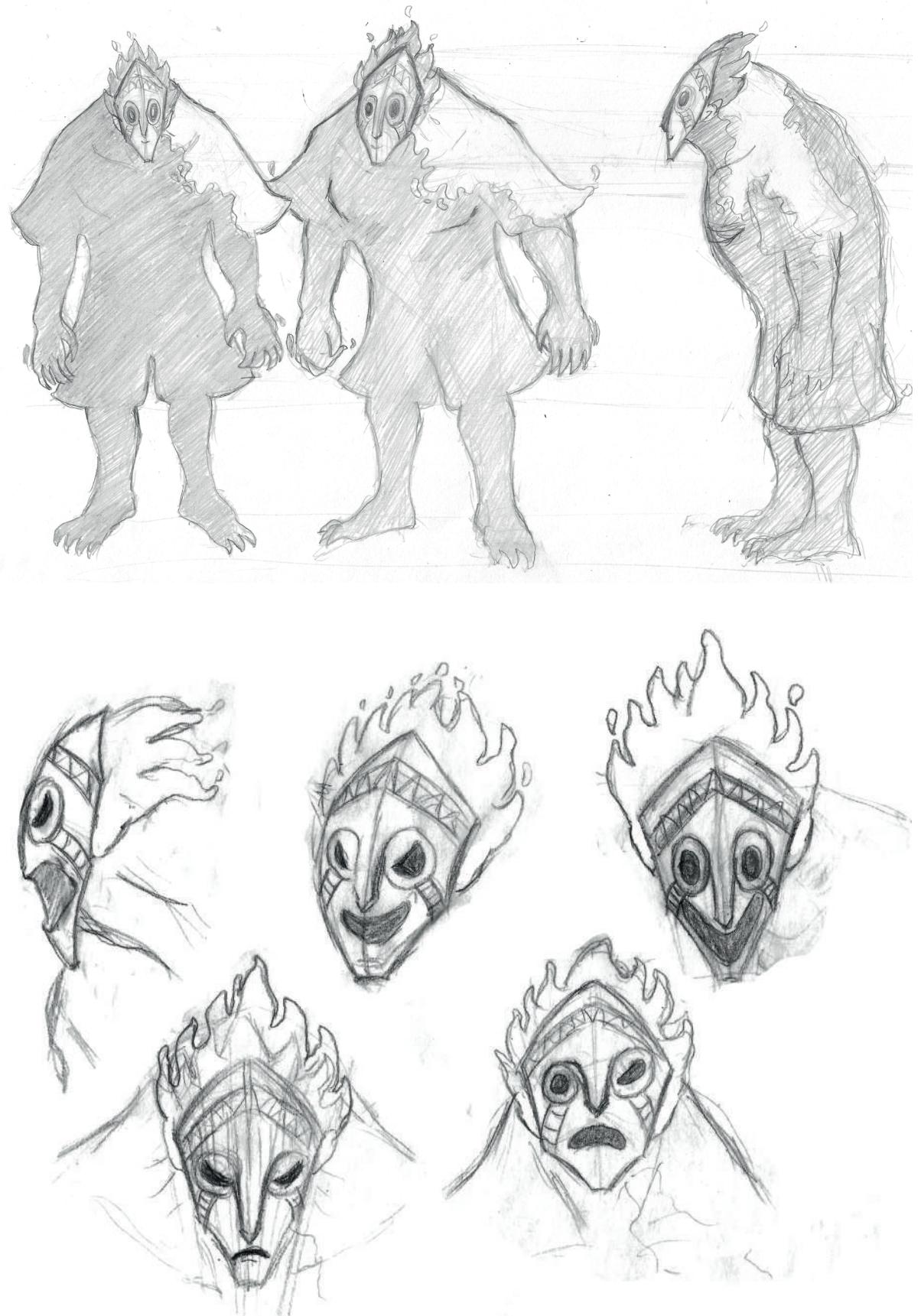


Figura 31. Design final do Ego.



Figura 32. Diferentes poses e formas que o Ego pode assumir.



Figura 33. Ilustração explicando cada parte da máscara do Ego.



Figura 34. Variações do Design da máscara ao longo da história, conforme ela vai sendo rasgada.



Figura 35. Interação entre os dois personagens. Sempre que o Ego aparece, o cenário fica mais escuro e dessaturado.



Figura 36. Referências de cenas de Kung Fu.

