



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

Lays de Albuquerque Carneiro Santos

**Amálgama: Pré-produção de um curta animado
sobre dependência emocional**

Trabalho de Conclusão de Curso

Rio de Janeiro, Setembro de 2022

Rio de Janeiro, Setembro de 2022
Lays de Albuquerque Carneiro Santos

**Amálgama: Pré-produção de um curta animado
sobre Dependência Emocional**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 14 de setembro de 2022.



IRENE DE MENDONÇA PEIXOTO
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



MARCELUS GAIO SILVEIRA DE SENNA
BAF/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
gov.br RAQUEL FERREIRA DA PONTE
Data: 22/09/2022 19:51:44-0300
Verifique em <https://verificador.jf.br>

RAQUEL PONTE
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



CHRISTIANE MELLO
ESTÚDIO VERSALETE

CIP - Catalogação na Publicação

S278a Santos, Lays de Albuquerque Carneiro
Amalgama: Pré-produção de um curta animado sobre
Dependência Emocional / Lays de Albuquerque
Carneiro Santos. -- Rio de Janeiro, 2022.
111 f.

Orientador: Irene Peixoto.

Coorientador: Marcelus Gaio.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2022.

1. Dependência emocional. 2. Animação. 3.
Expressionismo. 4. Storyboard. 5. Kintsugi. I.
Peixoto, Irene, orient. II. Gaio, Marcelus,
coorient. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Preliminarmente, agradeço a Deus por ter me sustentado até aqui. Sem Ele, eu não teria conseguido concluir esta graduação. Por conseguinte, agradeço a minha maravilhosa família, como meus pais Marcos e Flávia, minha irmã Letícia e o meu cunhado Tiago, assim como meus avós Juçanã e Adílio Manuel (em memória) por todo apoio, base e amor que me deram. Minha família é o meu bem mais precioso e eu não seria metade do que sou sem eles.

Agradeço também aos meus amigos e amigas, principalmente aos meus amores que conheci no curso como: Luisa, Bia e Mari. Além daquelas que não se fazem mais presentes em minha vida por inúmeros fatores, mas que ainda assim nutro um sentimento de carinho e gratidão. Minhas amigas, foram um enorme suporte em momentos difíceis da graduação e nunca me esquecerei disso. Me emociono ao saber que cada uma delas alçaram voos incríveis, e que todas contribuem continuamente para a disseminação da arte e do design no Brasil.

Por fim, mas não menos importante, agradeço pela orientação da Professora Irene e pela coorientação do Professor Marcelus. Ambos foram essenciais para o nascimento de Amálgama. O trabalho do mestre é guiar, incentivar, auxiliar o aluno/aprendiz a concluir a sua jornada da maneira mais sábia o possível, e vocês fizeram isso brilhantemente.

Sou feliz e extremamente grata por ter sido aluna cotista, parda, que fez um pré-vestibular em um projeto social dentro de uma igreja, que veio do ensino médio público, além de ter sido a primeira pessoa da família por parte de mãe a ingressar no ensino superior. Muito obrigada, UFRJ! Enquanto eu tiver fôlego, defenderei a educação pública neste país com muito orgulho e nunca vou me esquecer das maravilhosas experiências que passei dentro da instituição. Que Deus abençoe e dê vida longa à UFRJ!

RESUMO

A presente monografia traz Amálgama, uma pré-produção de um curta em animação 2D, que tem como tema medular a dependência emocional. Além disso, a história que inspira o projeto foi desenvolvida pela própria autora mediante à algumas situações vividas de cunho pessoal.

O principal objetivo do projeto é resolver todas as pendências visuais dentro do campo da animação, ilustração e *design* de tal maneira, que representem de forma clara como se desenrola uma relação não saudável, dentro dos moldes da dependência emocional. Para tal, será utilizado o expressionismo como importante norte para a conceituação visual.

Por fim, a autora procurará descrever passo a passo suas decisões técnicas e os porquês de cada uma delas, dentro dos tópicos necessários para uma pré-produção de animação como: O argumento, o *design* do *naming*, a cor na narrativa, *design* dos personagens, *storyboard*, cenários/*layout* de cenários e finalizando com os *props*.

PALAVRAS-CHAVE: Dependência Emocional, Animação, Amálgama, Ama-x, Expressionismo, Kintsugi, Amizade

ABSTRACT

This monograph brings Amalgam, a pre-production of a 2D animated short film, whose core theme is emotional dependence. In addition, the story that inspires the project was developed by the author herself through personal experiences.

The main purpose of the project is to resolve all the visual issues within the field of animation, illustration and design in such a way that they can clearly represent how a toxic relationship succeeds, within the mold of emotional dependence. To this end, Expressionism will be used as an important guide for the visual concept.

Finally, the author will describe step by step her technical decisions and the reasons for each one of them, within the necessary topics for an animation pre-production, such as: argument, naming, color in the narrative, character design, storyboard, scenarios and its layouts and finally concluding with props.

KEYWORDS: Emotional Dependence, Animation, Amalgam, Ama-x, Expressionism, Kintsugi, Friendship

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Cena do filme “Cinquenta Tons de Cinza”, de E. L. James. Fonte: *Universal Studios* (2015)

Figura 02 - Cena do filme “Cinquenta Tons de Cinza”, de E. L. James. Fonte: *Universal Studios* (2015)

Figura 03 - Cena do filme “A Meia Luz” (*Gaslight*, 1944), de George Cukor. Fonte: <https://historiadorgeek.com.br/>

Figura 04 - Cena da série “You” (2018) da Netflix. Fonte: <https://www.folhape.com.br/>

Figura 05 - *Sunshine: Don't Confuse Love & Abuse* (2018), de DayOne. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=1L6HB97lbrQ>

Figura 06 - O “Triângulo Dramático” de Stephen Karpman (1968). Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 07 - “O Grito” (1893) de Edvard Munch. Fonte: <https://www.todamateria.com.br/o-grito/>

Figura 08 - “Barbearia” (1912), de Erich Heckel. Fonte: <https://www.alamy.com/>

Figura 09 - “Barbearia” (1917), de Erich Heckel. Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/321514860898379365/>

Figura 10 - “Tom e Jerry” (2006). Fonte: <https://cartoonresearch.com/>

Figura 11 - “Tom e Jerry” (2017). Fonte: <https://www.awn.com>

Figura 12 - “*Metrópolis*” (1927) de Fritz Lang. Fonte: <https://www.aicinema.com.br/>

Figura 13 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene. Fonte: www.aicinema.com.br

Figura 14 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene. Fonte: <https://walkerart.org/>

Figura 15 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene. Fonte: <https://walkerart.org/>

Figura 16 - Vincent (1980) de Tim Burton. Fonte: www.youtube.com

Figura 17 - Vincent (1980) de Tim Burton. Fonte: www.youtube.com

Figura 18 - Vincent (1980) de Tim Burton. Fonte: www.youtube.com

Figura 19 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene
Fonte: <https://2001indica.com.br/>

Figura 20 - Vincent (1980) de Tim Burton. Fonte: www.youtube.com

Figura 21 - O Homem que Ri (1928) de Paul Leni Fonte: <https://www.kinopoisk.ru>

Figura 22 - Alice no País das Maravilhas” (2010, Disney) de Tim Burton.
Fonte: <https://catrangers.wordpress.com/>

Figura 23 - O Gabinete do Doutor Caligari (1920) de R. Wienei Fonte:
www.aicinema.com.br

Figura 24 - *Coragem, O Cão Covarde* (1999) Fonte: Cartoon Network

Figura 25 - Nosferatu (1922), de F.W. Murnau Fonte:
https://www.youtube.com/watch?v=-l2uo7h3c1U&ab_channel=CineAntiqua-filmescl%C3%A1ssicos

Figura 26 - ParaNorman (2012, Laika) dirigido por Sam Fell e Chris Butler Fonte:
<https://all3dp.com/>

Figura 27 - Figura 27, 28 e 29: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções, Fonte:
<https://www.adorocinema.com/>

Figura 28 - Figura 27, 28 e 29: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções, Fonte:
<https://www.adorocinema.com/>

Figura 29 - Figura 27, 28 e 29: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções, Fonte:
<https://www.adorocinema.com/>

Figura 30 - Figura 30: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções, Design da
personagem - Dona Rosa, Fonte: <https://viniwolf.artstation.com/projects/Jl1owd>

Figura 31 - *Kintsugi*. Fonte: <http://www.youcanfind.com.br/>

Figura 32 - *Kintsugi*. Fonte: <http://www.youcanfind.com.br/>

Figura 33 - “A Dúvida de Tomé”, 1599, ost, 107 x 146 cm, Caravaggio. Fonte:
<https://www.historiadasartes.com>

Figura 34 - Círculo cromático. Fonte: www.designerd.com.br

Figura 35 - Círculo cromático. Cores opostas, Fonte: www.designerd.com.br

Figura 36 - Ming Lee e Meilin Lee em “*Red: Crescer é uma fera*”. Fonte: (Disney,
2022)

Figura 37 - Esquema de cores de Amálgama. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 38 - Guia de ilustração. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 39 - Estudos prévios do logotipo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 40 - Logotipo finalizado em roxo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 41 - Logotipo em preto com o fundo branco. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 42 - Logotipo em branco com o fundo preto. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 43 - Takete e Baluba por Wolfgang Kohler (1929). Fonte: Wikipédia

Figura 44 - Referências para a Maya. Fonte: Pinterest

Figura 45 - Primeiros rascunhos de Maya. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 46 - Maya finalizada. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 47 - Referências para a Lis. Fonte: Pinterest

Figura 48 - Primeiros rascunhos da Lis. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 49 - Lis finalizada. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 50 - Lis com o casaco fechado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 51 - *Maschinenmensch*, "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang. Fonte: <https://blogdebrinquedo.com.br/>

Figura 52 - Brigitte Helm de Maria Maligna, antes de passar pela transformação e se tornar a robô *Maschinenmensch* - "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang

Figura 53 - Brigitte Helm de Maria, antes de passar pela transformação e se tornar a robô *Maschinenmensch* - "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang

Figura 54 - Cartaz de Fritz Bleyl para promover a primeira exposição de Die Brücke em 1906. Fonte: <https://kiamaartgallery.wordpress.com/>

Figura 55 - Estudos iniciais da personagem Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 56 - Estudos iniciais da personagem Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 57 - Estudos iniciais da personagem Ama-X para a escolha do roxo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 58 - Estudos iniciais da personagem Ama-X para a escolha do roxo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 59 - Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 60 - Estudo de mãos da Ama-x. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 61 - Ama-X. mudança de rosto. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 62 - Ama-X com *kintsugi*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 63 - Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 64 - Referências para criar o Maurício. Fonte: Pinterest

Figura 65 - Referências para criar o Maurício. Fonte: Pinterest

Figura 66 - Primeiro esboço do Maurício. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 67 - Maurício finalizado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 68 - Maurício finalizado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 69 - Maurício finalizado na versão verde. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 70 - *Coda* (Alan Holly, 2015). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MkA3sLyEWdU>

Figura 71 - *Coda* (Alan Holly, 2015). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MkA3sLyEWdU>

Figura 72 - Civis de Amálgama. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 73 - Regra dos 180°. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 74 - Print da tela do programa *Storyboard.storyboarder*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 75 - Print da tela do programa *Storyboard.storyboarder*. Sala de aula 3D. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 76 - Board do curta Amálgama. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 77 - Board de *establishing shot*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 78 - Board de plano geral. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 79 - Board de plano americano. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 80 - Board de primeiro plano. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 81 - Board de plano detalhe. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 82 - Board de Contra-Plongée. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 83 - Board de panorâmica. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 84 - Primeiro esboço no papel. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 85 - Primeiro esboço feito no digital. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 86 - Cenário Maya finalizado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 87 - Cenário Lis rascunho. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 88 - Cenário Lis rascunho. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 89 - Cenário Lis com cores “blocadas”. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Figura 90 - Alguns props da história. Fonte: Produzido pela autora (2022)

SUMÁRIO

1. Introdução.....	13
2. Dependência Emocional.....	15
2.1 O que é a Dependência Emocional?.....	15
2.2 Os tipos de Dependência: Ativos e Passivos.....	20
2.3 A heteronormatividade e a Dependência Emocional nas relações de amizade.....	21
3. Movimento Expressionista e a Animação.....	26
4. O Projeto Amálgama.....	41
4.1 Sinopse.....	41
4.2 O Argumento.....	41
4.3 Por detrás da história de Amálgama.....	50
4.3.1 Lis e Maya.....	50
4.3.2 Maurício.....	51
4.3.3 Ama-x: Quem são é?.....	51
4.3.4 Kintsugi: A arte da imperfeição e de aceitar as suas cicatrizes.....	52
5. Etapas de Produção.....	55
5.1 As Cores na Narrativa.....	55
5.2 Guia de ilustração.....	60
5.3 O Nome do Projeto.....	60
5.4 Design de Personagem.....	63
5.4.1 O Efeito Takete e Baluba.....	63
5.4.2 Maya.....	64
5.4.3 Lis.....	68
5.4.4 Ama-x.....	71
5.4.4.1 Como representar a troca de uma para a outra?.....	78
5.4.4.2 O kintsugi na Ama-x.....	79
5.4.5 Maurício.....	81
5.4.6 Cavis.....	84
5.3 Storyboard.....	86
5.4 Cenários e Layout de Cenários.....	93
5.5 Props.....	
6. Considerações finais.....	101
7. Bibliografia.....	102
8. Apêndices.....	106
Storyboard primeiro ato de Amálgama.	

1. Introdução

Desde muito nova, relacionar-se sempre foi um grande desafio para a autora deste projeto. Ao longo da vida, deparou-se com relações maravilhosas, mas muitas outras um tanto quanto conturbadas. Entender e reconhecer seu problema de autoestima, falta de amor próprio e vício emocional demorou bastante. Foi entre trancos e barrancos, que após muitos anos, finalmente foi descoberto a causa do porque suas algumas de suas relações já traziam bastante dor de cabeça. O nome descoberto: Dependência emocional.

Com o intuito de alertar quem ainda não conhece sobre o tema e ainda oferecer apoio emocional mostrando que é possível superar, decidiu escolher esse tema para elaborar a pré-produção de um curta animado como Trabalho de Conclusão de Curso.

Em 2016 e 2017 a autora cursou o *Estúdio Escola de Animação*, uma iniciativa do *Copa Studio* e da *Baluarte Cultura* que visa levar o ensino de animação para jovens de baixa renda do Rio de Janeiro gratuitamente. Com essa rica oportunidade em mãos, teve o enorme prazer de conhecer profissionais da área e também como funcionava o mercado de animação que ainda cresce no Brasil.

Apesar de nunca ter ingressado no mercado de animação, a paixão por contar histórias através dela nunca se extinguiu. Após ter visto um dos curtas que a mesma participou sendo exibido no *Anima Mundi* em 2018, teve a absoluta certeza de que independentemente se fosse como fonte de renda ou *hobbie*, a animação não sairia mais de sua vida..

Tendo dito isto, este trabalho relata o desenvolvimento de pré-produção do curta animado “Amálgama”, que utiliza como tema central a dependência emocional, apresentado como trabalho de conclusão de curso de Comunicação Visual Design pela Escola de Belas Artes - UFRJ. Além disso, visa também abrir um debate sobre o tema e apresentar para quem não o conhece, dentro das técnicas e perspectivas da animação. E por fim, mas não menos importante, oferece apoio emocional mostrando que é possível superar esta situação. Logo, para que não possuíssem equívocos sobre um tema tão complexo, foi utilizado como principal aporte teórico o livro que me auxiliou bastante a entender melhor minhas questões pessoais: “Amar ou Dependere? Como superar a dependência afetiva e fazer do amor uma experiência plena e saudável” (2008) do terapeuta cognitivo Walter Riso.

Outrossim, o projeto passará pelas as etapas da pré-produção de uma animação 2D, iniciando com o argumento desenvolvido pela própria autora, seguido do design do naming, a cor na narrativa, *design* dos personagens, storyboard,

cenários/layout de cenários e finalizando com os *props*. Adicionado a isso, o trabalho tem o foco principal em resolver as minúcias e problemas que eventualmente surgirão no decorrer da produção, já que está sendo abordado um assunto tão completo que é o emocional humano.

Amálgama relata a história de Lis e Maya, duas meninas que acabaram se misturando emocionalmente. Surge então Ama-x, uma terceira personagem que é a própria dependência emocional gerada e personificada em um mundo paralelo, devido à relação conturbada entre elas duas. Quase toda história se passa na visão e vivência da Ama-x, logo, para criar esse mundo paralelo e distorcido, a autora usou como principal referência estética (e futuramente no *acting* dos personagens na etapa de animação) o movimento artístico do expressionismo, além de trazer o capítulo três “Movimento Expressionista e a Animação” analisando (de forma breve) como a animação sofre forte influência da vanguarda européia .

Em um dado momento da história de Amálgama, a situação chega ao seu limite, havendo uma “quebra”/ruptura da relação. Esta ruptura será representada com a metáfora do *Kintsugi*, uma técnica milenar japonesa que consiste em reparar louças quebradas com laca e ouro, além de pregar a filosofia de que pode-se fazer das cicatrizes um enorme aprendizado. É exatamente assim que a autora descreve suas vivências pessoais dentro da dependência emocional após superá-las.

2. Dependência Emocional

O objetivo neste capítulo visa elucidar e trazer reflexões a respeito do tema central escolhido para a elaboração deste trabalho: A Dependência Emocional. Serão usados como aporte teórico principal os textos do escritor e terapeuta cognitivo Walter Riso, utilizando em específico seu livro “Amar ou Depender?” Como superar a dependência afetiva e fazer do amor uma experiência plena e saudável” (2008), os vídeos da doutora em psiquiatria pela USP Elizabeth Zamerul, o livro “Eu Vou Bem Sem Você” (2002) da escritora Lori Rentzel e o artigo “Dependência emocional: uma revisão sistemática da literatura” da revista “Estudos Interdisciplinares em Psicologia” da Universidade Estadual de Londrina (PR). Além disso, outro fator de suma importância para a escolha do tema, a própria experiência da autora diagnosticada e tratada nas sessões de terapia.

Conseqüentemente, diante da seriedade do assunto, já que se trata de uma área da psicologia na qual não tenho domínio, foi feita uma vasta e responsável pesquisa para que não fosse apresentado nenhum dado equivocado e que tampouco corrobora para o projeto.

2.1 O que é a Dependência Emocional?

Quando se ouve falar sobre as palavras dependência, co-dependência, adicção, é comum associar esses termos ao uso de substâncias ilícitas e/ou às pessoas que são toxicodependentes em drogas psicoativas. Este pensamento é compreensível, visto que o termo surgiu na década de cinquenta, quando as esposas dos homens que sofriam com alcoolismo decidiram juntas criar o AA (Alcoólicos Anônimos) que é um grupo de apoio voluntário que auxilia homens e mulheres a se livrarem do problema com o álcool. Além disso, a OMS (Organização Mundial da Saúde) estipulou em 1974 o termo “farmacodependência” para referir-se à dependência de substâncias psicoativas (OMS, 1974, p.15). Após a criação do termo, tornou-se popular no Brasil o uso da expressão dependência química.

Porém, o termo dependência também está relacionado a outros temas, como as de sentimentos ou relacionamentos. Apesar de ser um campo não muito explorado no que tange à ciência, a dependência emocional vem ganhando atenção de muitos pesquisadores ao longo dos últimos anos, devido à alta taxa de incidência na população, variando entre 5% a 24,5% (BUTION e WECHSLER, 2016 pg. 85). Em concomitância, apesar de haver um aumento no número de pesquisas e da alta incidência na população, o tema ainda é escassamente estudado (GUDE et al., 2004).

O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, DSM- (2014) aborda o Transtorno de Personalidade Dependente (TPD) como aquele indivíduo que tem uma tendência a depender do outro em várias áreas da sua vida, mas com enfoque na área emocional. Apresenta medo irracional de ser abandonado, pode vir a ser submisso/passivo em diversas situações, além de buscar uma relação que oferte sem limites atenção e apoio. A maioria dos especialistas afirmam que esse transtorno aflora no início da fase adulta, e tem como critérios diagnósticos, pessoas que:

1. Tem dificuldades em tomar decisões cotidianas sem uma quantidade excessiva de conselhos e reasseguramento de outros.
2. Precisa que outros assumam responsabilidade pela maior parte das principais áreas de sua vida.
3. Tem dificuldades em manifestar desacordo com outros devido a medo de perder apoio ou aprovação. (Nota: Não incluir os medos reais de retaliação.)
4. Apresenta dificuldade em iniciar projetos ou fazer coisas por conta própria.
5. Vai a extremos para obter carinho e apoio de outros, a ponto de voluntariar-se para fazer coisas desagradáveis.
6. Sente-se desconfortável ou desamparado quando sozinho devido a temores exagerados de ser incapaz de cuidar de si mesmo.
7. Busca com urgência outro relacionamento como fonte de cuidado e amparo logo após o término de um relacionamento íntimo.
8. Tem preocupações irrealis com medos de ser abandonado à própria sorte (DSM-V, 2014, p.675).

Observa-se que a dependência emocional é grave, e pode não somente destruir a autonomia e a saúde mental do indivíduo como também somatizar e desenvolver outros problemas emocionais, pondo em cheque toda a possibilidade de obter relacionamentos saudáveis. As decisões mais simples do dia a dia tornam-se recheadas de amparo do outro. E tudo isso com a desculpa de ser em nome do “amor”.

Os indivíduos que desenvolvem o TPD apresentam baixa autoestima, falta de confiança, se sentem inferiores em qualquer atividade que venham desenvolver sem o auxílio do outro, além de que se submetem às ordens de outros quando são repreendidos, no intuito de serem aceitos. Segundo a Dra. Maria Fernanda Caliani (Youtube, “Pessoas com medo de tomar decisões sozinhas”, 2018), as causas ainda não foram bem definidas, mas acredita-se que uma experiência de vida negativa (como desamparo dos pais e responsáveis) somada à vulnerabilidade social com o aumento da ansiedade seriam um dos fatores, além de casos de filhos superprotegidos por seus genitores. Filhos superprotegidos também são fortes candidatos a serem vítimas da dependência emocional. Como sempre foram atendidos e amparados continuamente, crescem com o pensamento de que essa é a única forma “correta” de se relacionar. Acreditam que suas necessidades emocionais devem ser atendidas o tempo todo pelo parceiro(a) e/ou amigos(as).

Outro fator que é importante ressaltar é o cultural, associado principalmente à mídia que o tempo todo nos embriaga com histórias hiper romantizadas, que retrata

o amor como algo idealizado e não reflexivo, sinalizando como um comportamento comum a obsessão e a dependência exagerada pelo objeto amado (SUSSMAN, 2010). “A ausência do amor sempre nos preocupou muito mais do que o amor excessivo. Vivemos com a dependência afetiva à nossa volta, a aceitamos, a permitimos e a patrocinamos”. A epidemiologia do apego irracional é preocupante (RISO, 2014, p. 20). Para fins explicativos, podemos usar o filme e a série de livros “Cinquenta Tons de Cinza” (JAMES, 2015) como exemplo de disseminação desse “amor” doentio pela mídia, em que *Anastasia Steele* (personagem principal) apaixona-se e resolve ter um envolvimento romântico com o misterioso milionário *Christian Grey*, o que só poderá ser concretizado se *Anastasia* desejar ser completamente submissa, aceitando assinar um contrato referente à relação, contrato este que é elaborado pelo próprio *Christian*. E mesmo depois de vários ataques de ciúmes, cobranças injustas, limites ultrapassados e jogos emocionais nesta preocupante relação entre os personagens, o filme bateu recorde de bilheteria mundial arrecadando R\$ 1,5 bilhão em bilheteria global segundo a *Universal Pictures*. Já a série de livros virou o sucesso editorial da época, com mais de 125 milhões de cópias vendidas em todo o mundo e tradução para mais de 52 idiomas (G1, 2015).



Figura 01: Cenas do filme “Cinquenta Tons de Cinza” (2015), de E. L. James.
Fonte: *Universal Studios*



Figura 02: *Cenas do filme “Cinquenta Tons de Cinza” (2015), de E. L. James. Fonte: Universal Studios*

Pesquisadores e profissionais da área da psicologia/psiquiatria afirmam que a dependência emocional também pode ser diagnosticada com a aparição de outros comportamentos como a possessividade, ciúmes excessivos, intensidade em demonstrar amor e carinho, sentimentos de culpa e vazio. Geralmente, o adicto passa a ter mais de um sintoma, e em casos mais graves desenvolve todos, o que o torna uma pessoa tóxica em seus relacionamentos por sempre desejar atenção de forma disfuncional. Além disso, pode matar seus sonhos pelo objeto amado a fim de satisfazer o outro, podendo aceitar desprezo e humilhação para não perder a sua fonte de “migalha emocional”.

Riso (2014, p. 25) afirma em um dos seus livros sobre o tema que: “A dependência emocional é a pior dos vícios.” Quando depende de uma pessoa que se ama, o autor afirma que é o mesmo que decretar a sua morte em vida, pois seu amor-próprio, o autorrespeito, e toda a essência que formula o indivíduo são ofertados e presenteados irracionalmente. Desse modo, e sob o disfarce de amor romântico ou amor fraternal, sua vida é entregue nas mãos do seu objeto de amor, fazendo com que o dependente comece a sofrer uma lenta e escrupulosa despersonalização até se amalgamar por completo na pessoa “amada”, tornando a relação em uma espécie de simbiose emocional: um simples apêndice do outro.

O importante que se deve salientar é que nem toda dependência é nociva. Existem dependências que são saudáveis e importantes para a sobrevivência humana e o funcionamento da sociedade. As “dependências obrigatórias” podem ser um paciente que depende de um médico para cuidar de sua saúde, um aluno que depende de um professor para obter conhecimento, a de alguma crença espiritual que nos leve a uma fé esperançosa e até mesmo dos nossos progenitores para que consigamos sobreviver no início da vida. Além disso, de forma errônea, a sociedade entende que a independência afetiva deve ser carregada de indiferença, insensibilidade, falta de empatia, endurecimento do coração...mas não é assim. Como afirma Riso (2014, p. 32), “desapego não é desamor”, e sim ter uma mentalidade saudável diante das relações e entender que o outro não é a nossa posse. Abandonar pessoas, se isolar não resolvem os problemas de dependência, e sim tratando as causas, suas raízes para que finalmente sumam os sintomas. O indivíduo deve procurar apoio emocional em grupos de pessoas co-dependentes que desejam compartilhar suas questões para obter melhora e prioritariamente, buscar ajuda de algum profissional da área da psicologia e psiquiatria (se caso a pessoa tiver diagnóstico de TPD).

Abandonar pessoas, se isolar não resolvem os problemas de dependência, e sim tratando as causas, suas raízes para que finalmente sumam os sintomas. O indivíduo deve procurar apoio emocional em grupos de pessoas co-dependentes que desejam compartilhar suas questões para obter melhora e prioritariamente, buscar ajuda de algum profissional da área da psicologia e psiquiatria (se caso a pessoa tiver diagnóstico de TPD). Sendo assim, a terapia vai trabalhar com esse indivíduo adicto o autocontrole, para que ainda necessitando da droga, ele saiba viver sem ela, lutando contra essa falsa sensação de urgência e vontade. Riso afirma que é necessário resgatar o que foi sendo dissolvido durante a relação simbiótica. O paciente precisa aprender a “sacrificar o prazer imediato pela gratificação a médio e longo prazo”. Faz-se necessário aprender a superar os medos e neuroses que se camuflam no apego irracional, melhorando o autorrespeito, a autoestima, a autoeficácia e por fim, desenvolvendo uma autonomia emocional. De fato, a dependência emocional assemelha-se muito aos pacientes com problemas de farmacodependência, no qual o toxicod dependente precisa deixar a droga independente de sua vontade. Não há mágica para acabar com a dependência emocional, portanto, “para haver reestruturação afetiva e mudança interior verdadeira, precisa ser doloroso” (Riso, 2014, p. 28) e que finalmente o dependente consiga desenvolver relacionamentos saudáveis, sejam eles amorosos românticos, amigos e/ou familiares.

2.2 Os tipos de Dependência: Ativos e Passivos

Diante da situação de Dependência Emocional, cada indivíduo pode comportar-se de uma forma bem específica. Como vimos no item anterior (2.1 O que é a Dependência Emocional?), existem vários fatores que somatizam para que um ser humano venha desenvolver sintomas de uma relação descontrolada. Ambiente familiar, a sociedade em que o cerca, mídia, entre outros, influenciam a personalidade do indivíduo e, portanto, impactam na formação de sua personalidade.

O psicoterapeuta Ross Rosenberg, em seu livro “The Human Magnet Syndrome: Why We Love People Who Hurt Us” (2013), diagnosticou, em seus estudos e anos de clínica, que existem basicamente cinco tipos de dependentes/co-dependentes emocionais, porém, irei me atentar somente em dois tipos: Os ativo-dependentes e os passivo-dependentes. A escolha desses dois se dá pelo fato de que são os mais comuns e identificáveis, já que meu interesse sempre foi escrever uma história que comunicasse o assunto para o maior número de pessoas possível. O ponto nevrálgico que une todos os variados tipos de dependência é ter sempre o foco orientado para o outro. Ambos tentam, mesmo com suas características bem específicas, mudar o outro ou a relação por meio de estratégias falidas (ou não) para obter seus ganhos emocionais. É como se o dependente criasse uma “forma” de um relacionamento ideal na espera de que ser parceiro(a)/Amigo(a)/familiar aceite suas solicitações. Vejamos então como cada um desses dois tipos se comportam segundo Rosenberg: Os ativo-dependentes são muito mais manipuladores. Tentam a todo custo mudar o outro para que o outro dê o suprimento emocional que eles desejam. Suprimentos afetivos como: amor, carinho, cuidados... É o perfil mais confrontador e eles lutam por aquilo que eles querem, por aquilo que eles acham que têm “direito” sobre o outro. Geralmente ficam com raiva quando as suas necessidades não são atendidas. Tendem muito mais a ser controladores: cobram, exigem, questionam muito o que o outro fala e/ou faz e tentam mudar o outro de uma maneira muito mais direta, falando claramente o que o outro precisa mudar. Colocam muito as dificuldades do relacionamento, ou até mesmo a sua própria insatisfação no outro. Tendem muito mais a serem ciumentos ditando a forma como o outro deve se comportar para que não ative os ciúmes neles. Essa é uma forma que eles encontram para controlarem a outra parte. Às vezes, podem ter alguns traços narcisistas como: arrogância, superioridade, um pouco de egoísmo... só que não chegam a preencher os critérios para o diagnóstico de narcisista, mas sim o de dependentes.

Já os passivo-dependentes tendem a ser resignados. Sua estratégia é sempre: Agradar o outro, cuidar do outro o máximo possível (às vezes tentam até adivinhar o que o outro precisa). Geralmente se submetem ao domínio do outro, mudando seus comportamentos e permitindo-se ser o que o outro quer. Sua principal tendência é de evitar conflitos, por quererem mudar a outra parte de forma

mais sutil e indireta, de modo que ela não venha a confrontá-lo. Outro ponto é que mesmo sendo resignado, podem vir a ter uma explosão emocional, porque a pressão dentro dele acaba sendo muito grande, porém chegar neste ponto não é o seu habitual. Esse tipo de dependente é o mais vulnerável e o mais problemático de todos, por ter que “engolir muitos sapos”. Para Walter Riso (2015, p. 35), “os ativos-dependentes podem se tornar ciumentos e hipervigilantes. ter ataques de ira, desenvolver padrões de comportamento obsessivos, agredir fisicamente ou chamar a atenção de maneira inadequada, inclusive mediante atentados contra a própria vida. Os passivo-dependentes tendem a ser submissos, dóceis e extremamente obedientes para tentarem ser agradáveis e evitar o abandono”.

Vale ressaltar que a dependência afetiva entre pessoas (seja dentro de um relacionamento romântico, de amizade...) pode ser mútua ou não. Nem sempre ambos os lados estão em uma situação dependente, porém, de um certo modo, quando somente um lado é dependente, o outro lado pode acabar de forma consciente ou não, direta ou indireta, ofertando um terreno fértil para esse tipo de obstinação emocional.

2.3 A heteronormatividade e a dependência emocional nas relações de amizade

É inegável que quando nos deparamos com as problemáticas de um relacionamento abusivo, na grande maioria dos casos, há sempre uma cena montada em nossas mentes de um casal heterossexual e rapidamente identificamos: O homem é o abusador e a mulher é a vítima. A mídia, por exemplo, faz muito uso dessa ideia. Séries como “*You*” (Netflix, 2018) e filmes como “*A Meia Luz*” (*Gaslight*, 1994, George Cukor) retratam homens que passaram dos limites em seus relacionamentos, manipulando suas parceiras de forma asquerosa e doentia, e até mesmo cometendo assassinatos “em nome do amor”. Esse drama é vivido pelo personagem Joe Goldberg (“*You*”, 2018, Netflix), por exemplo. Apresentam situações que parecem de ficção, mas infelizmente fazem parte da realidade de muitas mulheres.



Figura 03 - Cena do filme "A Meia Luz" (Gaslight, 1944), de George Cukor.
Fonte: <https://historiadorgeek.com.br/>



Figura 04 - Cena da série "You" (2018) da Netflix. Fonte:
<https://www.folhape.com.br/>

Assim como no live action, há animações que reforçam esses estereótipos e "papéis" pré-estabelecidos no que tange à um relacionamento conturbado. No curta "Sunshine - Don't Confuse Love & Abuse" (Day One, 2018), por exemplo, são retratados dois personagens (de gêneros distintos) que se esbarram em um corredor por acaso e logo após, decidem namorar. O espectador acompanha todo o

desenrolar da trama que consiste no definir da relação devido às atitudes cometidas por parte do sujeito masculino.



Figura 05: *Sunshine: Don't Confuse Love & Abuse* (2018), de DayOne. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=1L6HB97lbrQ>

Apesar dos exemplos supracitados, pensar desta forma não está de todo errado, visto que não é uma questão de opinião, é estatístico. Segundo o portal do G1 (Globo, 2021), a violência contra mulher nos tempos da pandemia do vírus da Covid-19 aumentou drasticamente. Em 2020, segundo o Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, foram registradas 105.821 denúncias de violência contra a mulher nas plataformas do Ligue 180 e do Disque 100.

Pesquisadores encontraram forte ligação da violência, principalmente a doméstica, com a dependência emocional (BORNSTEIN, 2006, 2012; CHARKOW & NELSON, 2000; Kane et al., 2000). Aparentemente, homens que são emocionalmente dependentes de suas parceiras tendem a desenvolver com mais frequência o papel de abusadores, enquanto as mulheres dependentes tendem a ser mais passivas e vítimas da relação (BORNSTEIN, 2006, 2012).

No entanto, é importante salientar que nem sempre as relações de dependência funcionam da mesma forma. Como vimos no subcapítulo anterior, além de termos variados tipos de adictos, não podemos nos ater ao gênero como forma de generalizar padrões de comportamento dentro das relações. Tampouco afirmar que isso só ocorre em relações heterossexuais. O ponto é: Não existe dependência emocional somente em relações entre homens e mulheres e de forma romântica. Isso não é uma regra.

Tendo dito isto, o intuito deste capítulo é justamente quebrar esses paradigmas e sobrepujar como é possível desenvolver dependência emocional dentro de uma relação de amizade, que é exatamente o que ocorre no roteiro de “Amálgama”. Será usado como principal aporte teórico o livro “Eu Vou Bem Sem Você” (2002) da escritora especialista no assunto Lori Rentzel, que traz uma série de exemplos e características que moldam uma amizade embebecida de dependência emocional. Para a autora, “[...] os relacionamentos de dependência crescem para dentro de si mesmos, criando assim a estagnação dos dois participantes e limitando o crescimento pessoal de cada um deles” (RENTZEL, 2002, p.17). Na amizade que já passou dos limites e se encontra nesta situação de simbiose, podemos diagnosticar quando qualquer um dos envolvidos:

1. Sente ciúmes com frequência, é possessivo, deseja exclusividade e enxerga as outras pessoas como uma ameaça ao relacionamento.
2. Prefere passar todo o tempo sozinho com o amigo e fica frustrado quando não consegue.
3. Demonstra raiva irracional ou fica deprimido quando o outro se afasta um pouco.
4. Perde o interesse em outras amizades.
5. Abriga sentimentos românticos ou sexuais sobre a outra pessoa, que o levam a fantasias.
6. Torna-se preocupado com a aparência, personalidade, problemas e interesses do outro.
7. Recusa-se a fazer qualquer plano a curto ou a longo prazo, que não inclua a outra pessoa.
8. Não consegue enxergar, com realismo, os erros do outro.
9. Demonstra afeição física que vai além do que é apropriado em uma amizade (Nota: Não incluir sentimentos saudáveis que possam existir fora desse contexto.)
10. Se refere frequentemente ao outro em qualquer conversa, sente-se livre para falar por ele.
11. Demonstra intimidade e familiaridade com seu amigo em um nível que leva os outros a sentirem-se desconfortáveis ou embaraçados na presença deles (“Eu vou bem sem você”, 2002, p.17).

A Dra. Elizabeth Zamerul (2018) afirma que esse problema é mais comum de acontecer entre amigas, porém ocorre também entre amigos (ambos do gênero masculino ou ambos do gênero oposto). Sinais como ter hiperfoco em um único amigo para atender todas as suas necessidades a todo momento, se sente ameaçado quando esse amigo entra em um outro relacionamento, seja romântico ou não, se sentindo até desprezado e com medo de perder são alguns dos critérios que podem indicar uma dependência emocional. A psiquiatra acrescenta que um outro sinal alarmante é sempre estar à disposição dessa pessoa, e muito das vezes com uma desculpa de generosidade. É ineficaz em dizer não e muitas vezes acaba culpando-se caso não consiga atender todas as solicitações de “socorro” da outra pessoa.

A dinâmica dos relacionamentos dependentes nem sempre é binária e organizada. Na verdade é o completo oposto disso, visto que a relação é tão misturada e complicada que fica difícil em algumas situações identificar como são

configurados os papéis dos agentes, agravando ainda mais quando tratamos de uma relação de amizade, pois a dependência passa quase despercebida até para os mais atentos. E se caso as pessoas ao redor identificarem algo fora do “padrão” estipulado para uma amizade saudável, a associação mais próxima que conseguem fazer (justamente por vivermos em uma sociedade em que tudo é romantizado/sexualizado) é que esses dois indivíduos “com toda certeza têm um caso”, mesmo se tratando de uma relação de amizade. Como a grande maioria das pessoas desconhecem o termo “dependência emocional”, elas não conseguem chegar nessa conclusão. Notam que há algo ali (misterioso, errado, curioso, que passa dos limites...), mas não sabem muito bem o que é. É aqui que entra o ponto já supracitado das pessoas se sentirem desconfortáveis diante desta situação caótica.

Por conseguinte, para desmistificar a binaridade dos sentimentos, faz-se importante lembrar do triângulo dramático de Stephen Karpman (citado por Gill Edwards, 2011), que tem em seus vértices os seguintes papéis: perseguidor, salvador e vítima. Assim, em relacionamentos nos quais impera a dependência emocional, cada indivíduo assume um papel e, por vezes, os participantes trocam de papéis. Este modelo evidencia o problema de colocar papéis estáticos, uma vez que um relacionamento é algo dinâmico.

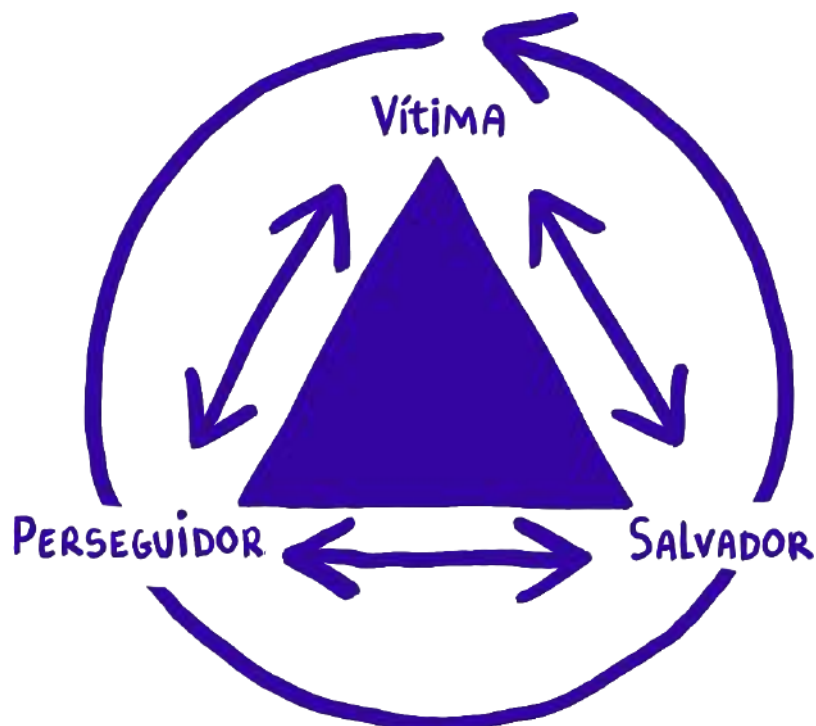


Figura 06: O “Triângulo Dramático” de Stephen Karpman (1968).
Fonte: Produzido pela autora (2022)

Outrossim, é que muitas das vezes pode vir a nascer um sentimento romântico entre ambos os amigos ou só de uma das partes, causando ainda mais confusão e deteriorando qualquer possibilidade de separação desta amarra emocional. Na Grécia antiga, este sentimento seria chamado de *Mania*. Os gregos atribuíram variados significados para representarem a palavra amor, dentre eles vale destacar: *Eros* que estava relacionado ao desejo carnal e as paixões; o amor *Philia* que estava relacionado à reciprocidade, a ternura e ao companheirismo; e por ultimo o amor *Agapé* que estava relacionado à divindade, aquilo que é incondicional (FELIZES, 2021). *Mania* é a mistura de um *Eros* desequilibrado com um *Philos/Philia* não saudável, o que resulta em um amor “maníaco” e obsessivo. Há um enorme desequilíbrio de afeto e apego excessivo neste tipo.