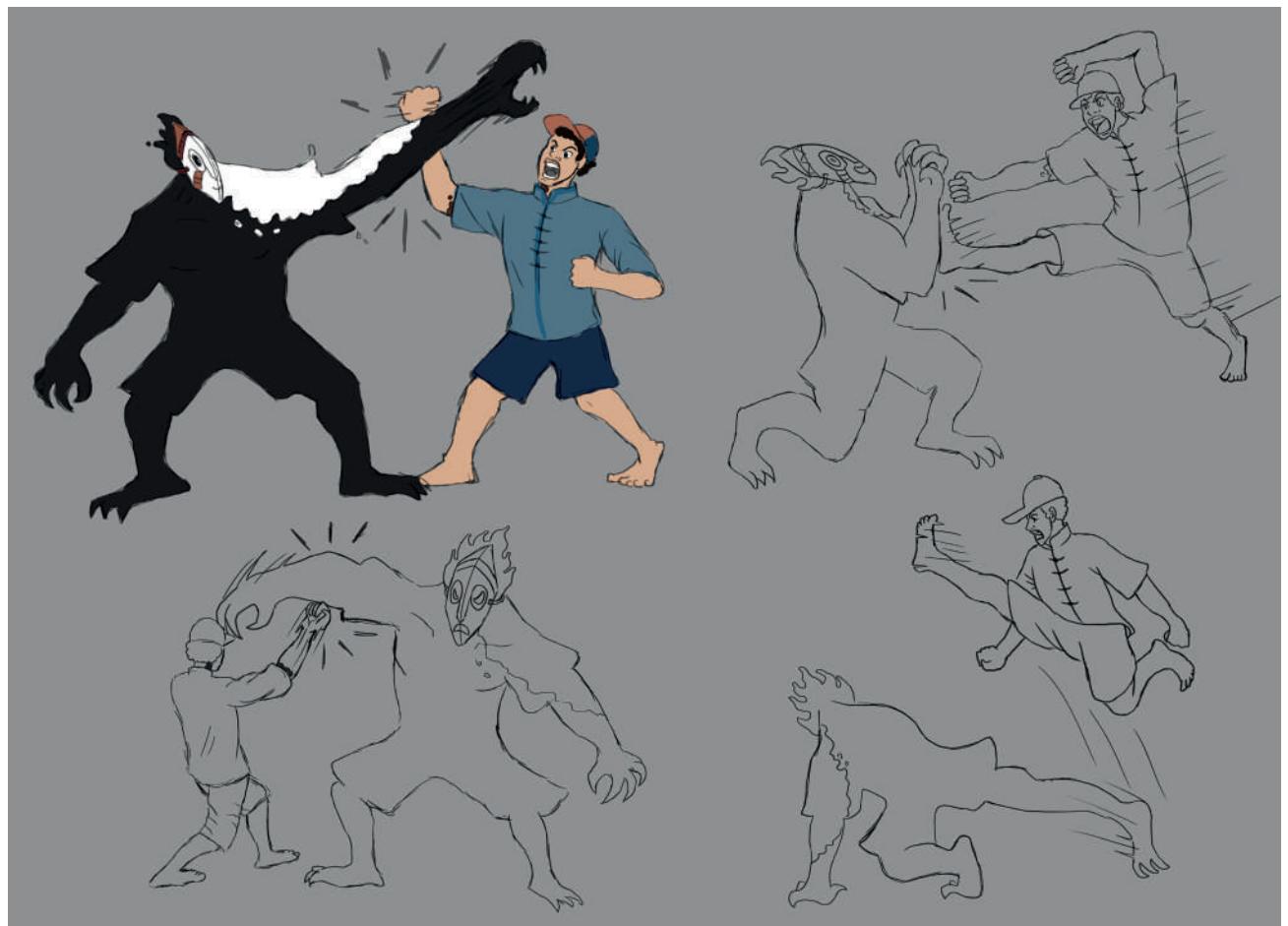


Figura 37. Interação entre personagens, focando em cenas dos dois lutando. Todas poses foram inspiradas em cenas de filmes de Kung Fu e apresentações de luta combinada em campeonatos.

4.5.3 Cenários

Para o Design dos Cenários, me inspirei em cenários de Animes e em gravuras de Ukiyo-ê tanto para o desenho e a paleta de cores. A intenção era que cada cenário refletisse um pouco do estado de espírito do protagonistas. As cores principais que uso são o azul e o laranja, onde o azul representa a estagnação vivida por Jacó e o laranja representa seu passado. O uso dessas cores opostas evidenciam o conflito que o protagonista vive, ao mesmo tempo com a vida parada e sempre voltando para suas lembranças do passado. Algumas outras cores entram pontualmente como tons de cinza e o vermelho. No final o amarelo se torna mais marcante, acompanhado de grafismos africanos que lembram o sol, representando que agora Jacó se libertou e deixou o sol nascer de novo em sua vida.

A história é composta por 3 cenários, representando cada um ponto da história.

- O quarto: Mundo comum do protagonista, representado principalmente por tons azuis.
- Mundo interior: Representa o mundo especial, quando Jacó é levado para dentro de sua mente. É composto por uma ilha ligada a uma montanha com uma casa de tijolos em cima, no meio do mar e com portões japoneses. Tem tanto tons de azul, cinza, laranjas e um pouco de amarelo.
- A casa: É a caverna oculta de Jacó, sua casa antiga de infância, onde ele se lembra da parte boa de seu passado e recupera sua confiança, sendo parte essêncial para que depois ele consiga superar o Ego.



Figura 40. Moodboard de cenários

No moodboard pesquisei casas com arquitetura japonesa e casa simples de comunidades feitas de tijolo. Queria unir esses dois elementos, trazendo a ideia de que o passado do personagem principal era humilde e agora representado em sua mente como um sonho, a memória se mistura com outros elementos, no caso com um teto de casa japonesa devido a paixão o que o personagem tem pela cultura oriental. Também trouxe os Toriis, que são portões Japoneses que ficam normalmente na porta de templos em lugares sagrados. Queria que eles dessem evidência a importância da casa no topo da montanha, trazendo a ideia do lugar também ser sagrado. Os grafismos africanos entram também para reforçar a ligação do personagem com sua etnia. Enquanto as 3 gravuras de Ukiyo-ê foram as principais inspirações para o cenário do mundo interior.