Se saudável, a amizade deve ser uma propensão racional e voluntária que não deve ter nem exageros e nem deficiências emocionais. Como qualquer outro relacionamento, a amizade precisa ser investida, regada com compromisso e fidelidade. Dificuldades também existirão e não há nada de absurdo nisso. Contudo, diante da dependência emocional, faz-se necessário pouco a pouco, reduzir atividades que envolvam você e a outra pessoa e cortar os jogos de manipulação emocional que na maioria dos casos é a cola que mantém os dois adictos juntos (Riso, 2014), como por exemplo:

1. Olhar punitivo: Encarar, dar olhares significativos ou sedutores e recusar manter contato visual como meio de punição.
- 2- Sabotagem de outras amizades: Convencer o outro de que seus amigos não se importam com ele, tornar-se amigo dos amigos do outro, para controlar o relacionamento deles.
- 3- Presentes: Dar presentes e cartões regularmente, sem que haja qualquer ocasião especial,
- 4- Deixar de ser franco: Reprimir sentimentos negativos ou opiniões divergentes e entre outros (“Eu vou bem sem você”, 2002, p.30 e 31).

Rentzel afirma que elogios e encorajamento francos, presentes especiais, abraços e contato físicos são elementos importantes em amizades sadias (Rentzel, 2002, p.32). Sinceridade em reconhecer a situação, ajuda profissional, buscar a verdadeira autonomia devem ser trabalhados no indivíduo para que ele perceba que existe vida, e vida em abundância, após um relacionamento tóxico de dependência emocional.

3. Movimento Expressionista e a Animação

“A animação é uma arte eminentemente expressionista” (apud GAIO, p. 194). A frase proferida pelo animador César Coelho é breve, mas, além de trazer uma

possível reflexão a respeito do assunto, é um excelente ponto de partida para quem deseja beber da água dessas duas fontes.

O objetivo deste capítulo é apresentar a ligação estética e técnica (em linhas gerais e resumidas) do movimento expressionista com a linguagem de animação, já que essa foi a vanguarda escolhida como referência para o meu projeto. O principal aporte teórico procede da tese de doutorado “Animação e Expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo” (2018) do professor e animador Marcelus Gaio, além de pesquisas pela internet como vídeos e outros autores que comumente corroboraram para esta pesquisa.

O expressionismo foi uma das vanguardas europeias que originou-se no início do século XX e arraigou em diversas formas de expressão artística como: O teatro, a literatura, passando pelas artes plásticas e pelo cinema. Após essas duas últimas formas, estoura a bolha do público nichado e passa a ser conhecido pelo público amplo, seja de forma positiva ou não.

Além disso, pode-se dizer que até nos dias atuais o expressionismo continua presente e latente nas mais diversas manifestações artísticas e narrativas contemporâneas, assim como histórias em quadrinho, ilustração, cinema live action e animação. Parafraseando, a pesquisadora Laura Cánepa (2006), é uma tendência atemporal, que pode manifestar-se em qualquer momento, cultura ou lugar.

Para introduzir o tema, voltamos à Alemanha em 1919, berço do movimento expressionista. Em seu contexto histórico, o país estava completamente devastado (economicamente, socialmente, emocionalmente...) após a Primeira Guerra Mundial. Adicionado a isso, foram pressionados a assinar o “Tratado de Versalhes”, que, em resumo, culpava a nação por todos os acontecimentos da Primeira Guerra Mundial. O feito acabou por contribuir para arrastar a Alemanha em direção a uma grave crise econômica e política.

Diante disto, a Alemanha foi o terreno fértil para o expressionismo aflorar. População desgostosa, desamparada e crise de todos os âmbitos corroboraram para o surgimento da arte que combatia a razão com a emoção, funcionava como um escapismo da realidade que os cercavam, projetava um desejo para uma vida de sonhos, ou mais precisamente, de dor e pesadelo. Expressavam-se de forma lúdica e emocional. Como explica Cánepa (2006, pg. 57):

Refletindo de maneira particularmente intensa o ambiente europeu da segunda metade do século XIX, a cultura alemã do Segundo Império (1871-1918) foi dominada por uma pequena e influente classe burguesa intelectual que defendia a emancipação individual contra os cânones clássicos. Era o início do modernismo alemão, representado pela filosofia de Nietzsche, pela "dramaturgia do ego" de August

Strindberg, pela música atonal de Arnold Schönberg, [...] e por várias outras novidades, entre elas um movimento radical nas artes plásticas e na poesia, que mais tarde ficaria conhecido como Expressionismo.

O precursor e primeiro grande nome do expressionismo, curiosamente não é alemão, é o norueguês Edvard Munch, que se destaca no final do séc XIX. "O Grito" (1893) é a sua obra mais famosa. Atormentada, silenciosa e voraz, a pintura é constituída por linhas sinuosas e pinceladas com muito movimento gestual, causando uma sensação de desordem, ansiedade e desespero. As cores vibrantes e contrastantes, além de formas completamente distorcidas e proporções exageradas eram outras principais características do movimento expressionista. Outro artista muito importante foi o pintor e gravador alemão Erich Heckel. Seus trabalhos fizeram parte das competições de arte dos Jogos Olímpicos de Verão de 1928 e de 1932. Sua obra "Barbearia" (uma versão em 1912 e outra em 1917) traz uma atmosfera sombria, mesmo retratando uma cena comum do cotidiano. As expressões das personagens, parecem carregar uma melancolia e dramaticidade, o que é reforçado no gestual do braço levantado do barbeiro e no cenário mais apertado e distorcido do segundo quadro.

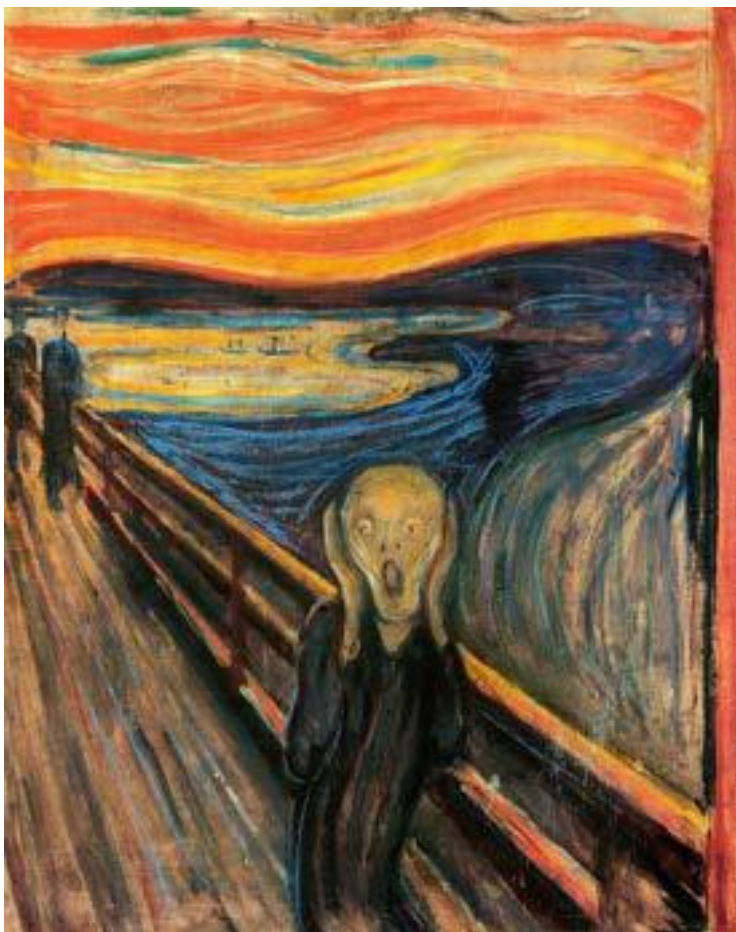


Figura 07: "O Grito" (1893), de Edvard Munch.
Fonte: <https://www.todamateria.com.br/o-grito/>



Figura 08- "Barbearia" (1912), de Erich Heckel. Fonte: <https://www.alamy.com/>



Figura 09 - "Barbearia" (1917), de Erich Heckel.
Fonte: <https://br.pinterest.com/>

Após a breve base introdutória, como já supracitado, o expressionismo se disseminou por muitas formas de arte e mídia, e no cinema isso não foi diferente. Segundo o professor Marcelus Gaio “[...] é no estilo que o expressionismo alemão cinematográfico mais se faz presente na animação” (2018, pg. 227), portanto, é aqui que começamos estreitar laços com as principais características do movimento com a estética e técnicas comumente usadas na linguagem de animação.

Independente da mídia em que será elaborada (no tradicional, digital 2D/3D e *stop motion*), é muito provável (salvo em raras exceções) que nas animações contemporâneas faz o uso dos doze princípios básicos da animação, criados pelos animadores da Disney Ollie Johnston e Frank Thomas, publicados em seu livro “*The illusion of life: Disney animation*”, de 1981. A princípio, o objetivo do livro foi agrupar técnicas de ilusão em que os personagens animados parecem obedecer às leis da física. Em contrapartida, a linguagem de animação é forte o suficiente para conseguir carregar conceitos que respeitem as técnicas, mas sem render-se à mimese*. É o que afirma o professor Marcelus Gaio (Marcelus Gaio 2018, p. 224) em sua tese:

Por outro lado, a animação não empreende grande esforço em se distanciar do real e não ser mimética. É, aliás, extremamente natural realizar uma animação – em qualquer técnica –, que não priorize o mimetismo. A capacidade da animação em produzir o irreal e de fugir do mimetismo integra sua linguagem tanto quanto a capacidade de simular o real integra a linguagem do cinema live action. A animação, portanto, está em relação oposta ao naturalismo fotográfico do cinema em sua própria natureza. A resistência à imitação é uma potência da animação que a aproxima de um possível expressionismo. Essa resistência está no âmbito da linguagem e pode claramente também integrar o estilo do filme de animação.

Tendo dito isto, a animação tem forte capacidade de tornar o irreal em real, de convencer-nos de que um universo utópico é crível e fiel aos seus conceitos. Ela é capaz de comprimir, esticar, remodelar e exagerar. É capaz de produzir significados que outras linguagens artísticas não são capazes de realizar. A animação manipula o tempo, molda a matéria e produz imagens com potências que únicas à sua própria formatividade (Marcelus Gaio, 2018, pg. 250). Um exemplo em que a animação respeita a técnica dos doze princípios, mas é altamente não mimética é o encentamento do *Exaggeration* (Exagero). O exagero pode ser utilizado para criar momentos caricaturais tanto em cenas cômicas como dramáticas. Serve para transmitir uma ação ou emoção com clareza. A série animada “*Tom e Jerry*” do estúdio *Hanna-Barbera* (1940), é um festival de expressividade e exagero. Na primeira imagem, Tom (o gato) estica seu maxilar de forma extremamente desmesurada, mostrando que ele avistou algo que o incomodou muito e, por conseguinte, gera uma expectativa para a cena após vir. Na segunda imagem, vemos o agir brilhante da animação, superando o que é impossível para a física. O braço de Tom estica de tal maneira que consegue

alcançar Jerry (o rato) no andar de baixo da casa, além de convencer-nos que isso é extremamente possível dentro desse contexto graças aos doze princípios somados.



Figura 10 - "Tom e Jerry" (2006). Fonte: <https://cartoonresearch.com/>



Figura 11 - "Tom e Jerry" (2017). Fonte: <https://www.awn.com>

Outra obra importante no expressionismo alemão é "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang, considerado o primeiro filme de ficção científica da história do cinema e a obra prima da vanguarda europeia.

O conceito de expressar o interior e o inconsciente eram inspirados nos problemas do mundo real que o cercavam. O gestual e a interpretação dos atores eram exagerados e carregados de energia. Além do mais, esta encenação exagerada tinha nome: Pantomima. Herdada do teatro, a técnica tornou-se um sinônimo de cinema mudo. Como não tinha tecnologia o suficiente na época para gravar e filmar ao mesmo tempo, os artistas foram desenvolvendo maneiras para transmitir as emoções. E não é atoa que o cinema expressionista alemão é conhecido também pelo senso comum como "teatro fimado".



Figura 12 - "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang. Fonte: <https://www.aicinema.com.br/>

Concomitante a isto, a animação não só bebe do cinema expressionista alemão para inspirar-se no campo da técnica, mas também da estética. Enquanto nas artes plásticas a vanguarda deleitava-se nas cores vibrantes e nas formas distorcidas pela emoção, no cinema, deleitava-se não somente nas formas, mas também nos contrastes do preto com o branco. Trata-se do conceito do *chiaroscuro* (claro-escuro).

O *chiaroscuro* nasce primordialmente nas pinturas renascentistas do século XV, se fortalece nas pinturas do Barroco italiano no século XVI (o que é famigeradamente conhecido como luz e sombra) e se torna mais usado e afamado após o cinema expressionista alemão já no final do século XIX e início do XX.

Desde o seu surgimento, era “uma estratégia formal importante na pintura para se atingir a expressividade” (Marcelus Gaio, 2018 pág. 209). Outrossim, a escritora e crítica de cinema Lotte Eisner ao escrever sobre peças teatrais que inspiraram o cinema expressionista alemão por volta de 1912, afirma:

[...] o “choque” de luzes e sombras, a iluminação súbita de uma personagem ou um objeto com o fecho do projetor, a fim de concentrar aí a atenção do espectador, e a tendência em deixar neste exato instante todas as personagens e objetos mergulhados em trevas indefinidas. (EISNER, 1985, p.45)

Posto isso, surge em 1920 um dos filmes mais emblemáticos do cinema expressionista alemão: “*Gabinete do Dr. Caligari*”, de Robert Wiene. Com cenários distorcidos, linhas declives, perspectiva falseada, expressões exageradas e maquiagens contrastantes, tudo era enaltecido com o advento claro-escuro. Como não há cores, não dá margem para outros tipos de sensações, a não ser somente do conflito entre os valores tonais.



Figura 13 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene.
Fonte: www.aicinema.com.br



Figura 14 e 15 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene.
 Fonte: <https://walkerart.org/>

Um dos diretores contemporâneos que desde o início de sua carreira na animação apresentava uma ardente paixão por esta vanguarda alemã é o Tim Burton. Em 1980, o artista decide criar o seu primeiro curta-metragem em *stop motion* contando a história de Vincent Malloy, um menino fã dos contos do escritor Edgar Allan Poe que devaneia, almejando ser o astro do cinema norte-americano dos filmes de terror Vincent Price. Diga-se de passagem, é o próprio que narra a história. Pode-se perceber que *Vincent* é uma animação em que o uso do claro-escuro é a característica fundamental no curta, além da forte influência do longa-metragem já supracitado do Robert Wiene. Enquanto estamos no universo de Vincent Malloy, os cenários são mais iluminados. Já o de Vincent Price é dramático, sombrio e com iluminação contrastante, além dos feixes de luz focando na presença do personagem.





Figura 16, 17, 18 - Vincent (1980) de Tim Burton. Fonte: www.youtube.com

Ainda no campo do estilo/design, o conceito persiste na elaboração dos cenários. Janelas pontiagudas e distorcidas que burlam as regras da perspectiva, estruturas angulares que parecem ganhar vida, referem-se ao *Gabinete do Dr. Caligari*.



Figura 19 - Cenas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene.
 Fonte: <https://2001indica.com.br> / Figura 20 - Vincent (1980) de Tim Burton.
 Fonte: www.youtube.com

Outro trabalho dirigido por Tim Burton que se pode dizer ter um viés expressionista é o filme *“Alice no País das Maravilhas”* (2010, Disney). Apesar de o filme ser *live action*, o longa-metragem conta com intervenções dos programas 3D e das técnicas de animação para que o conceito se torne crível para quem o observa. Como afirma o professor Marcelus Gaio (2018, pág. 224) em sua tese:

Parece evidente que o mimetismo na animação requer um esforço acentuado. Todo o aparato que é necessário para se realizar um filme como *Bambi*, da Disney, ou *Os Incríveis*, da Pixar, demonstram o grau de energia que deve ser investido para realizar um filme de animação realista. Ainda assim, apesar de todo esse esforço, a potência da animação está latente.

Um exemplo disso é o Gato de *Cheshire* (ou Gato Risonho). O personagem animado em computação gráfica comporta-se como uma espécie de guia do local, porém, suas ações são misteriosas, já que ele aparece e desaparece quando lhe convém. Ciente dos devaneios do país das maravilhas, *Cheshire* abre debates reflexivos ao decorrer do filme. Para ele, a linha é tênue entre a sanidade e a loucura, e que portanto é a conduta racional da Alice que parece deslocada e não bem vinda. Além deste arquétipo psicológico do personagem, a característica mais emblemática no que tange ao estilo/design é o seu sorriso medonho e constrangedor. Por conseguinte, neste caso, o personagem que se assemelha com o gato dentro do universo do cinema expressionista é o *Gwynplaine* do filme “*O Homem que Ri*” (1928) de Paul Leni. O sorriso intrigante do homem é resultado de uma punição concedida pelo Rei James II, pois seu pai tinha se negado a beijar sua mão. A condenação não se restringe ao nobre que o “traiu”, mas atinge seu filho *Gwynplaine*. Desde criança, é condenado a passar por cirurgias intensas, com o único intuito de ser apenado com uma face distorcida para o resto de sua vida. Como robustece Cardinal (*apud* Cánepa, 55), o signo expressionista “convida o espectador a experimentar um contato direto com o sentimento gerador da obra”. O expressionismo é um movimento volitivo, ou seja, que vem de dentro para fora. Logo, a vanguarda tem capacidade de adicionar à sua bagagem tanto um sorriso misterioso e cínico, quanto um atormentado e dolorido pelas circunstâncias da vida.



Figura 21 - O Homem que Ri (1928) de Paul Leni Fonte: <https://www.kinopoisk.ru> / Figura 22 - Alice no País das Maravilhas” (2010, Disney) Tim Burton. Fonte: <https://catrangers.wordpress.com/>

Conservando-se ainda os pensamentos de Lotte Eisner, a crítica apresenta um conceito sobre o claro-escuro, que chama-se “plástica artificial”. Eisner descreve esse recurso usado pelos expressionistas, “conseguiram acentuar contornos, alcançar acordes estridentes de sombras e luzes, criar uma atmosfera densa, tornar linhas de contorno insólitas” (EISNER, 1985, p.67, *apud* GAIO, 2018 pág. 211). Portanto, surgem as sombras projetadas, geralmente mais usadas em obras do gênero de terror e suspense. Com o personagem ou objeto que recebe luz dentro do enquadramento da cena, a sombra projetada pode significar uma dupla personalidade ou mistérios sobre os mesmos que ainda iremos descobrir como

espectadores. É o que ocorre em *Gabinete do Dr. Caligari*, onde Caligari é de fato o responsável pelos assassinatos que ocorrem no vilarejo em que se passa a história.

Já nas animações, também é possível constatar o uso da técnica “plástica artificial” para enriquecer narrativas. Ao lado, é apresentado um trecho da abertura da série animada *Coragem, O Cão Covarde* (1999, Cartoon Network) em que o personagem se assusta com a própria sombra projetada, porém, com um design diferente do dele, causando uma estranheza maior ainda. Há especulações, de que os monstros avistados por Coragem em sua fazenda, podem ser meramente fruto da sua imaginação.



Figura 23 - O Gabinete do Doutor Caligari (1920) de R. Wienei Fonte: www.aicinema.com.br / Figura 24 - *Coragem, O Cão Covarde* (1999) Fonte: Cartoon Network

Incorporado a isso, outra forma de fazer uso da “plástica artificial” é para revelar algo que está por vir. No longa-metragem expressionista *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, o vampiro calmamente sobe as escadas para matar a personagem Ellen, que está deitada em seu quarto. Adicionado a isso, podemos observar que essa cena inspirou uma imagem promocional do longa-metragem animado *ParaNorman* (2012, Laika) dirigido por Sam Fell e Chris Butler. Na imagem vemos uma sombra projetada de um zumbi, dando a entender que futuramente terão que se preocupar com uma possível perseguição ou conflito.



Figura 25 - Nosferatu (1922), de F.W. Murnau Fonte: Youtube/ Figura 26 - ParaNorman (2012, Laika) dirigido por Sam Fell e Chris Butler Fonte: <https://all3dp.com/>

Como já apresentado ao decorrer do capítulo, as cores nas artes plásticas eram um dos principais fatores para a representação dos sentimentos do artista que dedicava-se a produzir obras dentro do contexto expressionista. Algo que no cinema da época, ainda não era possível. Por outro lado, obras contemporâneas conseguem fazer uso da teoria da cor, a fim de explorar ainda mais o campo das emoções.

Utilizando a ideia do claro-escuro, agregando os cenários distorcidos e proporções exageradas para representar como os personagens se sentem, mesmo com cores, a proposta continua a mesma para quem deseja inspirar-se no expressionismo alemão com o intuito de construir qualquer obra na atualidade. Nada se perde, pelo contrário, só acrescenta mais vida às narrativas.

O longa-metragem brasileiro e vencedor do Anima Mundi de 2018 (categoria melhor longa infantil), *Tito e os Pássaros* (2018, dirigido por Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar e André Catoso Dias) faz forte uso do expressionismo como referência. Nota-se que na maior parte dos seus cenários, há sempre um foco de luz contrastante ao resto mais escurecido da cena. O feixe de luz ilumina somente partes que importam para a narrativa, atraindo o foco do observador. Já nos personagens, a luz projetada e marcante sobre seus corpos ajudam a definir sua volumetria.

Assim como o *Gabinete do Dr. Caligari*, *Tito e os Pássaros* é mais uma obra magnífica que tornou-se forte referência para a criação dos cenários de *Amálgama* (produzido pela autora, 2022) e seu storytelling.



Figura 27, 28 e 29: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções,
Fonte: <https://www.adorocinema.com/>

O filme narra uma história dentro de um contexto pandêmico, onde a doença “Surto” está afetando toda a população do planeta. As cores auxiliam para identificar quem está contaminado pela doença ou não. Na imagem a seguir, observa-se um estudo de design de personagem da mãe de Tito, a dona Rosa. Conforme a doença vai avançando, seu corpo vai se transfigurando em algo que assemelha-se com uma pedra. As expressões agonizantes da personagem e a mudança do seu tom de pele para um cinza esverdeado, também corroboram para que consigamos constatar seu sofrimento.



Figura 30: “Tito e os Pássaros” (2018), Bits Produções, Design da personagem - Dona Rosa Fonte: <https://viniwolf.artstation.com/projects/JI1owd>

Em resumo, é possível concluir que existem inúmeros pontos tanto da linguagem da animação quanto do expressionismo que se interceptam. Retomando a frase: “A animação é uma arte eminentemente expressionista” exprimida pelo animador César Coelho, nota-se que, de fato, um considerável número de obras animadas do audiovisual (tanto no Brasil quanto no mundo), teriam que se desdobrar muito mais para exprimir sentimentos, caso o expressionismo alemão já não tivesse trilhado este caminho anteriormente. Vale ressaltar também que quanto mais o filme ou a série animada for de produção independente, mas ela tem fortes indícios de ser expressionista (que é o caso de Amálgama), como exposto por Marcelus Gaio (2018, pág. 220):

Assim sendo, a questão do ideal do expressionismo como uma forma de arte que vem de dentro do artista e que manifesta sua subjetividade inequivocamente vai estar diretamente ligada à natureza da produção.

Portanto, esses foram os principais motivos pela escolha da autora não só fazer uma animação para contar a história de Amálgama, além de utilizar da estética do expressionismo como principal referência visual, propícia para o projeto. Ademais, a linguagem da animação nos permite explorar recursos que o cinema *live action* não pode oferecer.

4. O Projeto Amálgama

Diante das problemáticas de ter vivido em um relacionamento de dependência emocional, surge a ideia de escrever uma história acerca deste assunto. Além do intuito de entender mais a fundo o que estava se passando com a minha pessoa após o fim da relação, busco também alertar às pessoas o quão nocivo é viver com alguém nesses moldes. Devido à profundidade de metáforas e significados contidos no roteiro, o público-alvo do curta está direcionado para jovens adultos e adultos. Vale ressaltar que a história não é uma autobiografia e nem pretende obter uma narrativa didática, apesar de ter aproveitado algumas situações vividas por mim para enriquecer o enredo e de também ter me aprofundado consideravelmente na pesquisa do tema.

A autora decidiu trabalhar com um curta de animação, porque além da paixão pela área em questão, acredita que a linguagem é profundamente expressiva, e fazer uso de suas técnicas demonstraria com maestria o drama vivido pelas personagens.

Além disso, após analisar o tempo de produção e recursos, decidi elaborar somente os principais elementos de uma pré-produção como: O conceito, o argumento do projeto, seguido do design do naming, *design* dos personagens, props, storyboard, cor, finalizando em cenários e layout de cenários. Logo, propositalmente, não serão desenvolvidos a parte sonora e o *Animatic* (apesar de para alguns, o animatic entrar na parte de produção). Essas decisões foram essenciais para prosseguir com o desenvolvimento do projeto de forma qualitativa, e com elas, tornou-se possível focar minuciosamente em cada detalhe importante para a construção do universo de Amálgama.

4.1. Sinopse

Duas jovens que se envolvem em um relacionamento de dependência emocional, no qual não sabemos distinguir se é uma relação romântica ou não. Com o passar do tempo, se encontram amalgamadas emocionalmente, como se vivessem uma dentro da outra. Por fim, por não mais aguentarem esta situação, acontece um rompimento através de uma epifania e ambas decidem não mais seguir com a relação.

4.2. O Argumento

Apesar do argumento de Amálgama não seguir religiosamente as premissas da “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (1949), fez-se uso dos principais pontos como inspiração sobre a narrativa clássica, conduzida nas ideias do livro sobre

“Poética” de Aristóteles (335 a.C) na Grécia antiga. Com base no que tange ao conceito definido pelo filósofo grego como enredo, o argumento foi escrito em uma estrutura linear de três atos: introdução, desenvolvimento e conclusão. Alguns autores mais atuais como David Mamet, continuam fazendo uso destes métodos de construir histórias, como afirma em seu intitulado “Três usos da faca” (o nome já faz menção ao número de atos): “Nosso mecanismo de sobrevivência ordena o mundo em causa-efeito-conclusão.” (Mamet, 2001, p. 15).

Explicando resumidamente em linhas gerais o que seriam os três atos, no primeiro ato de uma narrativa, somos apresentados à normalidade, cotidiano e universo onde se passa a história. A tendência é que essa calma permaneça, e que nenhum personagem tome alguma medida que possa mudar o curso do marasma de suas vidas. Por isso, faz-se necessário que ocorra ainda no primeiro ato o famigerado termo “incidente incitante”, consagrado por Robert McKee. O roteirista afirma:

Quando uma estória começa, o protagonista vive uma vida mais ou menos equilibrada. Ele tem sucessos e fracassos, altos e baixos. Quem não tem? Mas a vida está relativamente sob controle. Então, talvez súbita, mas em todo caso decisivamente, um evento ocorre e desarranja radicalmente seu equilíbrio, mudando a carga de valores da realidade do protagonista para o positivo ou para o negativo. (McKee, 2006, p. 183)

Já no segundo ato, geralmente ocorre algum “gatilho” que viabiliza caminhos para chegarmos no terceiro ato. Acontece o que o Joseph Campbell chamaria de “Mundo Comum” referente às ideias do método de “Jornada do Herói”. Nessa altura da história, o personagem tem como objetivo a tentativa de refazer sua vida, para que ela volte a ser o que era antes do “incidente incitante”. O desafio aqui é injetar tensão nos problemas existentes e manter o interesse do público que consome a história de tal maneira que não pode-se achar nenhuma solução clara e objetiva até o momento. Utilizando Amálgama, por exemplo, seria o pequeno detalhe da rachadura no quarto da personagem Ama-x, após ter jogado a noite toda com a sua suposta cópia. Depois disso, fica registrado um pequeno gatilho apontando para o clímax da narrativa.

Tendo dito isto, no terceiro ato temos o clímax. O clímax é o lugar de purgatório/renascimento para o personagem, o mais espinhoso para o roteirista e o ponto mais acessível para o público. Ele é considerado pelos teóricos do tema como o ponto mais importante do roteiro. Logo, o roteirista Christopher Vogler (que foi amplamente influenciado pelas ideias do Joseph Campbell) afirma:

Temos agora uma das passagens mais complicadas e desafiadoras para o herói e para o escritor. Para uma história ser completa, o

público precisa vivenciar um momento adicional de morte e renascimento (...). Esse é o CLÍMAX (não crise), o último e mais perigoso encontro com a morte. Os heróis precisam passar pela purgação e purificação finais antes de voltar ao Mundo Comum. Mais uma vez, devem sofrer transformações. (Vogler, 2015. p. 263)

Além disso, vale ressaltar que a diferença entre os termos verossimilhança e veridicção. Em seu livro “Poética” de Aristóteles (335 a.C), Aristóteles reforça a ideia de que um bom enredo deve-se ser embebedado de verossimilhança, ou seja, tem que andar de mãos dadas com a realidade. Já a veridicção, segundo a professora e roteirista Bea Gores, é “[...] a mentira que faz sentido dentro dela mesma. O drama e a narrativa estabelecem regras para o seu funcionamento [...]” (Canal Narratologia, 2020). Logo, no gênero da animação, é permitido obter-se um vasto campo de exploração e possibilidades, para gerar um universo rico, e muito das vezes, nada verossímil com a realidade. Portanto, Amálgama faz uso da veridicção narrativa, já que a história tem suas próprias regras de representação desse mundo psicológico imaterial, onde faz-se amplamente o uso da liberdade em que a linguagem da animação permite-nos.

Em seguida, o argumento da história de Amálgama (Fonte utilizada para o argumento - “Courier News”):

[O presente.

Ambiente Urbano.

Casa da Ama-x - Maya.

Manhã.]

Nós somos apresentados a uma estranha personagem chamada Ama-x (Apartamento da Maya). A personagem é acordada por algo que se assemelha a um belo dia ensolarado neste mundo desconhecido. O quarto é repleto de objetos pontiagudos, demonstrando ser um ambiente bem hostil. Algumas velas aromáticas estão dispostas em cima da mesa de estudos. Seu computador é um notebook e sua cama fica em um canto onde recebe bastante luz vinda de fora, já que está na direção da janela. O mundo que a cerca parece uma realidade paralela. Sua expressão corporal ao levantar-se da cama é de felicidade e disposição por mais um dia que se inicia. Abre os olhos e ainda sonolenta pega imediatamente o celular para mandar uma mensagem. Até então nós não sabemos para quem ela enviou-a:

AMA-X [MAYA]

Diálogo pelo celular

de “Bom dia” com muitos emojis de coração.

Após responder as mensagens, se empolga e levanta da cama em um salto.

Sua aparência é intrigante e para os mais íntimos, às vezes, causa forte estranhamento. Seu corpo é uma desordem de formas aleatórias e cambiantes, porém, elas parecem mesclar-se entre si. As formas se sobrepõem, resultando em uma terceira cor (roxo). Caminha sempre um pouco desajeitada, e quanto mais estressada, mas esse desarranjo fica visível. Sua visão e percepção das coisas ao redor são literalmente distorcidas, impedindo-a de enxergar as pessoas e o mundo como eles verdadeiramente são.

Após levantar-se, vai até o armário escolher uma roupa. Escova os dentes e pega sua mochila que está pendurada em uma das paredes do quarto. Ao bater a porta com força, no centro do seu quarto cria uma pequena rachadura no canto de sua parede.

Caminha pelas ruas em direção ao ponto de ônibus, pois está indo para algum lugar de estudo. Nesse mundo externo, assim como seu quarto, é bastante distorcido e com cores dessaturadas. Conseguimos identificar que é um ponto de ônibus, porém nada como um ponto de ônibus comum. Já dentro do transporte que nos remete a um ônibus, pega o celular.

AMA-X [MAYA]

Diálogo no celular

As mensagens são de carinho, afeto e recheadas de emojis agradáveis, porém, curiosamente percebemos que a pessoa com quem a Ama-x conversa a todo o momento tem exatamente a mesma foto de perfil que ela. Na verdade, a foto é ela própria nas duas contas e em poses diferentes.

Com o passar do tempo, as mensagens não param e ela responde de maneira obsessiva. Ouvimos incessantemente o sinal das notificações até ficar com o espaço de tempo de envio muito curto entre elas. O som das notificações ficam intensos, até tornarem um único som que se une ao som da campainha do ônibus interrompendo o envio das mensagens. Finalmente chegou ao seu destino final.

Ao chegar ao local de estudo [Lis no controle, pois ela chega ao mesmo tempo com Maya], se depara com uma criatura de aparência muito peculiar [Maurício], mas não nos deixam dúvidas de que a mesma não apresenta nenhuma ameaça ou perigo. A criatura era solar, simpática e ficou extremamente feliz por ter encontrado a Ama-x. Ela olha para ele e sorri. De um modo geral, Ama-x não conseguia diferenciá-la com grande distinção das demais criaturas que a cercavam, porém, a cor que cobria todo o seu corpo era a sua maior diferença. As criaturas que circulavam pela faculdade tinham silhueta humana, porém, eram compostas por uma cor predominante. A única criatura com cores vibrantes é a Ama-x.

A conversa flui, as risadas começaram a surgir e a criatura verde (Maurício) decide então acompanhar a Ama-x por todo o dia na faculdade.

Já na sala de aula, [Maya no controle] Ama-x não se concentra nas explicações do professor e fica obsessiva em conversar e/ou visualizar as notificações no celular. Cabisbaixa, só olhava para o aparelho, esquecendo a existência do amigo.

A criatura familiar [Maurício] a chama colocando a mão em seu ombro, para participar da conversa de forma amigável, como se quisesse puxar um assunto. Mas a Ama-x, que estava muito concentrada em seu universo, olha de forma agressiva e se estressa com ele. Maurício não entende muito bem o porquê isso aconteceu, mas resolve deixar para lá e se vira para frente.

A alegria que tivera assim que acordou ao levantar da cama, já tinha se esvaído quase por completo e o dia mal tinha começado. Sua expressão corporal era tensa, cabisbaixa. Suas formas começaram a mexer intensamente em seu corpo.

A aula acaba e os dois caminham pelos corredores. Ama-x anda cabisbaixa ao lado do Maurício, mas de forma repentina [Lis no controle] fica por alguns segundos paralisada. Em seu rosto aparece uma pequena rachadura. Maurício percebe e acha tudo aquilo muito estranho. Após isso ela o abraça de forma rápida e calorosa, se despede e sai pela porta.

Vaga pelas ruas com a visão ainda nebuloso-turva. Seu emocional está perturbado, e como uma dança frenética se contorce enquanto tenta seguir uma direção. Ora segue para

esquerda, ora segue para a direita por diversas vezes no mesmo espaço de tempo e no mesmo local (Cenas rápidas, sem muita informação). As mãos sobem à cabeça e sua expressão é de dor, como se estivesse ouvindo um barulho muito estridente e incômodo.

Por fim, decide se deslocar para o lado oposto em que chegou, rumo à sua casa e percebemos que esse caminho é diferente do que aquele que fizera indo para a faculdade. As formas predominantes que compunham os objetos eram sinuosas. Chegando lá, a Ama-x se jogou na cama com uma expressão de cansaço, porém o quarto era de uma casa [da Lis], e não mais de um apartamento. No quarto era possível ver alguns vasos de plantas com: Samambaias, lírios coloridos e suculentas, em cima da sua escrivaninha. Nas paredes, existem vários posters sobre veganismo e de artistas de sua preferência.

A noite já tinha chegado, sua desordem cromática tinha cessado e a Ama-X cai em sono profundo em uma posição bem desconfortável.

-Corte de Cena-

[Sábado]

[Manhã]

No dia seguinte, era final de semana, logo, nossa personagem não tem faculdade. Vemos em seu rádio relógio que é sábado, meio dia. Acorda com uma expressão de cansaço, se espreguiça e se levanta. Pega uma caneca de café bem quente e senta-se à mesa da cozinha. Pega a caneca. Quando a caneca é levada à boca, percebemos que a rachadura esbranquiçada já tinha tomado metade do seu rosto e caminhando para o seu pescoço e ombro.

Bebe um gole e respira bem fundo, como se estivesse relaxada e com expressão de felicidade. Caminha para seu quarto, olha para o lado e encontra seu celular em cima de sua escrivaninha. Assim que o pega, abre as mensagens da conversa com aquela pessoa, que misteriosamente utiliza a mesma foto que a sua [Maya].

AMA-X [LIS]

Diálogo no Celular

Dentre muitas mensagens não tão agradáveis e alguns pedidos de desculpas (mostrar muitas notificações), Ama-x [Lis] para se abstrair um pouco, decide convidar o ser que está do outro lado para conversarem e jogarem por uma chamada de vídeo ao cair da tarde para noite.

Sem desgrudar do computador, joga e conversa incansavelmente. Muitas horas se passam e logo em frente de sua escrivaninha no quarto, vemos quadro de tarefas, com muitos post-its e atividades em aberto. Somente duas concluídas.

[OBS]: Assim que a Lis clicar no mouse (entrando no jogo) o mundo se "abre" novamente (como na calçada da faculdade). Exagerar na representação do jogo e delas jogando juntas. Um mundo amalgamado e distorcido, cambiante e sufocante. Ela sai do computador e vai dormir, amanhecendo.

Já quase amanhecendo, Ama-X desliga seu computador, boceja, e vai em direção à cama para dormir cambaleante. Sua expressão é de cansaço, porém parece não ter se importado com tantas horas que passou jogando sem parar. a rachadura em seu rosto estava maior ainda. Assim como a rachadura no canto da parede em seu quarto.

-Corte de cena-

[Domingo]

[Manhã]

Um novo dia, sol nascendo logo de manhã [Casa da Maya]. Eleva as mãos na altura do rosto e esfrega as mãos nos olhos tentando enxergar, pois ainda estava cansada e com a visão nebulosa.

Escuta um toque sonoro de notificação, pega o celular em cima de sua mesa e, com dificuldades consegue enxergar quem mandou a mensagem. Era Maurício.

AMA-X [MAYA]

Diálogo no Celular

A mensagem trazia um convite para que a Ama-x fosse tomar um sorvete com ele. Responde a mensagem confirmando presença.

Após isso, Ama-X sai do cômodo batendo a porta e novamente (a rachadura que se encontrava no meio do dos dois quartos igualmente) aumenta e aparecem outras pelo cômodo. Já na sorveteria, Ama-X cumprimenta a criatura e senta só que de forma bem estranha, como se tivesse tropeçado. Maurício se preocupa e pergunta se está tudo bem. Ela responde com a cabeça que sim. Maurício chama o garçom e na bandeja ele traz duas taças de sorvete. As duas taças são postas à mesa: Uma em frente à criatura (Maurício) e duas em frente à Ama-x. Ama-x não aparece muito. Nossa personagem continua tendo uma movimentação estranha, como se estivesse espasmos. Ora ela tinha a face vermelha, ora ela tinha a face azul (Mudando entre Lis e Maya. Maurício que estava do outro lado da mesa, se choca e fica preocupado, sem saber o que fazer. Os espasmos começam a se intensificar de tal maneira, que ela briga consigo mesmo. A rachadura tinha tomado seu braço todo e já não estava mais conseguindo movimentá-lo direito. Algumas partes do seu corpo também estavam cobertas por essa mesma rachadura. Levanta, e vai em direção à porta de saída. Sai esbarrando em tudo ao seu redor, cambaleando.

Ao sair da sorveteria, temos uma visão de primeira pessoa, e o mundo estava ainda mais fora do normal e distorcido. Caminha virando para a esquerda em desespero e, na próxima cena (de perfil), vê um mundo inteiro com as formas sinuosas, pontiagudas e todas juntas, porém, as extremidades da tela estavam se desfazendo, com as mesmas rachaduras que encontramos nos quartos das duas .

Conforme Ama-x vai caminhando, cada vez mais o seu corpo vai sendo tomado pelas rachaduras e ficando sem nenhum movimento. O único membro que ainda se mexe é uma de suas pernas. Ainda tenta se locomover dando alguns saltos. A perna que ainda se movia vai sendo tomada pela rachadura até que finalmente, ela é completamente tomada. Ama-x vira uma "pedra", tropeça e cai. Ao cair, é levada com o peso da gravidade para um mundo muito branco, calmo e vazio. "Som" de oco/vazio abafa os ouvidos. Ela vai se aproximando finalmente do chão e logo após isso, a tela escurece e ouvimos um som de vidro/louça sendo quebrados. Silêncio total.