O quarto

Como já citado, representa o mundo comum de Jacó. Ele é feito principalmente com tons de azul um pouco dessaturados, com a cor sendo usada tão massivamente que seja quase opressora, pois reforça a ideia de estagnação do personagem. Sem muita variação de cor, traz também a ideia de linearidade.

Esse cenário deveria também representar os gostos do protagonista, feito através da adição de desenhos, fotos de infância coladas na parede e posters de anime. Também quis retratar o estado espírito de Jacó fazendo com que o quarto parecesse bagunçado, representando a confusão mental que ele vive, por querer mudar e seguir em frente mas continuar sendo colocado para baixo por causa do Ego.

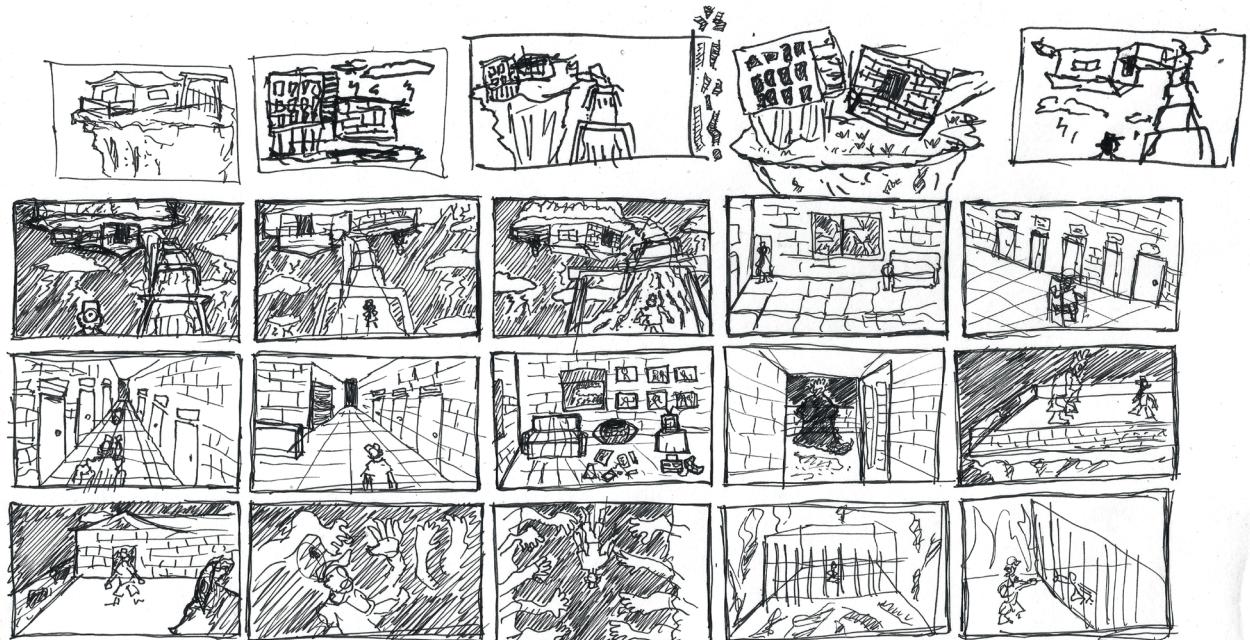


Figura 41. Assim como nas outras etapas, comecei criando várias miniaturas testando diferentes ideias para os cenários.



Figura 42. Fotografia de referência para criação do cenário do quarto.