Entre muita névoa de poeira, nos deparamos com alguns cacos de algo que se quebrou no chão. Logo mais nos deparamos

com Lis. Lis está com alguns pedaços do seu corpo faltando, mas ainda assim ela está bem mais completa e com todos os seus membros no lugar. As Rachaduras de em seu corpo, ganharam um brilho dourado, como se tivessem colado com outro. A parte em que faltou em seu rosto, ela pega do chão e coloca no buraco que faltava e magicamente a fissura dourada as une. Ainda sentada no chão, Lis olha para os cacos do que sobrou da Maya e chora. Faz como se pudesse querer ajudar, mas logo sente que não deve/consegue e então suas cores voltam ao normal como na vida humana comum e vai embora, indo em direção para um portal. Depois de alguns segundos em silêncio, onde ficamos olhando aquela cena dos cacos da Maya no chão em um plano geral, surpreendentemente surge uma mão muito grande, como de alguém que estivesse muito maior e muito acima dessa situação. A mão tinha algumas cicatrizes com os veios dourados e uma maior na palma da mão. Essa misteriosa mão pega um dos cacos da Maya (do seu rosto), e logo mais estamos em uma outra cena. Nela, vemos um vaso sendo colado com a técnica do kintsugi em cima de uma mesa com alguns materiais do lado. O vaso continha cores e formas idênticas à textura que antes existia na personagem Ama-x, que representava visualmente as personagens amalgamadas. Em seguida, descobrimos que quem na verdade estava colando esse vaso era a própria Maya. Suas cores já voltaram e o mundo está completamente normal. Ela olha para o vaso e em seguida, olha para um porta retrato em cima da mesa, onde tem uma foto dela e da Lis juntas e felizes (porém sem nenhuma cicatriz). Maya suspira bem profundo, a câmera dá um plano detalhe bem perto do seu rosto (pegando nariz e boca), respira aliviada, escorre uma lágrima no seu rosto e por fim também sorri.

4.3 Por detrás da história de Amálgama

Amálgama tem como principal objetivo apresentar um panorama de uma relação no estado de dependência emocional, e esta relação é personificada na imagem da personagem principal Ama-x.

Diferente da generalista abordagem em variadas mídias (como vimos no subcapítulo 2.3 “A heteronormatividade e a Dependência Emocional nas relações de amizade” deste trabalho) em que a priori, conhecemos os personagens que vão se misturar emocionalmente logo no início da narrativa e que geralmente o “tóxico” da relação é o personagem masculino, “Amálgama” começa contando a história de Lis e Maya já amalgamadas. Juntas, dão à Luz a Ama-x. A personagem não passa por uma situação de amor adicto, ela é a própria dependência emocional em “carne e osso”.

A ideia de contar a história com elas já amalgamadas surge devido aos principais fatores que de antemão, já apontam o quanto essa relação não começa bem. Insidiosa e sutil, a dependência emocional castra e amarra os participantes desde o início, de forma gradativa e desenfreada. Além disso, mesmo durando por anos, é uma relação que se inicia já com um prazo de validade. A necessidade de um apoio emocional a todo custo cega, forçando os indivíduos a permanecerem unidos mesmo assim. Lori Rentzel afirma que “os relacionamentos de dependência crescem para dentro de si mesmos, criando assim a estagnação dos dois participantes e limitando o crescimento pessoal de cada um deles” (“Eu Vou Bem Sem Você”, Rentzel 2002).

A ambientação da história é focada nas grandes cidades e ações do cotidiano, pois segundo Rentzel, ambientes estressantes e períodos de transição (faculdade, a perda de um ente querido, mudança para uma nova casa, período de provas...) contribuem para que o indivíduo desenvolva dependência emocional devido à vulnerabilidade.

4.3.1 Lis e Maya

Lis e Maya estão amalgamadas emocionalmente, mas cada uma tem seu papel de contribuição na relação. Cada uma desempenha seu papel de forma diferente, mas ambas resultam na mesma problemática: retroalimentam uma relação tóxica e, indiretamente, reivindicam seus ganhos indiretos uma da outra.

Como explicado no capítulo dois (em específico o 2.2 “Os tipos de Dependência: Ativos e Passivos”) existem vários tipos de dependências emocionais, mas eu me atentarei somente para dois tipos: Os ativos-dependentes e os passivos-dependentes. Maya é a ativa-dependente da relação. Sua personalidade é

mais obsessiva, ciumenta e controladora. A história se inicia em seu quarto e assim que ela acorda, logo de manhã, já pega o celular para ter notícias do seu objeto de obsessão, Lis. Já a outra, é passiva-dependente. Lis é mais paciente, insegura, toma as responsabilidades dos outros para si e evita conflitos.

Vale ressaltar que nem todas as coisas aqui listadas serão exibidas na história com obviedade. Muitas delas, senão a maioria, estarão na trama de forma muito sutil, mas que ainda assim farão sentido quando analisadas como um todo.

4.3.2 Maurício

Maurício é o personagem secundário e o responsável pelo incidente incitante da história, como citado no item 4.2. “O Argumento” do trabalho. Ele representa a pessoa que não faz parte da relação de dependência emocional que presencia, mas que está perto o suficiente para perceber que algo está errado. Sempre presencia os desentendimentos das meninas e não sabe muito bem como reagir diante dessas situações.

4.3.3 Ama-x: Quem são é?

Um dos princípios da Física é o da impenetrabilidade da matéria, no qual é reafirmado pelo físico Isaac Newton em seu livro *O sistema do Mundo*: “Admitimos que todos os corpos são impenetráveis, não pela razão, mas pela sensação. Os corpos com que lhe damos sentimos como impenetráveis e, então, concluímos que a impenetrabilidade é uma propriedade universal de todos os corpos.” (NEWTON 1687, 409).

A partir de tal citação, surge no campo da física e das ciências naturais a famigerada frase: “Dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço.” E apesar de Newton estar se referindo às propriedades físicas e tangíveis da matéria, nasce então a ideia de criar uma personagem que burla as ideias da física, enfatizando assim, os perigos de viver em uma relação dependente.

No campo da esfera emocional, é possível duas pessoas (ou mais) viverem misturadas. A mistura é tão perigosa e gradual que quanto mais o tempo passa, mais fica difícil desassociar quem é quem. Os adictos passam a compartilhar a mesma vivência em praticamente todos os momentos. Mesmo que seus corpos estejam distantes um do outro, ainda permanecem próximos nos pensamentos, na fala (todo e qualquer assunto vira sobre a pessoa em questão), nas ações (como monitorar a vida do outro por mídia sociais e ligações pelo celular), compartilham os mesmos gostos e entre outros. Sendo assim, a personagem principal da trama Ama-x é o ser fictício que medeia e representa a mistura emocional de Lis e Maya.

Suas ações são imprevisíveis, seu humor muda com facilidade e sua visão sobre a realidade que a cerca é distorcida, completamente contaminada pela dependência emocional. A troca de humor com rapidez se dá pela troca da dominância entre as meninas. Ora é a Lis que está no controle da Ama-x, ora é a Maya que a governa.

4.3.4 Kintsugi: A arte da imperfeição e de enxergar beleza nas cicatrizes

No decurso do projeto, viu-se necessário aderir algum conceito ou metáfora que representasse o término da relação, pois estava fora de cogitação pela autora de fazer uma morte literal da personagem Ama-x, por exemplo.

Dentre muitas metáforas pesquisadas para agregar na história, resolvi aderir a arte centenária japonesa do *Kintsugi*. Conhecida como “a arte do imperfeito”, a técnica consiste em reparar as peças de cerâmica quebradas com laca e ouro em pó. E não sendo somente uma técnica, o *Kintsugi* tornou-se uma filosofia de vida, por manifestar que mesmo diante das adversidades, é preciso recuperar-se e superar suas cicatrizes. Segundo o site “El País” (2017), a arte do imperfeito evoca o desgaste que o tempo provoca sobre as coisas físicas, dando valor às nossas imperfeições.



Figura 31 e 32: *Kintsugi*. Fonte: <http://www.youcanfind.com.br/>

No clímax da história, a relação das duas (Lis e Maya) se rompe. Após uma longa e intensa briga entre as duas por não aguentarem mais a situação (que na percepção da Ama-x, é interna) a personagem corre tentando fugir e, em uma viagem dolorosa, mas libertadora, acaba caindo em si. Ama-x cai e “quebra”. A quebra representa a ruptura da relação. Ambas caem em um lugar de vazio e solidão, que simboliza como cada uma irá lidar com o término da relação.

Como já supracitado no subcapítulo 2.3 “A heteronormatividade e a dependência emocional nas relações de amizade”, Lori Rentzel afirma que “[...] os relacionamentos de dependência crescem para dentro de si mesmos, criando assim a estagnação dos dois participantes e limitando o crescimento pessoal de cada um deles” (Rentzel, 2002, p.17) e, para fins ilustrativos, resolvi utilizar rachaduras que vão tomando conta do corpo da personagem Ama-x no desenrolar da história, transformando-a em uma espécie de “louça” ou “pedra”. As mesmas simbolizam esta “estagnação” citada pela escritora. É quando a relação tóxica de dependência emocional chega em um nível tão crítico que acaba não existindo mais espaço para crescer interiormente, ocasionando assim em uma ruptura.

Parafraseando o filósofo estoico Sêneca, “não há escravidão pior, mais torpe e vergonhosa do que a escravidão voluntária” (BARREDA, 1996). De fato, uma relação de obstinação afetiva é um atentado à nossa própria dignidade pessoal. Porém, Amálgama propõe trazer uma visão de esperança ao apresentar a sobrevivência das personagens após uma relação tóxica. Mesmo que no momento nada pareça fazer sentido e que as dores emocionais pareçam intermináveis, a independência e a autonomia são reais e alcançáveis.

Outro fator importante presente na história é a representação da ajuda externa que leva as pessoas, que estão presas a esta situação, a caírem em si. É de extrema importância aceitar receber apoio dos familiares, consultar-se periodicamente com profissionais da área de saúde mental, apegar-se às suas práticas religiosas / profissão de fé (se caso a pessoa possuir alguma), participar de novos núcleos sociais, praticar hobbies e entre outros. Walter Riso afirma que faz-se necessário ao adicto buscar desenvolver uma autonomia que o possibilite enxergar as demais pessoas, coisas e atividades ao redor para que o foco no objeto de obsessão seja reduzido e tratado.

Desta forma, na minha vida em específico, a fé que eu professo (cristã protestante) me ajudou muito a superar o pós-término da relação que serviu como inspiração para a história. Aprecio consideravelmente o trecho bíblico de João 20:19 que diz:

19 Ao cair da tarde daquele primeiro dia da semana, estando os discípulos reunidos a portas trancadas, por medo dos judeus, Jesus entrou, pôs-se no meio deles e disse: "Paz seja com vocês!"

20 Tendo dito isso, mostrou-lhes as mãos e o lado. Os discípulos alegraram-se quando viram o Senhor (Bíblia Sagrada, Evangelho de João, 20:19).

Somos apresentados a um Deus (perfeito) que se fez carne (na forma de Jesus) para habitar entre nós, e após cumprir sua missão, desenvolveram-se

marcas em seu corpo (imperfeições) e ainda assim fez questão de mostrá-las para que todos as vissem ("[...] Tendo dito isso, mostrou-lhes as mãos e o lado."). Mesmo após ter renascido de um enorme sofrimento, Cristo mostrou suas cicatrizes e não se envergonhou delas, pelo contrário, orgulhou-se. Sendo assim, foi representado na pintura do magnífico artista do Barroco italiano Caravaggio (1599), onde vemos Cristo convidando Tomé (que foi um dos doze apóstolos) para que visse de perto e tocasse em suas chagas. Seu nome está ligado à expressão "ver para crer", pois ele duvidou da ressurreição de Jesus.

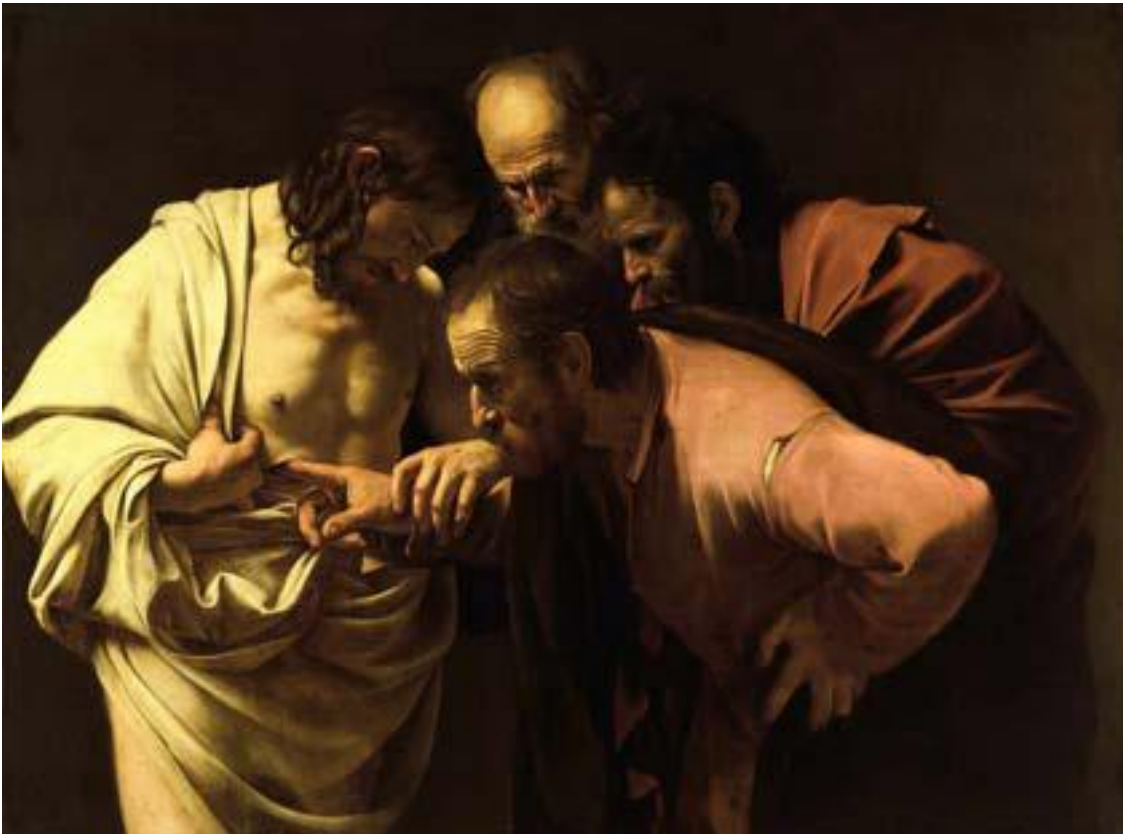


Figura 33: “A Dúvida de Tomé”, 1599, ost, 107 x 146 cm, Caravaggio.

Fonte: <https://www.historiadasartes.com>

À vista disso, seguindo esta linha de raciocínio de que fatores externos podem contribuir para a busca da independência afetiva, adicionei na história (mesmo que indiretamente) uma das mãos de Cristo com sua famigerada marca da crucificação adicionada às rachaduras do kintsugi. Logo após a sua aparição, ela se tornará a mão da personagem Maya através de uma transição. Pode-se observar neste trecho em específico do roteiro:

“[...] Depois de alguns segundos em silêncio, onde ficamos olhando aquela cena dos cacos da Maya no chão em um plano geral, surpreendentemente surge uma mão muito grande, como de alguém

que estivesse muito maior e muito acima dessa situação. A mão tinha algumas cicatrizes com os veios dourados e uma maior na palma da mão. Essa misteriosa mão pega um dos cacos da Maya (do seu rosto), e logo mais estamos em uma outra cena. [...]”.

A mão de Cristo torna-se a de Maya para mostrar que ambos fazem a sua parte. Reforça a ideia de que é preciso também um esforço da parte da personagem (ou de quem vive a dependência emocional) além das intervenções externas, para que, então, a situação seja tratada.

Além disso, na dependência emocional, a dor do desapego, da distância e da solidão é imprescindível para a cura do “amor” doentio, como afirma Walter Riso em seu livro: “As reestruturações afetivas e as revoluções interiores, quando são verdadeiras, são dolorosas.” (Riso, 2008, pg. 28). Portanto, assim como no Kintsugi, Lis e Maya irão conectar e juntar as peças do “quebra-cabeça” de si mesmas após a “quebra” da relação. Mesmo que posterior ao término ainda restem alguns indícios do ocorrido, as cicatrizes serão somente a lembrança de um momento complicado, mas superado.

5. Etapas de Produção

Dentre as variadas técnicas de animação, a autora optou pela técnica de animação digital 2D, que será elaborada especificamente no programa *ToonBoom Harmony*. O nome da técnica utilizada para maioria dos programas de animação digital da atualidade chama-se *cut-out*, ou animação de recorte.

Ela consiste em separar o personagem em pecinhas, para ser criado uma espécie de marionete (*rigg*). Facilitando assim na animação, sem precisar repetir o personagem ou objeto a cada quadro.

Foi também decidido não inserir diálogo no curta-metragem, justamente para exprimir ainda mais o gestual e as emoções dos personagens, na qual não haveria a preocupação de fazer a dublagem e nem de criar os *riggs* para o *lip sync** dos personagens.

5.1 As Cores na Narrativa

Quando bem planejadas, as cores podem auxiliar e muito na construção de narrativas visuais. Cada cor tem seu significado, porém, dependendo do contexto e proposta isso varia. O que torna seu estudo estritamente vasto.

Através desses significados, usar as cores para representar emoções e despertar sensações em quem se coloca diante delas, é uma boa maneira de enriquecer o

conceito de sua história, além de sanar alguns percalços durante a produção. Desta maneira, o círculo cromático se torna o melhor amigo dos artistas.



Figura 34: Círculo cromático. Fonte: www.designerd.com.br

Citando um exemplo de como a cor pode colaborar com as narrativas visuais, é o longa-metragem *“Red: Crescer é uma fera”* (Disney, 2022). No filme, a personagem principal Meilin Lee descobre seu poder do “panda vermelho” e decide não reprimi-lo, indo na contramão de uma regra que foi imposta a todas as mulheres de sua família que tinham o mesmo poder. Sua mãe, Ming Lee (a deuteragonista da trama), entra em embate com a filha o tempo todo por querer manter a tradição. Logo, de forma inteligente, a Disney decidiu que a cor da Meilin seria vermelha e a cor de sua mãe (e de todas as mulheres que negaram seu panda) seria verde. Não por coincidência, vermelho e verde são cores opostas no círculo cromático, o que reforça visualmente esse atrito entre as duas.

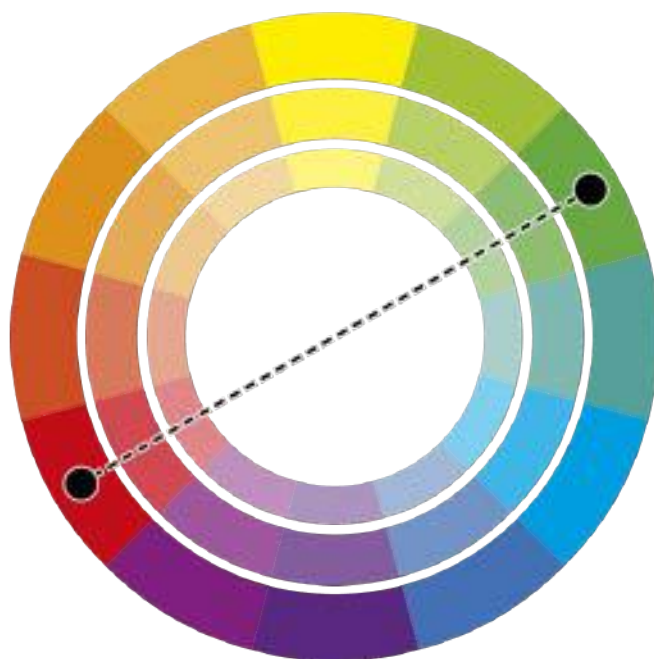


Figura 35: Círculo cromático. Cores opostas,
Fonte: www.designerd.com.br



Figura 36: Ming Lee e Meilin Lee em “Red: Crescer é uma fera”. Fonte: (Disney, 2022)

Em consonância com este conceito utilizar as cores para colaborar com a história, em *Amálgama*, sobreveio a ideia de usar o vermelho para representar a dependência ativa e o azul para representar a dependência passiva. Mesmo sendo cores primárias e não opostas no círculo cromático, pode-se dizer que elas são psicologicamente opostas. O vermelho e o azul divergem bastante visualmente, pois enquanto um é quente, o outro é frio.

Em seu livro *"If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling"*, Patti Bellantoni complementa sobre o vermelho:

"Vermelho vivo é como uma cafeína visual. Pode ativar sua libido, ou torná-lo agressivo, ansioso ou compulsivo. De fato, o vermelho pode ativar quaisquer paixões latentes que você possa trazer para a mesa ou para o filme. Vermelho é poder. Mas o vermelho não vem com um imperativo moral. Dependendo das necessidades da história, o vermelho pode dar poder a um cara bom ou a um cara mau". (BELLANTONI, 2005, p. 35).

E sobre o azul, a autora afirma:

"O azul pode ser um lago tranquilo ou um cobertor macio de tristeza. É quieto e distante. Ano após ano, nossas investigações de cores mostram que, em um ambiente azul, as pessoas se tornam passivas e introspectivas. É uma cor para pensar, mas não para agir." (BELLANTONI, 2005, p. 82)

Adicionado a isso, foram definidas para os personagens secundários, cores secundárias como o verde e o laranja. Como para Ama-x as pessoas que estão fora de sua relação não são do seu interesse, a saturação para o verde e para o laranja são mais baixas, para deixar os personagens mais desinteressantes ainda.

Abaixo, um esquema simples das cores do projeto:

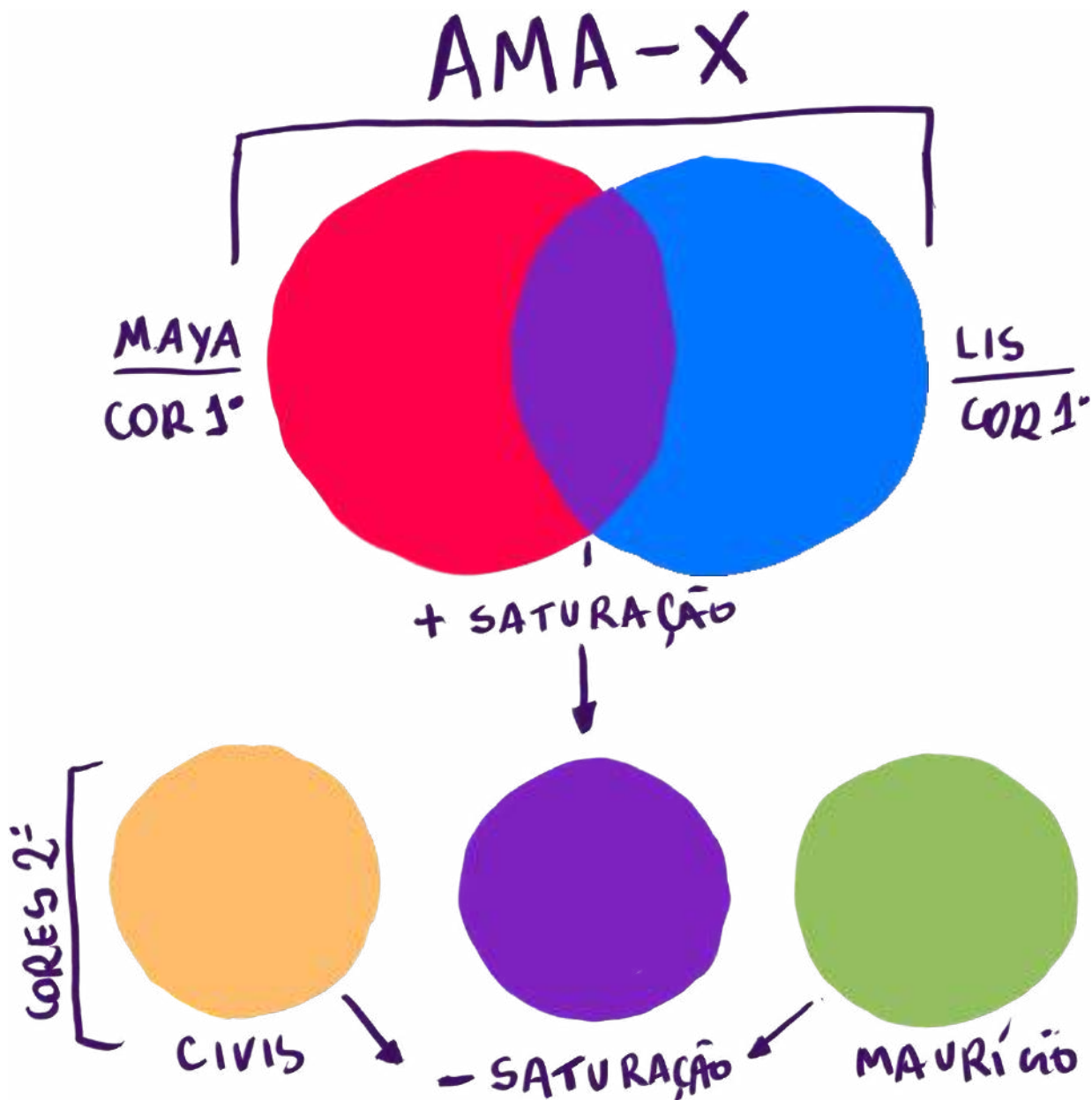


Figura 37: Esquema de cores de Amálgama. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.2 Guia de Ilustração

O guia de ilustração auxilia na padronização das ilustrações e da estética do trabalho como um todo. Se caso ocorrer alguma dúvida ou esquecimento de qual blush usar, cores utilizadas, aplicação dos filtros de mesclagem e entre outros, ele agiliza o processo por ser de fácil consulta. Vale lembrar que todas as ilustrações e estudos foram feitos no programa de criação de imagens *Photoshop* (Adobe).

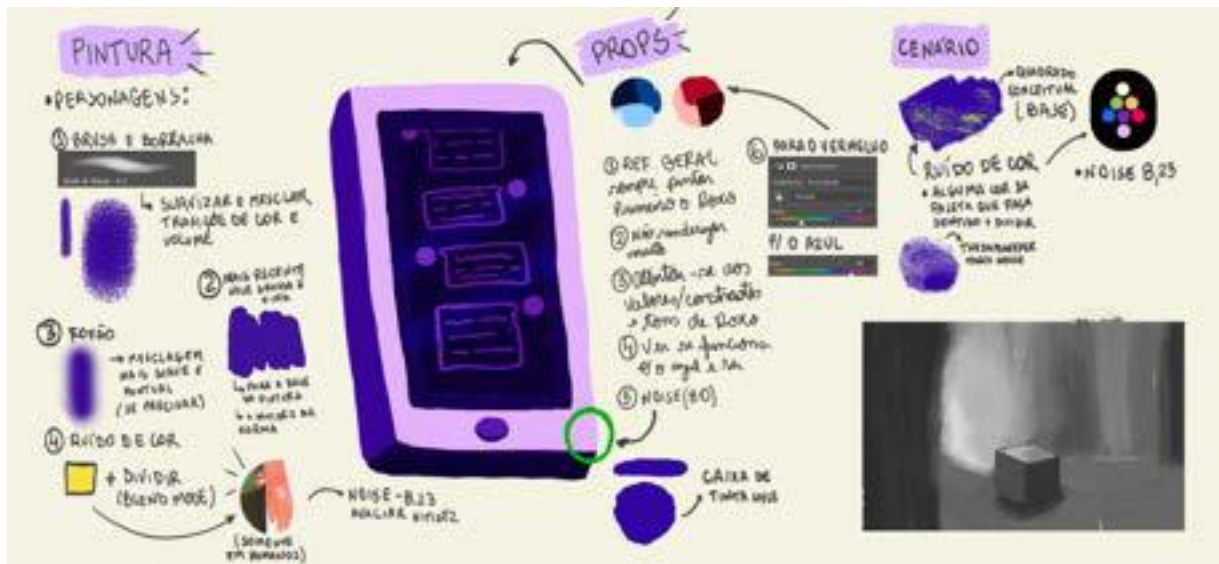


Figura 38: Guia de ilustração. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.3 Nome do Projeto

O nome do projeto carrega o ponto nevrálgico da história: A mistura emocional entre duas personagens. Segundo o dicionário Online de Português (dezembro, 2021), um dos significados da palavra Amálgama é: “Fusão perfeita entre coisas; liga”. Já no dicionário Informal (Angélica Torquato, 2007) significa: “Mistura de pessoas ou coisas heterogêneas”. “Misturar.”

Além disso, no campo da sociologia, a palavra Amálgama “é também o nome que se dá à mistura de coisas diversas e heterogêneas. É a reunião desordenada de pessoas de diferentes classes e qualidades” (Porto Editora, Infopédia, 2003).

Portanto, foi criado um logotipo que amarra todos esses conceitos. Tendo como referência a estética e o conceito do expressionismo, a quebra da horizontalidade e a adoção de um *Kerning* não tradicional que gera uma “dança” entre as letras, induzem a sensação de mistura e desordem visual.

Assim como a concepção da personagem principal Ama-x, escolha do roxo se dá por ser a representação da mistura entre as personagens Lis e Maya.



Figura 39: Estudos prévios do logotipo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

AMÁLÖGAMA

Figura 40: Logotipo finalizado em roxo.
Fonte: Produzido pela autora (2022)

The logo consists of the word 'AMÁLÖJAMA' in a bold, stylized, black font. The letters are thick and rounded, with a slightly irregular, hand-drawn appearance. The 'A' is tall and narrow, the 'M' is wide and blocky, the 'á' has a small accent above it, the 'L' is tall and narrow, the 'Ö' has a small circle above it, the 'J' is tall and narrow, the 'A' is tall and narrow, and the 'M' is wide and blocky. The overall style is modern and graphic.

Figura 41: Logotipo em preto com o fundo branco.
Fonte: Produzido pela autora (2022)



Figura 42: Logotipo em branco com o fundo preto.
Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4 Design de Personagem

A criação do design de personagem é uma peça fundamental para a construção de um projeto. Projetar um personagem vai além de suas características físicas e estéticas, pois esses pontos geralmente são desenvolvidos após o arquétipo e personalidade previamente estabelecidos.

Com base no argumento e nas características de cada um, a autora realizou o desenvolvimento dos personagens. Separar um espaço para cada um deles e analisar seus devidos papéis na história foi muito importante para deixar toda a narrativa bem estruturada. Cada personagem tem um grau considerável de complexidade no que tange a concepção dos seus arquétipos, não somente no design, mas também na sua forma de pensar e agir diante do tema proposto que é a dependência emocional.

Sendo assim, foi decidido que os personagens não teriam linha de contorno, pois futuramente ajudaria na construção dos *riggs* para animação no *Toonboom*. Sem as linhas contornando as formas, a produção fica mais rápida e barata, pois os encaixes das peças ficam mais simples. Ademais, as animações digitais 2D feitas no *toonboom* tendem a ser mais “cartoonizadas” e menos humanizadas, pois a produção de personagens estilizados é um pouco mais trabalhosa. Porém, ainda assim decidi mantê-los um pouco mais humanizados. Manter esses pontos é importante para não matar a estética para o público-alvo proposto (jovens adultos e adultos). Além do mais, elas duas só aparecem nas cenas finais do curta e o maurício na versão humana só aparecerá em algumas ilustrações nos créditos finais, a animação é um curta-metragem independente, ou seja, não sendo em um estúdio que necessite de um enorme contingente de pessoas trabalhando, e tão pouco precisará de um volume de produção em um curto período de tempo como para uma série animada. Sendo assim, não haverá gastos exorbitantes.

5.4.1 O Efeito Takete e Baluba

Takete e *Baluba* são os nomes dados para as formas apresentadas às pessoas em um experimento, criado pelo psicólogo alemão Wolfgang Kohler. A maioria disse que a figura pontiaguda era "takete" e a curvilínea, "baluba". O resultado desse trabalho foi publicado em 1929.

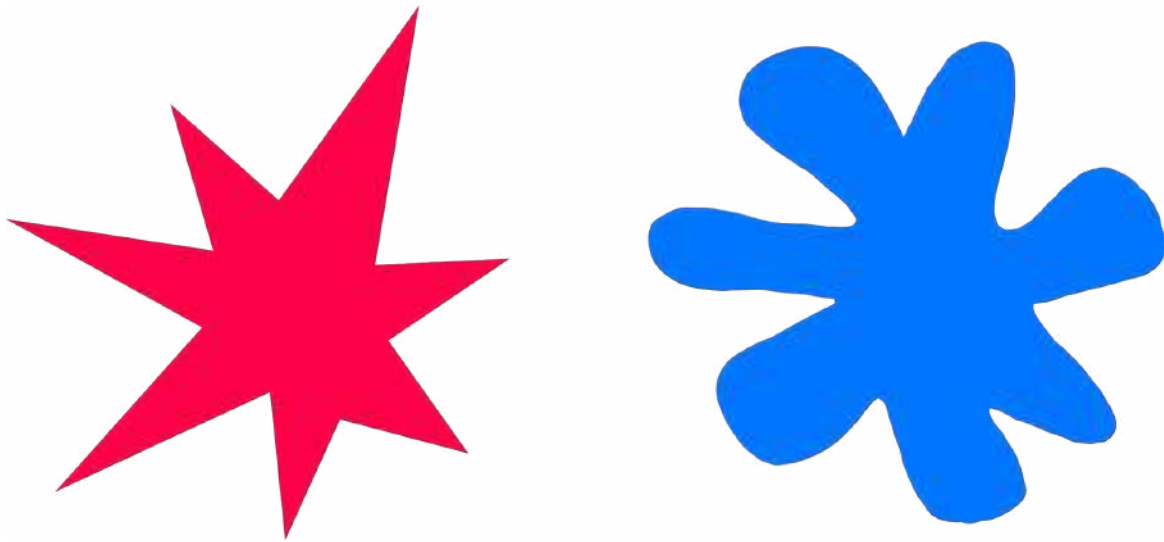


Figura 43: Takete e Baluba por Wolfgang Kohler (1929). Fonte: Wikipédia

Aderindo este experimento ao conceito do projeto, foi estabelecido que para representar a dependência-ativa na história seriam formas pontiagudas como *takete*, e para representar a dependência-passiva seriam formas oblongas e como *baluba*.

5.4.2 Maya

A personagem Maya é a dependente ativa da relação. Mora em um apartamento, é negra, ama os animais, curte música pop coreana (k-pop) e gosta de estar por dentro das tendências de moda. Apesar de ser uma boa amiga, leal e generosa, tem problemas sérios com os ciúmes. O que acaba dificultando muito a relação dela com a Lis em relação ao Maurício.

Após a escolha do vermelho e da forma *takete* para representar sua personalidade, foi montado um moodboard com personagens/pessoas que agregassem no conceito para a sua concepção. O vermelho é uma cor difícil de trabalhar na variedade de seus tons, logo, apropriei-me dessa questão para criar um contraponto em seu design. Por ser a ativa da relação (o que geralmente dentro dos estereótipos, as pessoas podem pensar que ela é a “vilã” da história e é justamente isso que deve ser evitado), não foi só utilizado o vermelho que demonstra nervosismo, intensidade e agonia, mas também alguns tons de rosa e indícios suaves de triângulos e retas, como por exemplo seus cílios, os recortes da sola da bota e os espinhos em sua jaqueta.

Moodboard para criar o design da Maya:



Figura 44: Referências para a Maya. Fonte: Pinterest

Rascunhos iniciais da personagem:



Figura 45: Primeiros rascunhos da Maya. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Personagem finalizada:



Figura 46: Maya finalizada. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.3 Lis

A personagem Lis é a dependente passiva da relação. Mora em uma casa, tem a pele branca e cabelos ondulados, é vegana, ama plantas. Dócil e companheira, porém, seu maior defeito é não estipular limites nas relações.

Por ter a personalidade passiva e tímida, ergue-se a ideia de adicionar um casaco com capuz em sua vestimenta, além de desenhar mechas de cabelo caídas em seu rosto. O casaco segue o conceito de *Baluba*, com costura em matelassê, assim como as formas espirais de sua camisa e a anatomia de seu rosto arredondado.

Moodboard para criar o design da Maya:



Figura 47: Referências para a Lis. Fonte: Pinterest

Rascunhos iniciais da personagem:



Figura 48: Primeiros rascunhos da Lis. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Personagem finalizada:



Figura 49: Lis finalizada. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Exemplo de como ficará seu casaco fechado:



Figura 50: Lis com o casaco fechado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.4 Ama-x

Ama-x é a personagem principal da história e todo o enredo gira em torno de seu dilema interno. É a mais complexa, principalmente no desenvolvimento do seu design.

Como já supracitado no tópico “4.3.2 Ama-x: Quem são é?”, a Ama-x é a própria dependência emocional “em carne e osso”. Ela é a junção emocional de duas outras personagens: Lis e Maya. Suas ações são imprevisíveis, sua movimentação é exagerada, o mundo que a cerca é peculiar, pois essa é a forma como ela o enxerga.

Após uma vasta pesquisa dentro do movimento expressionista, a personagem principal *Maschinenmensch* (algo como máquina-humana) do filme "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang foi a principal referência para a criação do design da Ama-x. O robô meio humano, tem uma forte anatomia feminina, por ter os quadris mais largos. Os quadris largos em Ama-x é para reforçar a ideia de que ela é a junção emocional de duas meninas. Provavelmente, seguindo esta lógica, a dependência emocional de outras pessoas e gêneros distintos, seria de outra forma.



Figura 51: *Maschinenmensch*, "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang. Fonte: <https://blogdebrinquedo.com.br/>

Outro fator importante na concepção da Ama-x, é que seu olho esquerdo será travado, ou seja, mexerá somente a sua íris para não atrapalhar nas expressões faciais. Essa ideia foi inspirada em uma cena também de "Metrópolis", onde a personagem "Maria Maligna", interpretada pela atriz Brigitte Helm, movimentava somente um dos olhos (o esquerdo). Assim, causa uma certa estranheza e mostra dualidade, como se algo tivesse a mais tivesse dentro do seu subconsciente. Logo, isso foi incorporado à Ama-x, pois é exatamente isso que ocorre com a personagem.



Figura 52: Brigitte Helm de Maria Maligna, antes de passar pela transformação e se tornar a robô *Maschinenmensch* - "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang

Adicionado a isso, os cílios marcantes de Maria, também foram incorporados na personagem, reforçando mais ainda a existência do feminino.



Figura 53: Brigitte Helm de Maria, antes de passar pela transformação e se tornar a robô *Maschinenmensch* - "Metrópolis" (1927) de Fritz Lang

Por conseguinte, criar a personagem sem roupa foi uma escolha inspirada no “nu solitário”, muito utilizado em uma das vertentes do movimento expressionista “a ponte” (em alemão *Die Brücke*). Além da Ama-x não ter roupa para reforçar a ideia de que ela não tem personalidade (já que são duas pessoas transferem sua personalidade uma para a outra de forma acentuada), o nu traz a ideia de solidão, pois mesmo que a personagem esteja acompanhada do seu amigo e de outras pessoas ao seu redor, ambas inconscientemente andam “solitárias” e “isoladas” do resto do mundo para que essa relação permaneça existindo.

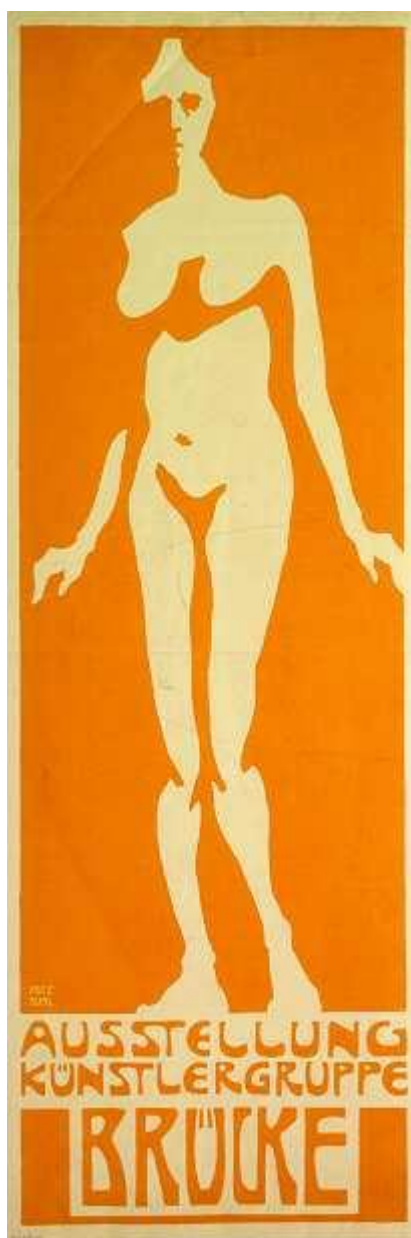


Figura 54: Cartaz de Fritz Bleyl para promover a primeira exposição de Die Brücke em 1906. Fonte: <https://kiamaartgallery.wordpress.com/>

A evolução da personagem:

A ideia inicial era de fazer a Ama-x com muitas cores em seu corpo, para demonstrar esse exagero e incômodo advindos da dependência emocional. Porém, constatou-se que se a personagem tivesse muitas cores em seu corpo, isso poderia ser um problema para animá-la, além de atrapalhar na confecção dos cenários. Haveria um excesso de informação e restariam pouquíssimas cores para utilizar nos cenários.



Figura 55 e 56: Estudos iniciais da personagem Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Sendo assim, surge a ideia de reduzir o uso de cor na personagem, limitando somente em duas cores, e o que passasse disso, seria somente a junção dessas duas cores. Logo, passa a ser estabelecido o uso do vermelho, do azul e do roxo.

A escolha do roxo desenrolou-se em um enorme desafio. Foram feitos inúmeros testes até encontrar um tom que funcionasse com o vermelho e o azul ao mesmo tempo, já que a personagem terá suas formas cambiantes quando animada. Todos os conflitos/brigas entre elas duas, serão demonstrados assim visualmente.