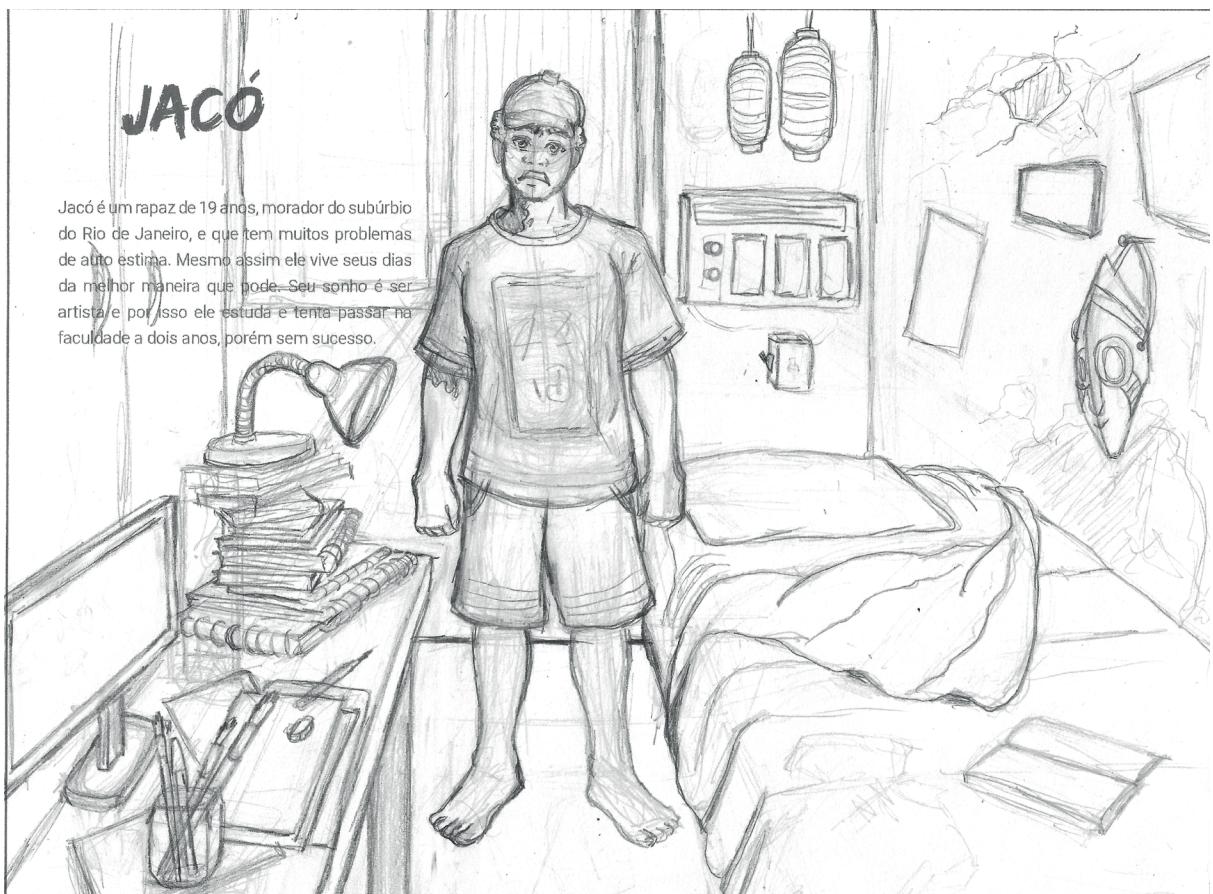


Figura 43. Rascunho à lápis com base na referência fotográfica.



Figura 44. Versão final do quarto de Jacó. Ele foi todo feito principalmente com um brush do Photoshop que simula tinta óleo.

Mundo interior

Uma ilhota de pedra no meio de um mar agitado durante uma tempestade, conectada a uma montanha com enormes portões japoneses ao longo do caminho. No topo da montanha, uma casa simples que parece muito familiar a Jacó.

Esse lugar é um sonho que representa como está a mente de Jacó. A extensão de pedra é o que sobrou de seu passado, enquanto as ondas do mar e a tempestade representam a mudança inevitável que está acontecendo em sua vida.

Esse lugar apresenta uma oposição de forças devido ao estado de conflito no qual Jacó se encontra. A tempestade se opõem ao sol. A fluidez das ondas se opõem a rigidez das pedras. As árvores secas e mortas se opõem a vida que existe na casa



Figura 45. Montagem feita no photoshop para usar de referência para desenhar o cenário.

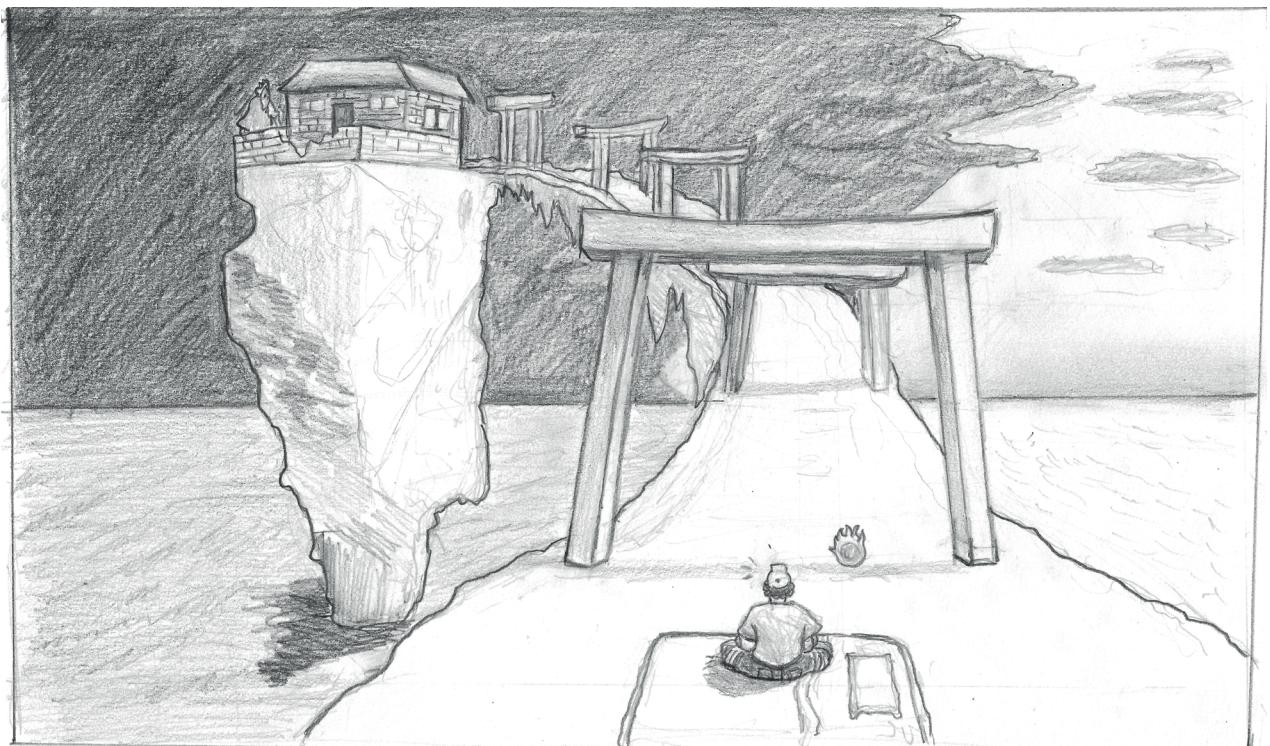


Figura 46. Primeiro rascunho a lápis de como ficaria o cenário.

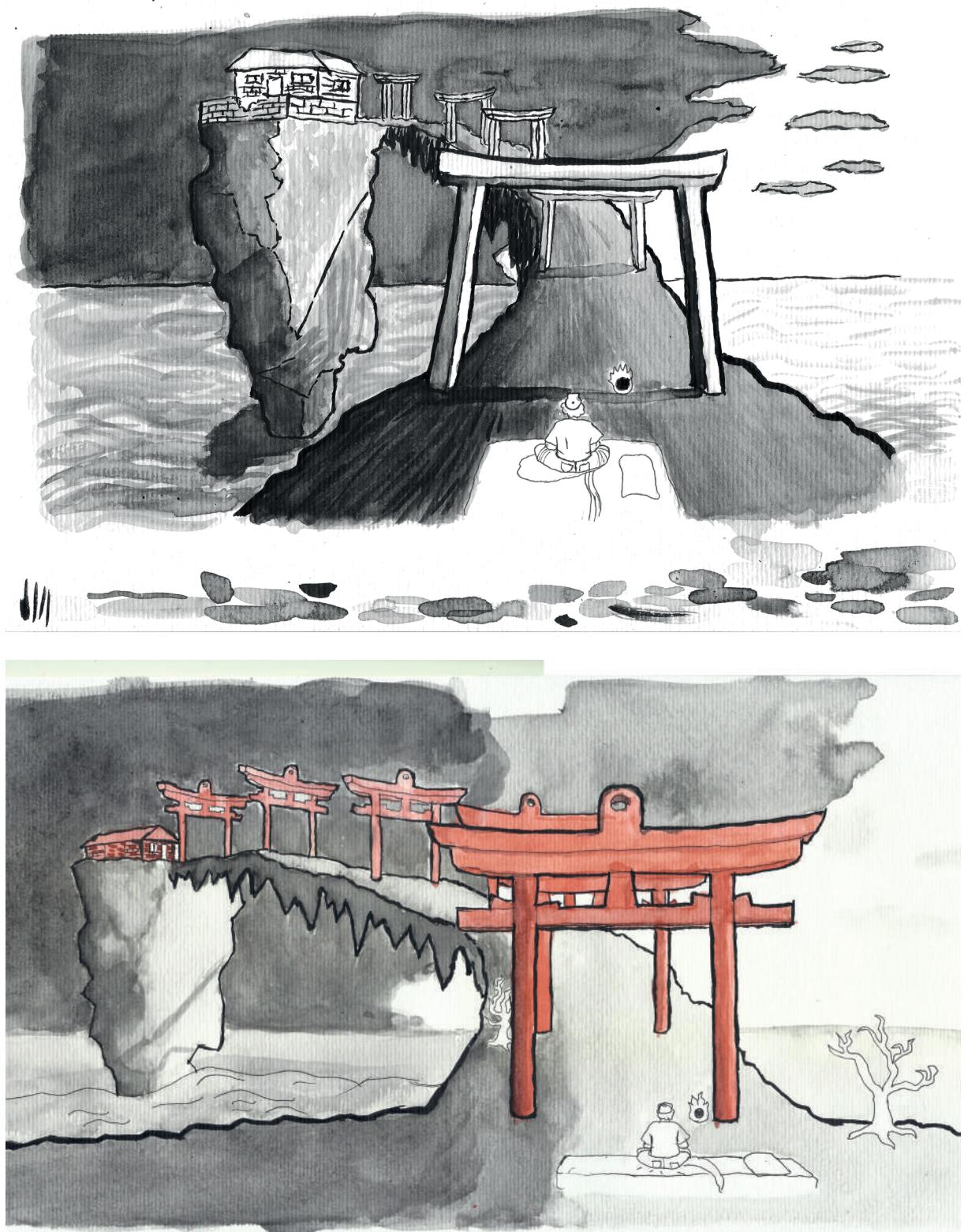


Figura 47. Testes de finalização com técnica aguada, fazendo referência ao Sumi-ê, outro tipo tipo de arte oriental.



Figura 48. Modelagem 3D do cenário, feita para ter mais precisão na perspectiva do cenário.