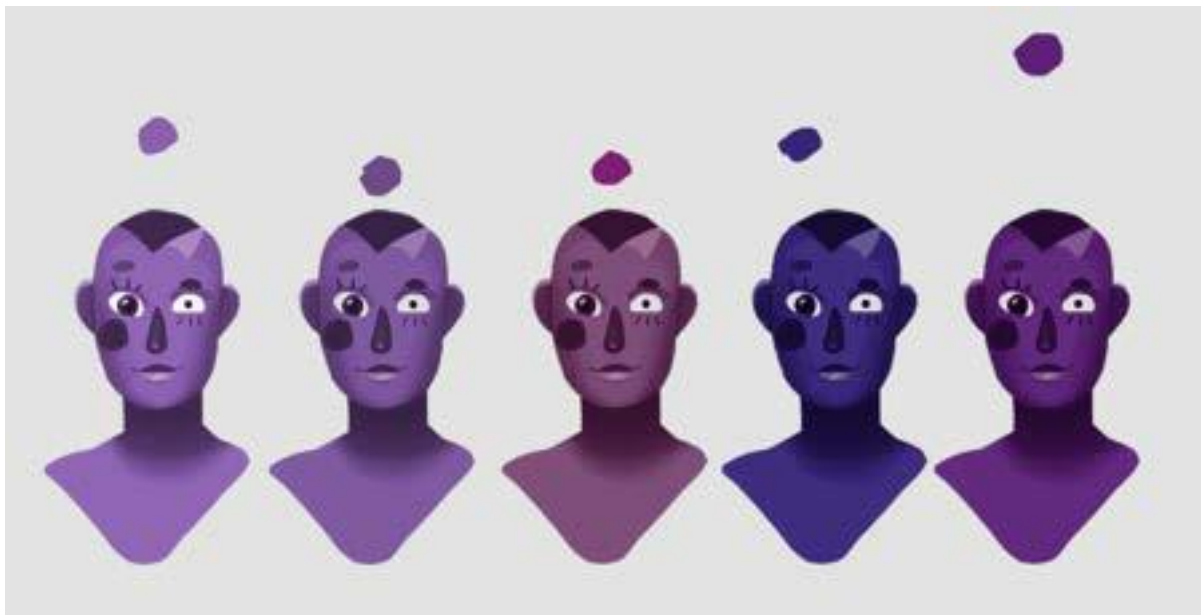


Figura 57: Estudos iniciais da personagem Ama-X para a escolha do roxo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

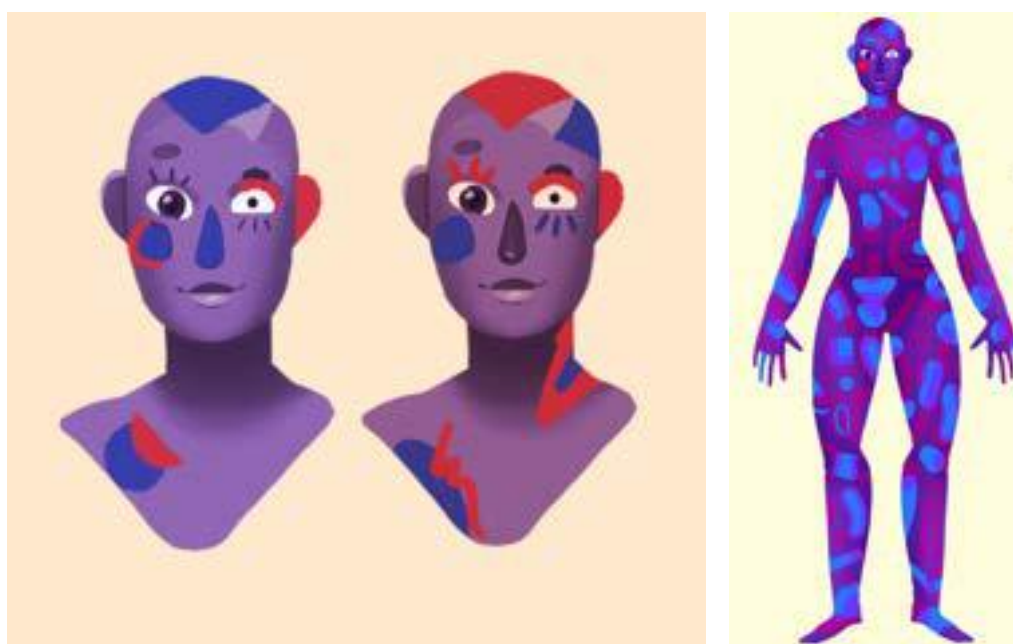


Figura 58: Estudos iniciais da personagem Ama-X para a escolha do roxo. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Para solucionar este problema, optamos por subir a intensidade das cores, pois mesclando azuis e vermelhos com menos luminosidade, a personagem estava ficando com suas formas sem leitura e, além de tudo, não representava a intensidade, incômodo e exagero da dependência emocional.

Personagem finalizada:

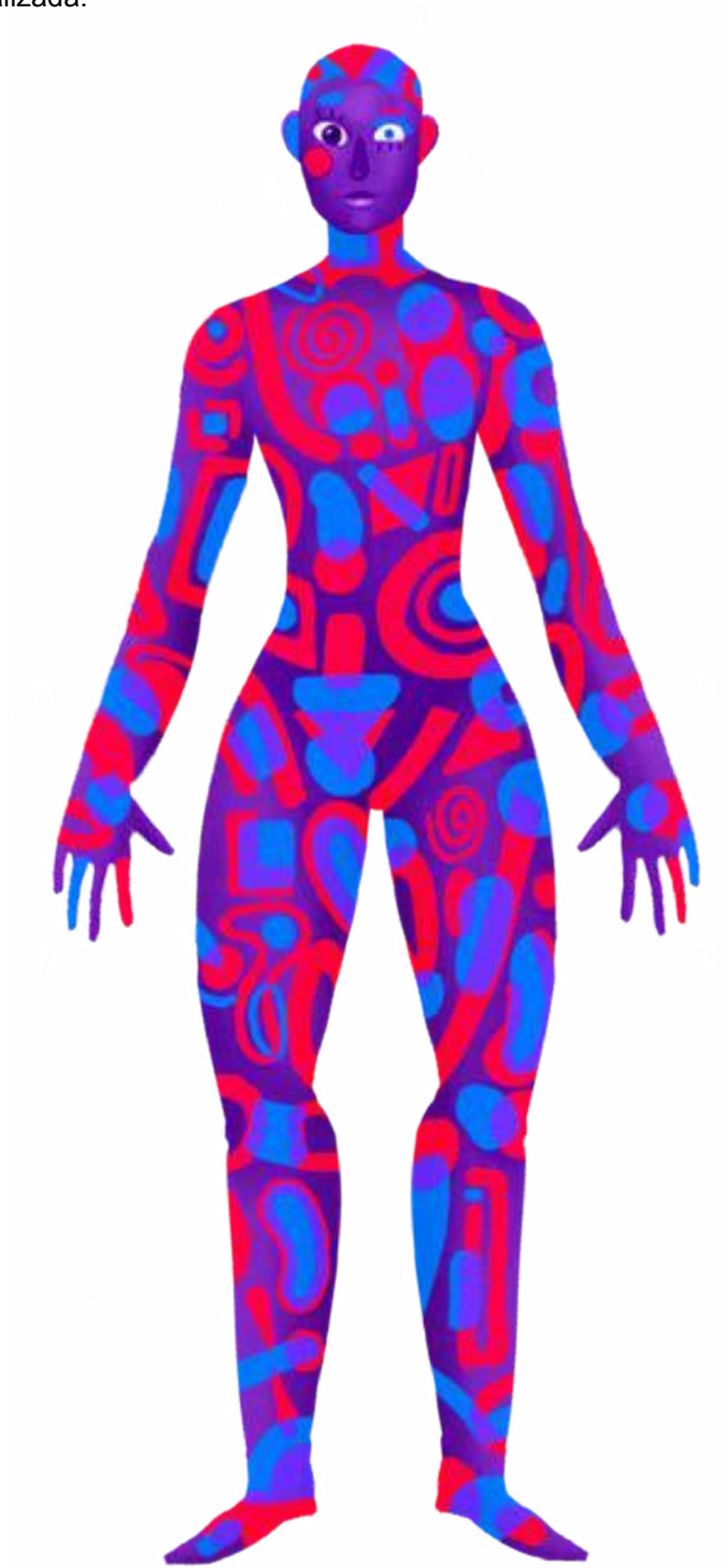


Figura 59: Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)



Figura 60: Estudo de mãos da Ama-x. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.4.1 Como representar a passagem de uma para a outra?

Como Ama-x é uma personagem representa a existência de duas pessoas ao mesmo tempo, foi necessário estabelecer mecanismos que se repetissem ao longo da história para indicar quando ocorresse a mudança de humor repentina (que no caso seria a mudança entre Lis e a Maya), ou de dominância, pois dependendo da situação que elas presenciem, uma hora é a Lis que comanda a Ama-x, outra hora é a Maya. Para representar esta mudança, a forma encontrada foi trocar somente a cor do rosto da personagem, para que a sua confecção não fique mais custosa. O rosto vermelho representa a Maya e o rosto azul representa a Lis. Na animação (por ser digital *cut-out*) a troca será muito rápida e de fácil execução. É só trocar a peça na biblioteca da personagem. Vale ressaltar também que quando as duas estiverem juntas no mesmo ambiente, o rosto da Ama-x segue roxo.

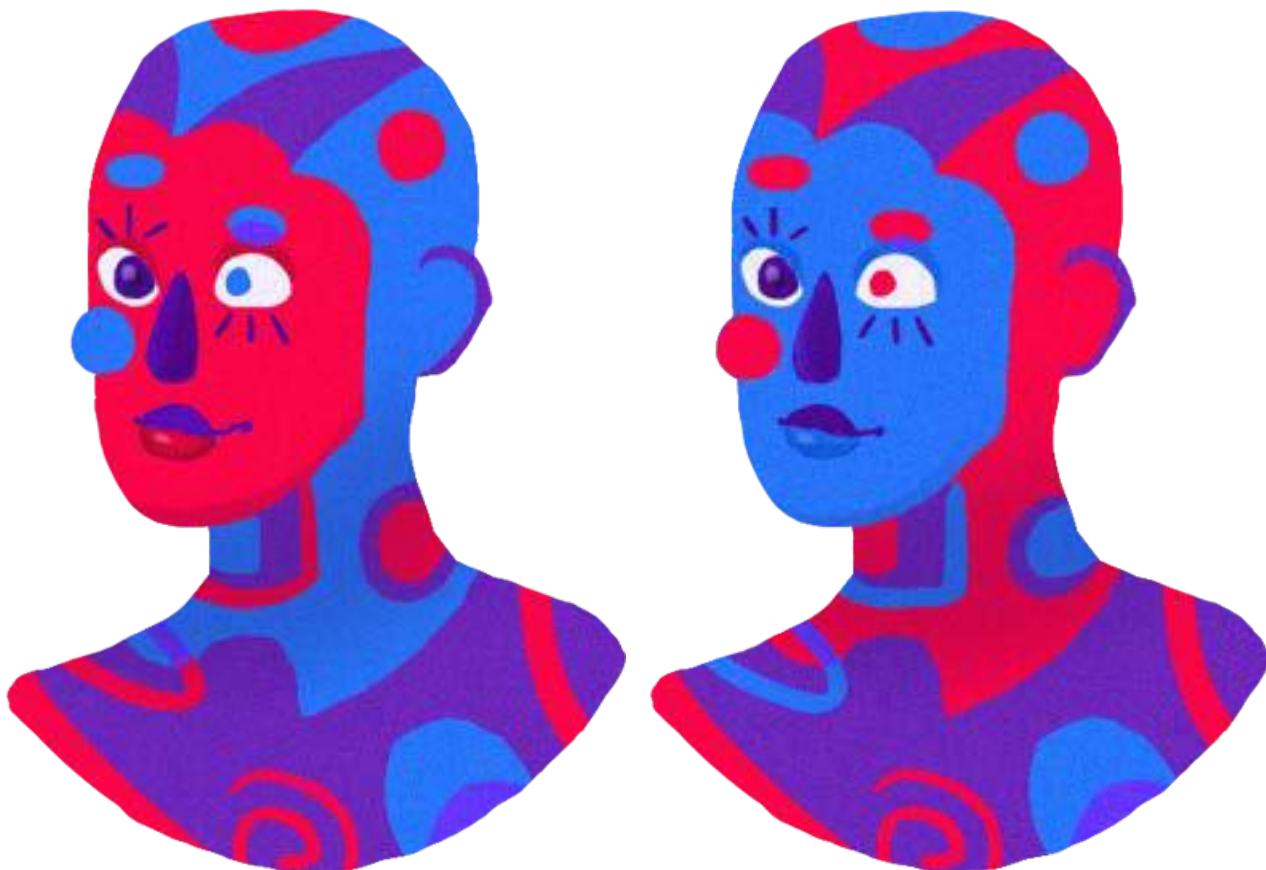


Figura 61: Ama-X. mudança de rosto. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.4.2 O kintsugi na Ama-x

Como já foi sobredito no tópico “4.3.3 Kintsugi: A arte da imperfeição e de enxergar beleza nas cicatrizes”, esta foi a metáfora escolhida para representar o término da relação entre Lis e Maya. Na personagem, serão confeccionadas rachaduras quase brancas em seu corpo com o passar do tempo, indicando que essa estrutura está se ruindo. No *clímax* da história, Ama-x quebra, revelando assim a existência das duas meninas.



Figura 62: Ama-X com *kintsugi*. Fonte: Produzido pela autora (2022)



Figura 63: Ama-X. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.5 Maurício

Amigo das duas, Maurício é o personagem de fora da relação de dependência emocional. Por não fazer parte dessa mistura, ele é enxergado pela Ama-x (por Lis e por Maya) como uma silhueta verde, pois ele não é mais interessante do que a interação entre elas duas. Como silhueta, Maurício tem mais detalhes do os civis, porém, nada que o distingue drasticamente dos demais. Sua personalidade é solar, alegre, calorosa e ele sempre busca amenizar as brigas entre as meninas, mas isso nunca é efetivo.

A versão humana do personagem aparecerá somente nas cenas finais do filme em um porta-retrato em cima da mesa da Maya e nas ilustrações de créditos, que mostrará os três juntos fora da distorção do mundo paralelo. Ademais, para gerar fácil identificação, ambas as versões (tanto a silhueta quanto a humana) prevalecerá a cor verde.



Figura 64 e 65: Referências para criar o Maurício. Fonte: Pinterest

Após os primeiros esboços do personagem, foi abortada a ideia de pôr gola em sua camisa, visto que sua personalidade mais descontraída não combinaria com uma camisa mais formal.



Figura 66: Primeiros esboços do Maurício. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Personagem finalizado em suas duas versões:



Figura 67 e 68: Maurício finalizado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

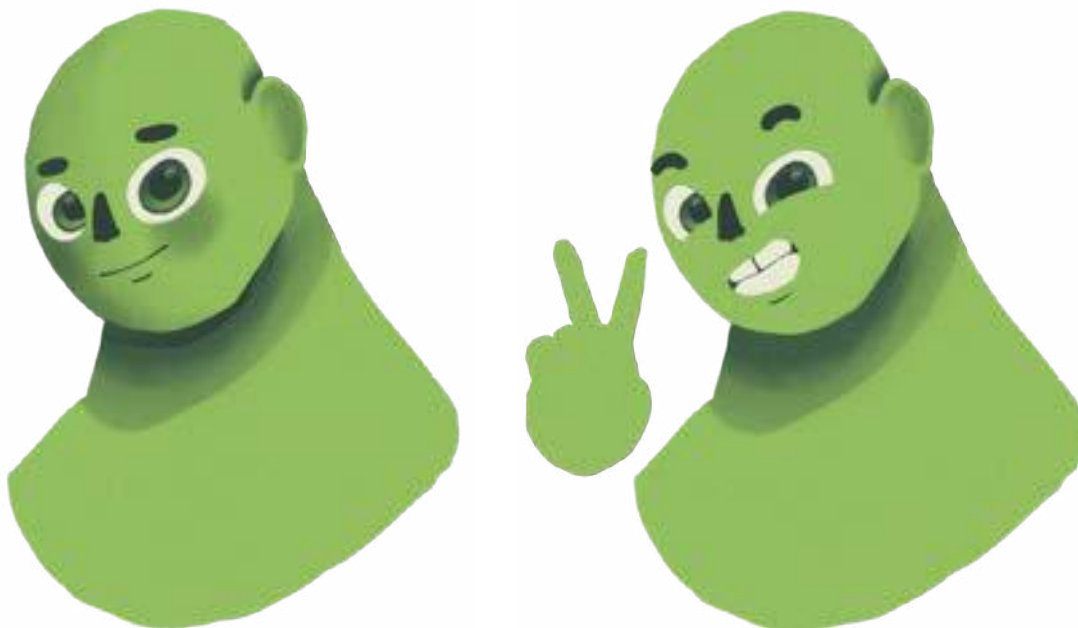


Figura 69: Maurício finalizado na versão verde. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4.6 Civis

A personagem principal Ama-x tem sua visão distorcida, pois na dependência emocional, o adicto tem o foco orientado para o outro de forma exagerada que impede de perceber, e por conseguinte, memorizar as coisas e pessoas ao seu redor.

Diante disto, representarei as pessoas que não estiverem participando desta relação conturbada como “silhuetas” ou “manchas gráficas”, além da escolha de usar o laranja (cor análoga do amarelo que é a cor oposta do roxo) com baixa saturação, para destacar a Ama-x e reforçar seu desinteresse das pessoas ao seu redor.

A principal referência para a criação dos civis, foi a estética do curta-metragem *Coda* (Alan Holly, 2015), onde o personagem principal sofre um grave acidente, morre e sua alma (que é procurada pela morte) aparece azulada, destacando-se das silhuetas vermelhas que representam as pessoas que ainda estão vivas.



Figura 70 e 71: *Coda* (Alan Holly, 2015).
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MkA3sLyEWdU>

Exemplo de alguns civis na visão da Ama-x:

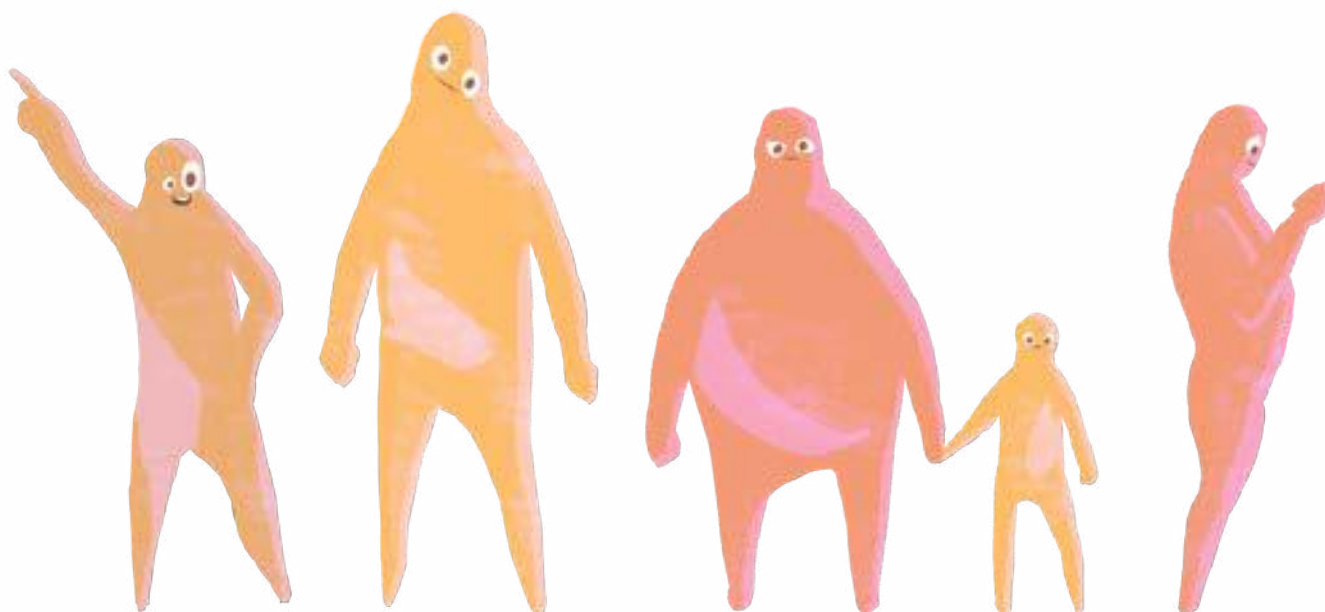


Figura 72: Civis de Amálgama. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.3 Storyboard

No curso online do Estúdio Escola de Animação “Introdução ao *Storyboard* para Animação”, o professor Lucas Pelegrineti afirma: “*Storyboard* é contar histórias com desenhos” (2022). E de fato ele foi muito assertivo com esta fala.