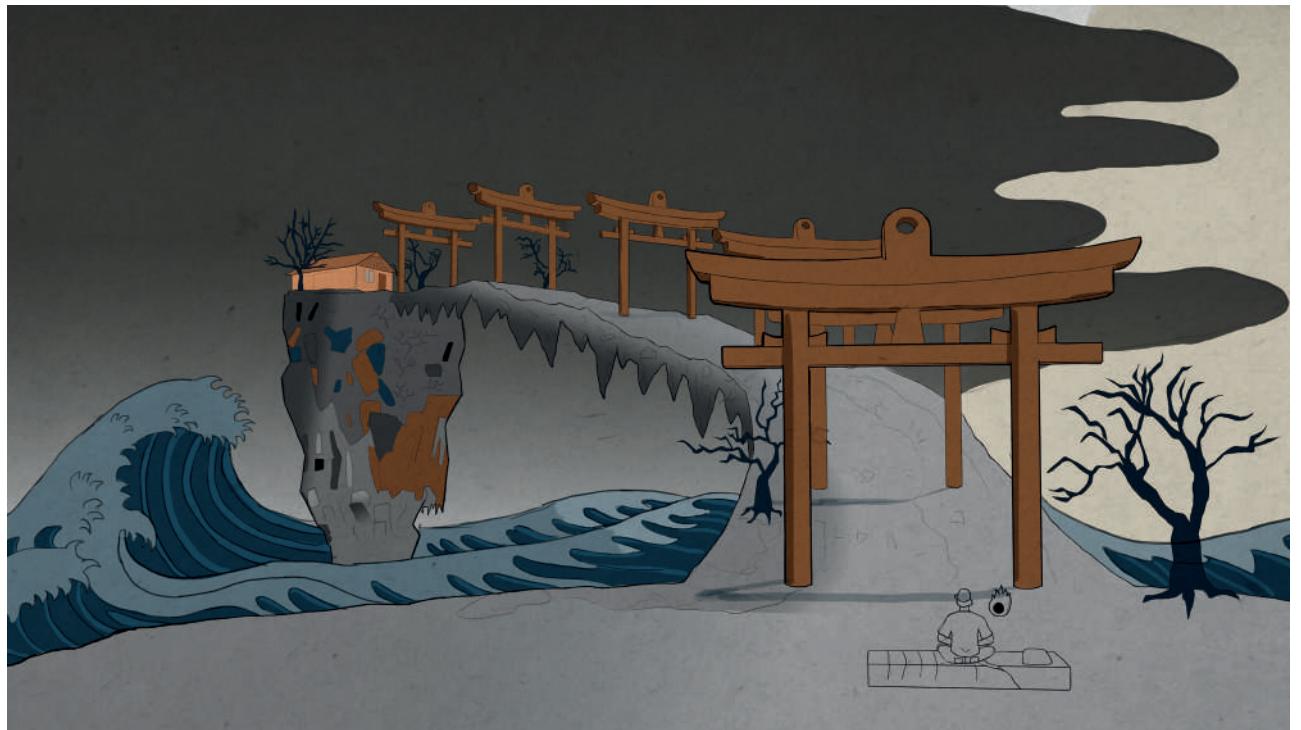


Figura 49. Resultado final do cenário.

A casa

A casa de tijolos e onde Jacó guarda suas memórias, no alto de uma montanha isolada, para não correr o risco de serem levadas pelas ondas da mudança.

É a mesma casa em que Jacó vivia na infância, onde tudo era melhora para ele. Aparece parecida como era, mas misturada com elementos do imaginário de Jacó, como o telhado de casa japonesa e os grafismos africanos.



Figura 50. Modelagem 3D da exterior da casa.



Figura 51. Exterior da casa finalizado.



Figura 52. Modelagem 3D do interior da casa.



Figura 53. Interior da casa finalizado.

4.5.4 Beatboard

Semelhante ao Storyboard, o Beatboard também reúne um rascunho das cenas, com a diferença que no segundo, o foco é desenvolver cenas pontuais de momentos chaves. As cenas da minha história foram feitas em paralelo a construção da Sinopse e diversos elementos da história partiram primeiro dos desenhos e não do texto. Por isso se faz importante rascunhar as cenas conforme elas vêm na imaginação.

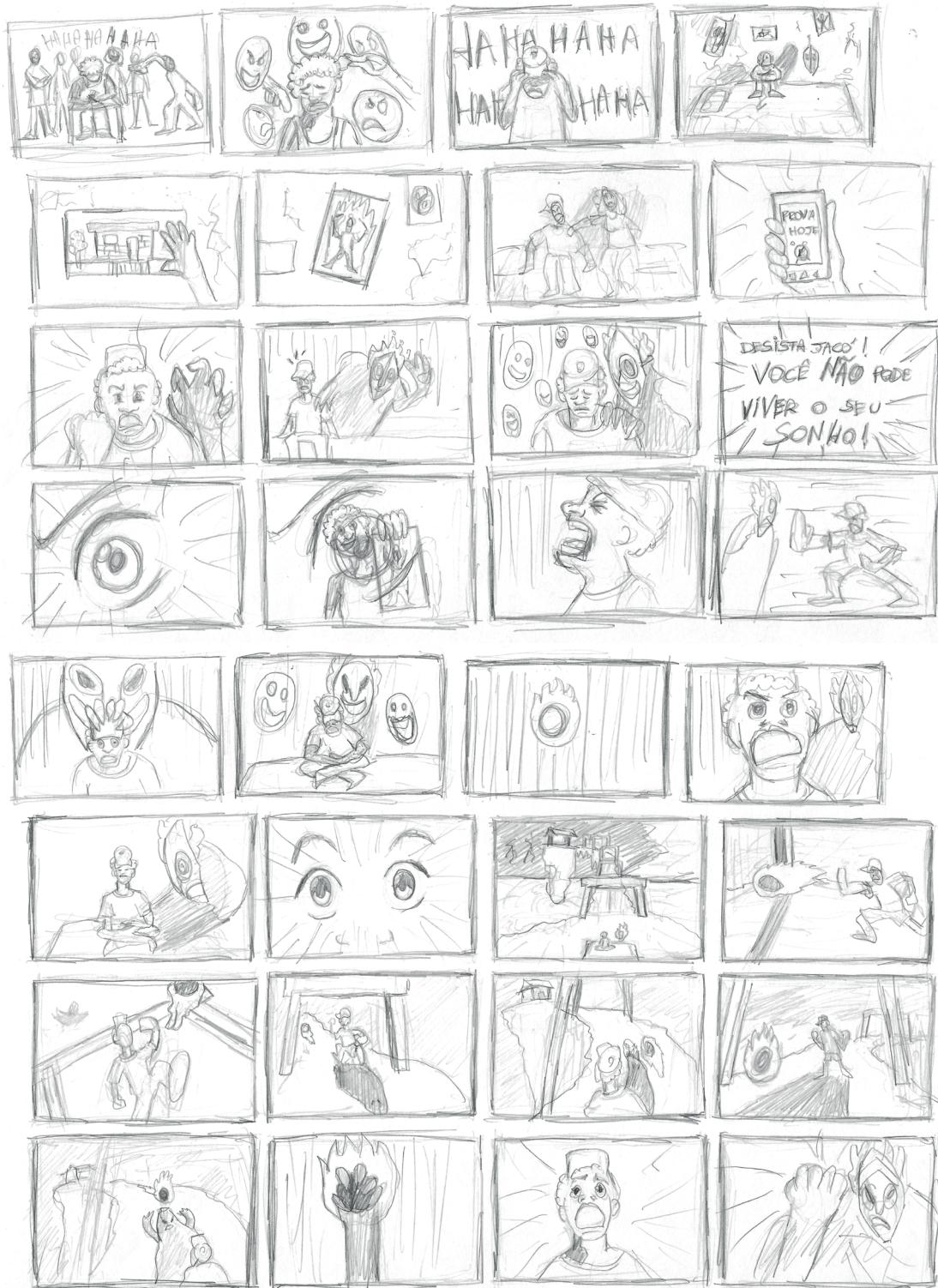


Figura 54. Beatboards.



Figura 55. Beatboards.



Figura 56. Beatboards.

5 CONCLUSÃO

Fazer esse trabalho de conclusão de curso foi muito importante não só para fechar esse ciclo de 6 anos que estive na graduação, como também para reafirmar tudo que já havia aprendido ao longo desses anos, tanto na faculdade quanto em tantos cursos que fiz em paralelo. Foi um grande processo de aprendizado também, pois através da pesquisa entendi como criar uma história, o que era de verdade Desenvolvimento Visual, além de ter me迫使ido a avançar mais a fundo na criação de um estilo pessoal coerente que pudesse estar presente em todo o projeto, mesmo misturando diferentes referências.

Considero um marco ter realizado esse projeto, o primeiro tudo pensado por mim do início ao fim, tanto a história quanto o desenvolvimento visual. Antes achava que não era capaz de fazer algo desse tamanho e mesmo com as imperfeições que este projeto possa ter, acredito ter realizado um bom trabalho e tenho orgulho do que fiz. Foi importante contar minha história, que é de certa forma também uma homenagem a UFRJ que tanto me acolheu ao longo dos anos.

Também se faz importante ter escolhido fazer o Desenvolvimento Visual da história, porque era uma área que flirtava a muito tempo mas nunca havia tido coragem de embarcar, principalmente pela dificuldade de exercer essa carreira aqui no Brasil. Esse projeto me mostrou que sou capaz de seguir esse caminho e este vai me ajudar a me posicionar no mercado. Muito ainda tem a ser melhorado, mas o primeiro passo está dado.

A Comunicação Visual é algo muito amplo e no começo tinha uma visão mais limitada do que era, pensando principalmente na parte de Design Gráfico. O curso me ajudou a entender como o Design é amplo e inclusive pode atuar dentro das áreas de animação e games que são as que mais me interessam.

Nos próximos passos, agora fora da faculdade, seguirei com o desenvolvimento de projeto, avançando para a parte de produção e inscrevendo o projeto em editais de financiamento.

Sou muito grato por tudo que aprendi nesse caminho e por todo apoio que tive dos meus colegas, professores e de mim mesmo, por ter conseguido separar todas as minhas inseguranças e completado essa jornada.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Arte feita pela artista 2D, Asia Gondek.....	11
Figura 2. Exemplo de Desenvolvimento Visual de Personagem. Arte de Luiza Beda.....	12
Figura 3. Páginas de Desenvolvimento Visual de Skillful Huntsman.....	13
Figura 4. Imagem explicando como não apresentar um Pitch.....	15
Figura 5. Capa da Pitch Bible de Hora de Aventura.....	17
Figura 6. Pág. 21 e 23 da Pitch Bible de Hora de Aventura.....	17
Figura 7. Floresta do Pitch.....	18
Figura 8. Floresta da série já produzida.....	18
Figura 9. Moodboard de narrativas.....	28
Figura 10. Fotos da adolescência.....	36
Figura 11. Moodboard do protagonista.....	38
Figura 12. Rascunho de várias miniaturas.....	39
Figura 13. Primeiros rascunhos maiores, feitos a lápis.....	40
Figura 14 e 15. Fazendo teste de rosto, usando meu rosto como referência.....	41
Figura 16. Estudos imitando estilos de animes diferentes.....	41
Figura 17. Primeira tentativa de finalização.....	42
Figura 18. Silheta básica para o personagem.....	42
Figura 19. Testando o personagem em situações diferentes.....	43
Figura 20. Finalização do rosto.....	44
Figura 21. Modelsheet final.....	44
Figura 22. Variação de roupa.....	45
Figura 23. Poses principais.....	45
Figura 24. Expressões faciais em lineart digital.....	46
Figura 25. Teste de ilustrações.....	46
Figura 26. Moodboard do Ego.....	48
Figura 27. Miniaturas do Ego.....	49
Figura 28. Desenhos explorando diferentes formas para a máscara.....	50
Figura 29. Primeira tentativa de finalização do Ego.....	51
Figura 30. Teste de silhuetas feitas em nanquim.....	51
Figura 31. Design final do Ego.....	52
Figura 32. Diferentes poses e formas que o Ego pode assumir.....	53
Figura 33. Ilustração explicando cada parte da máscara do Ego.....	53
Figura 34. Variações do Design da máscara ao longo da história.....	54
Figura 35. Interação entre os dois personagens.....	54
Figura 36. Referências de cenas de Kung Fu.....	55
Figura 37. Interação entre personagens, focando em cenas dos dois lutando.....	55
Figura 40. Moodboard de cenários.....	56
Figura 41. Miniaturas testando diferentes ideias para os cenários.....	57
Figura 42. Fotografia de referência para criação do cenário do quarto.....	58
Figura 43. Rascunho à lápis com base na referência fotográfica.....	58
Figura 44. Versão final do quarto de Jacó.....	59
Figura 45. Montagem feita no photoshop.....	60

Figura 46. Primeiro rascunho a lápis de como ficaria o cenário.....	60
Figura 47. Testes de finalização com técnica aguada.....	61
Figura 48. Modelagem 3D do cenário.....	62
Figura 49. Resultado final do cenário.....	62
Figura 50. Modelagem 3D da exterior da casa.....	63
Figura 51. Exterior da casa finalizado.....	63
Figura 52. Modelagem 3D do interior da casa.....	64
Figura 53. Interior da casa finalizado.....	64
Figura 54. Beatboards.....	65
Figura 55. Beatboards.....	66
Figura 56. Beatboards.....	67

BIBLIOGRAFIA

BACHER, Hans. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Estados Unidos: Focal Press, Edição 1. 2013.

CELESTINO, Luiz. "Ilustração ou Concept Art?". Disponível em <https://youtu.be/s_mxqhgT-JUc>. Acesso em 29 jun. 2019.

LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix; ROBERTSON, Scott *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Estados Unidos: Design Studio Press, Edição: Illustrated. 2005.

BALLARINI, Yago Rodrigues; FARIA, Stephanie da Silva. *Desenvolvimento de Pré-Produção e Pitch Bible para uma Série Animada*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná. 2017.

VOLLENBROEK, Tunde. *How To Pitch And Sell An Animated Series*. Disponível em <<https://www.cartoonbrew.com/how-to/how-to-pitch-and-sell-an-animated-series-part-1-setting-up-163522.html>> Acesso em 25 jun. 2018.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus 2016.

FALCÃO, Leo; BREYER, Felipe; NEVES, Prof. Dr. André M. *Mapas narrativos: estruturas para criação e avaliação de games*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco. 2007.

OSHO. *Ego, o falso centro*. Disponível em <<http://www.oshobrasil.com.br/texto01.htm>>. Acesso em 10 mai. 2019.

VASCONCELOS, Marina. *Ajude Sua Alteza!!: Desvendando Contos de Fadas e a Concepção de uma Série Animada*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2018.

DOMINGUES, Joelza Ester. *Máscaras Africanas: Beleza, Magia e Importância (Para recortar e colorir)*. Disponível em <<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/mascaras-africanas-recortar-colorir/>>. Acesso em 19 jan. 2019.

EVANS, Bronwen. *African Patterns - An ode to my profession*. Disponível em <<https://www.contemporary-african-art.com/african-patterns.html>> Acesso em 19 jan. 2019.