O *storyboard* é uma das etapas mais importantes para a produção de um filme animado. Com ele, além de visualizarmos a história previamente através de imagens, começa-se a traçar um panorama de quanto tempo será preciso para a produção do filme e também quanto será o gasto dessa produção. O custo para produzir uma animação em um estúdio, por exemplo, é altíssimo. Se algum erro não for identificado logo no início da produção, acaba prejudicando o avanço de todas as outras etapas do processo, já que após o *storyboard*, se produz cenários, *animatic*, *props*, personagens e entre outros.

Sendo assim, nem sempre o *storyboard* segue rigorosamente o que está descrito no roteiro. Muitas vezes, é necessário adicionar reações, ângulos de câmera, que não estavam pré-estabelecidos. O objetivo a ser alcançado é comunicar a ideia de forma clara e objetiva para que seja mais fácil a vida dos animadores na etapa de produção, portanto, não há a necessidade de fazer os desenhos finalizados e tão pouco dentro dos moldes dos personagens.

De modo consequente, já na etapa do *storyboard*, deve-se levar em consideração os principais tópicos: a atuação dos personagens e a sua linha de ação, fotografia e composição, enquadramento e movimento/ângulo de câmera. Tendo dito isto, uma regra máxima que deve ser respeitada sobre a movimentação de câmera para a confecção de um bom *storyboard*, é a regra dos 180°. A câmera é móvel, logo, para não haver nenhum estranhamento em cenas com interação entre dois ou mais personagens, a câmera só se movimenta dentro do raio de 180°. Para ficar mais fácil o entendimento, abaixo um esquema explicativo:

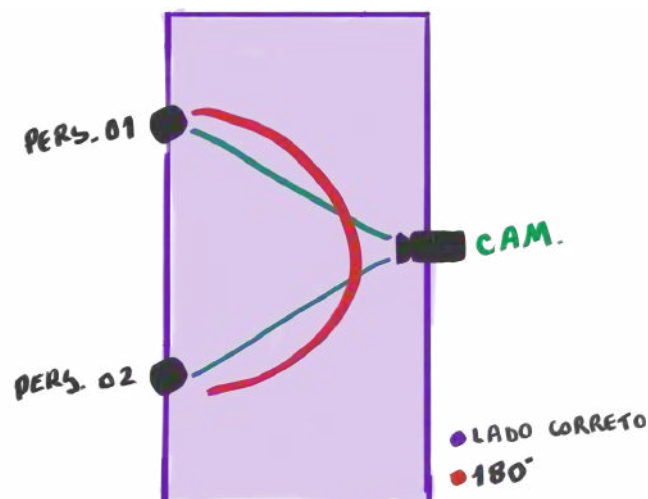


Figura 73: Regra dos 180°. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Destarte, absorvendo essas informações supramencionadas e adaptando-as para o projeto da autora, em *Amálgama*, foi confeccionado os boards do primeiro ato da história, pois o montante de trabalho é volumoso para o tempo previsto.

O programa utilizado para esta etapa, foi o “*Storyboard.storyboarder*”. Além de não cobrar nenhum valor para utilizá-lo, ele reduz muito o tempo de produção por ter uma linha do tempo na parte inferior do canvas.

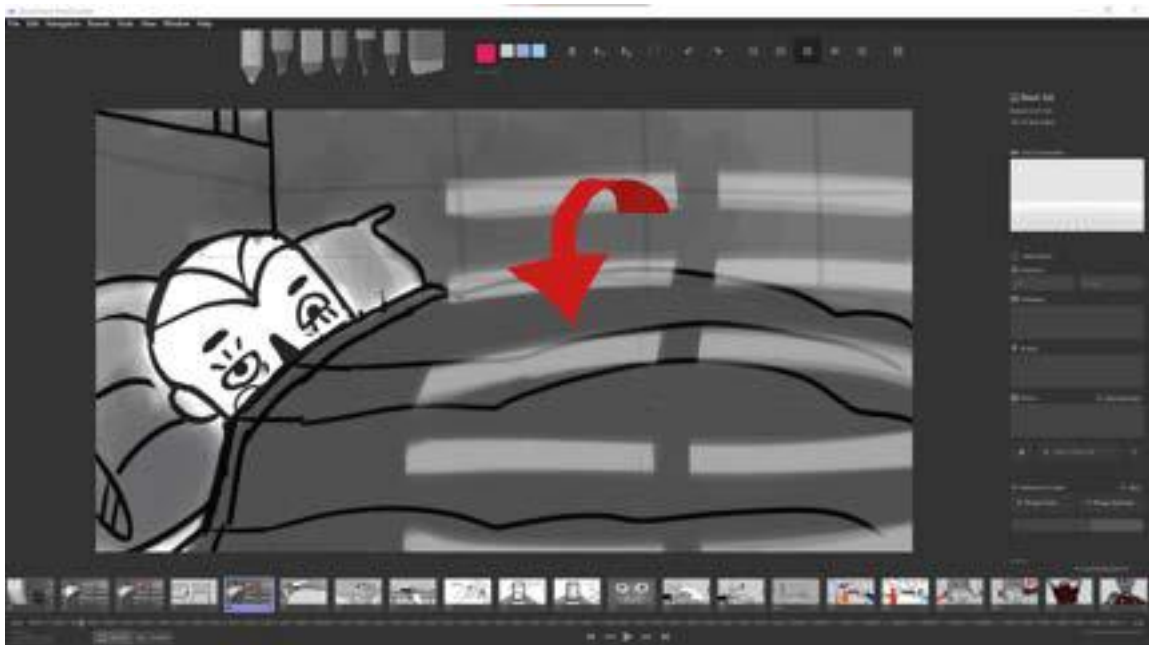


Figura 74: Print da tela do programa *Storyboard.storyboarder*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Ainda no mesmo programa, a autora criou algumas cenas em 3D para facilitar na escolha de ângulos com perspectiva que favorecessem a história.

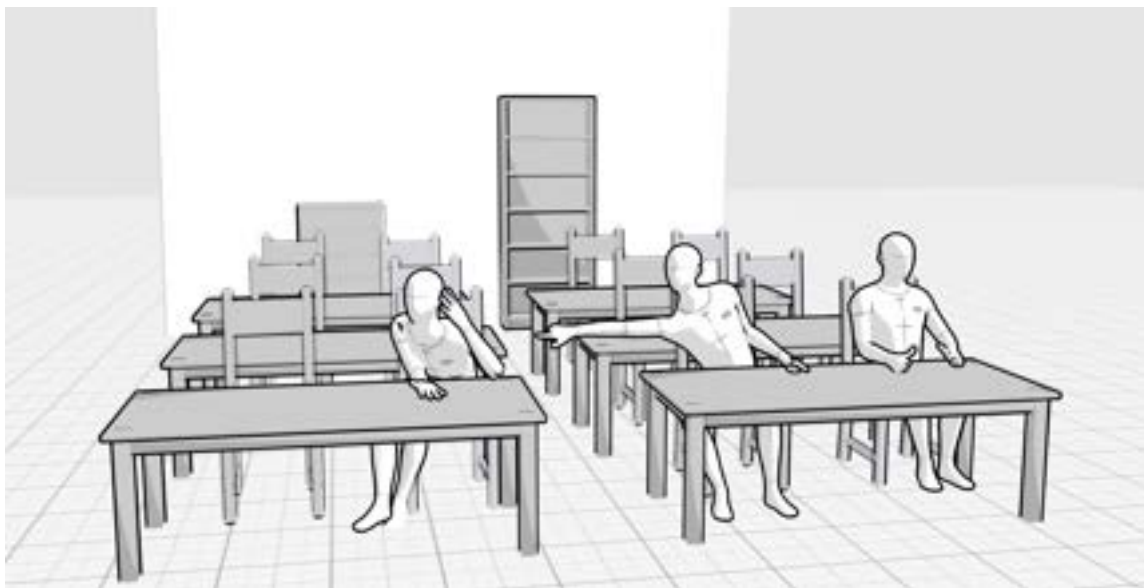


Figura 75: Print da tela do programa *Storyboard.storyboarder*. Sala de aula 3D.
Fonte: Produzido pela autora (2022)

Após a escolha do programa, iniciou-se a execução do storyboard. Para obter composições mais harmônicas e interessantes, a autora utilizou um grid de três por três.

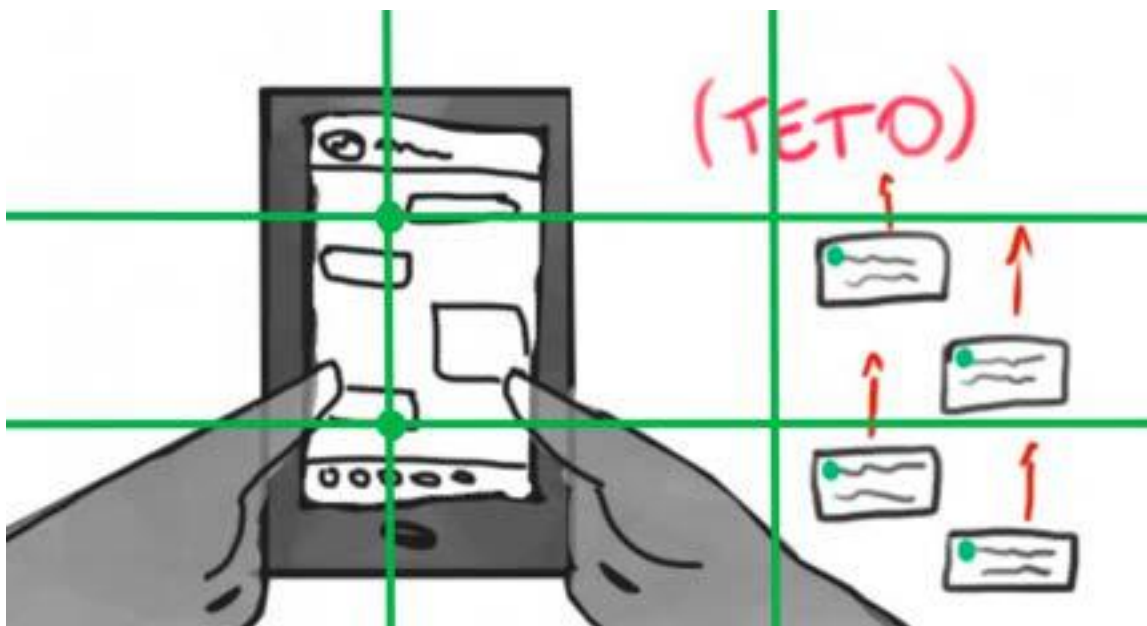


Figura 76: Board do curta *Amálgama*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Por último, mas não menos importante, o storyboard iluminou-se nos principais ângulos de câmera existentes. Cada enquadramento é importante, pois são com o auxílio deles que causam sensações em quem assiste. Vale lembrar que a câmera é os olhos do seu observador, portanto, movimentar a câmera é convidar quem observa a caminhar pela cena. A seguir, alguns dos ângulos utilizados:

Establishing Shot (Plano de Estabelecimento)

O *establishing shot* é plano de situação. Geralmente apresenta locais e personagens bem ao longe, ajudando a contextualizar a cena para quem assiste. Geralmente, é muito comum aparecer nesse enquadramento janela de casas, sobrevôo por uma cidade entre outros, adicionados com algum *zoom in* (câmera se aproximando) para passar a sensação de que estamos chegando ao local.

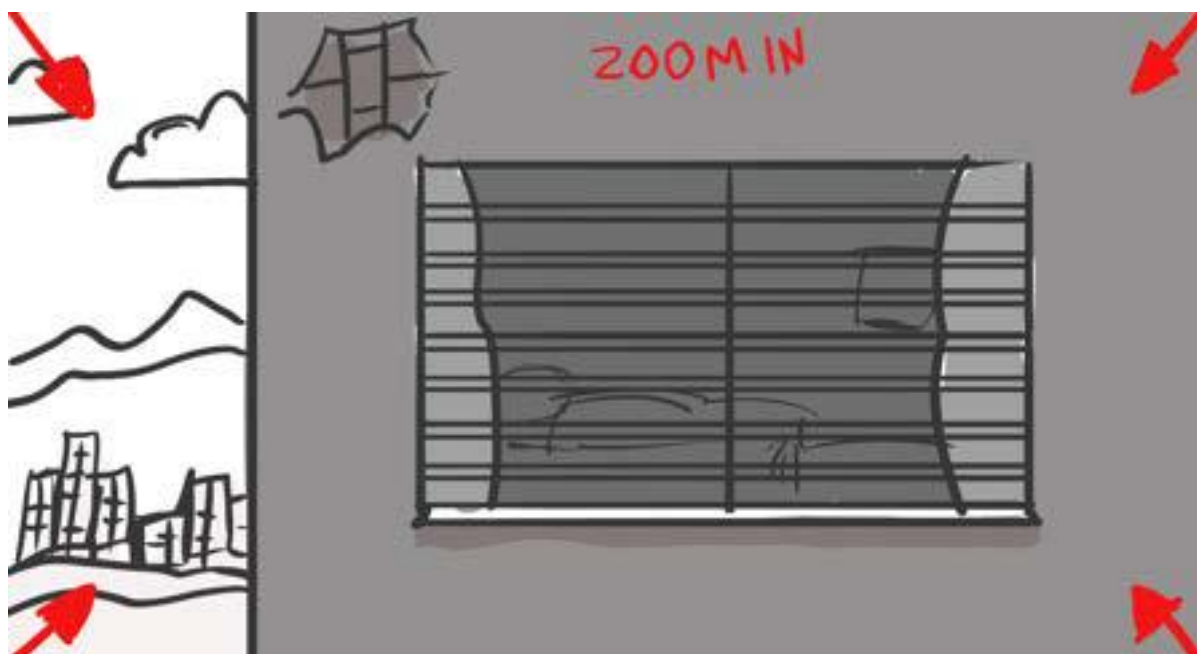


Figura 77: Board de *establishing shot*. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Plano Geral

O plano geral ele mostra menos do que o *establishing shot*, porém, ainda assim, enquadra um bom espaço do ambiente. Geralmente, os personagens já aparecem em cena.

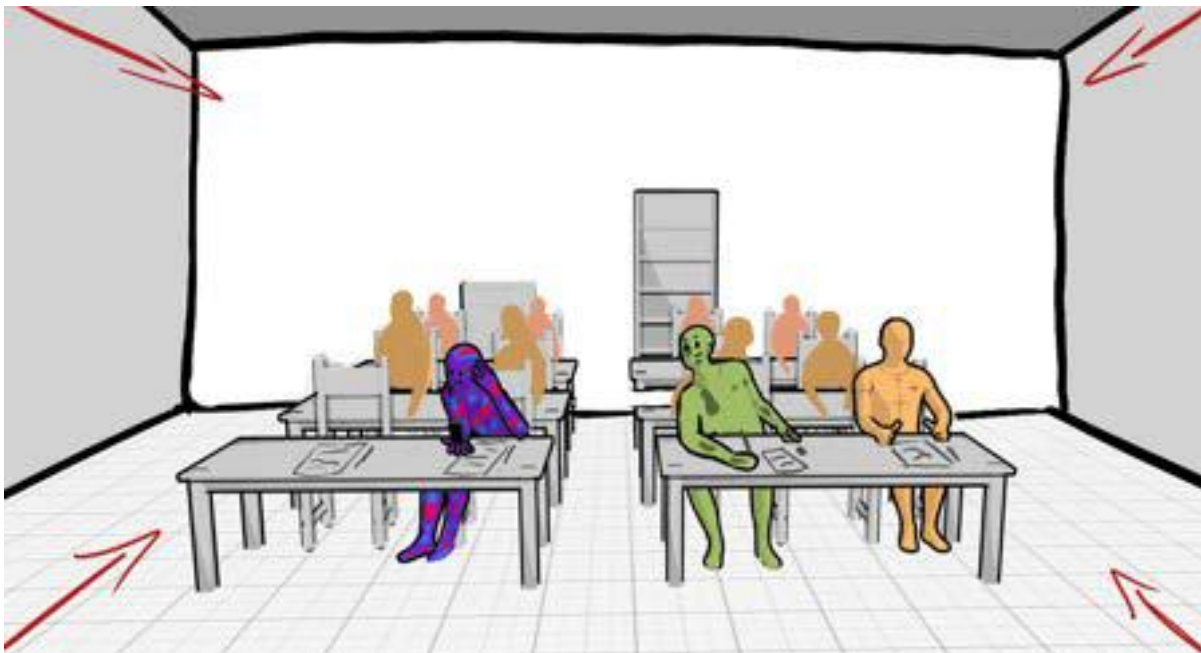


Figura 78: Board de plano geral. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Plano Americano

Ângulo de câmera originário dos filmes de velho-oeste norte-americanos, o plano americano enquadra os personagens abaixo da cintura (podendo descer até os joelhos) e deixando espaço de respiro na parte de cima da cabeça. Ótimo enquadramento para mostrar a movimentação das mãos.



Figura 79: Board de plano americano. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Primeiro Plano ou *Close-up*

Primeiro plano, ou close-up, é o plano mais fechado. Usado para destacar expressões faciais dos personagens ou alguma movimentação pequena que requer atenção na cena. Um excelente enquadramento para o diálogo entre personagens.



Figura 80: Board de primeiro plano. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Plano Detalhe

O plano detalhe é o menor enquadramento de câmera existente. Seu objetivo é criar um sentimento de mistério e surpresa quando o tema é revelado. Plano de impacto visual e emocional. A autora usou esse plano para mostrar a primeira vez que a rachadura do Kintsugi aparece na Ama-X



Figura 81: Board de plano detalhe. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Contra-Plongée

Contra-plongée, é quando a câmera está abaixo da linha do horizonte do seu personagem. Esse posicionamento de câmera é muito conhecido por ser vastamente usado em filmes de super-heróis ou de alguma história em que o personagem exerça influência ou poder, porém, observar o personagem desse ângulo em outro contexto, pode demonstrar “desespero e vulnerabilidade”. como relata o professor Lucas Pelegrineti (2022) em seu curso. Neste board, Ama-x está iniciando uma briga interna.



Figura 82: Board de Contra-Plongée. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Panorâmica

Panorâmica, em cinema e audiovisual, é um movimento de câmara em que esta não se desloca, mas apenas gira sobre o seu próprio eixo horizontal ou vertical. Muitas das vezes, é conhecida somente como “Pan”. No storyboard para animação, para construir uma panorâmica, deve-se fazer o espaço de tela maior, pois a sensação do movimento de “câmera andando”, aparecerá somente na edição final. O editor terá que fechar a tela em cada quadrado colorido desses, seguindo por ordem alfabética. Quando aperta o *play*, o movimento acontece.

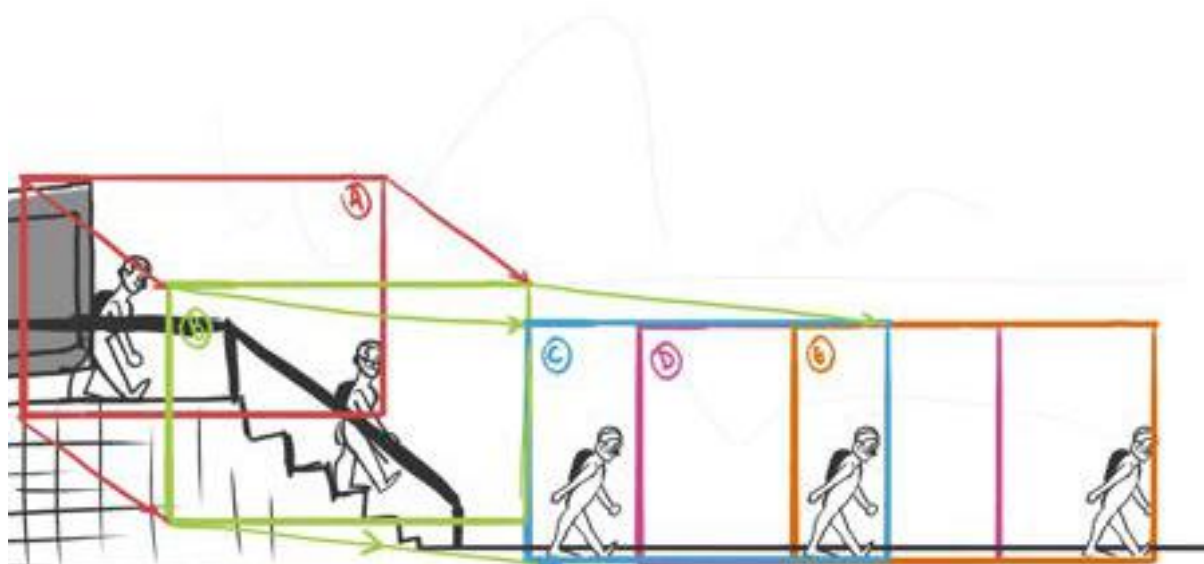


Figura 83: Board de panorâmica. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.4 Cenários e Layout de Cenários

O cenário é mais uma peça fundamental que auxilia na apresentação de qualquer narrativa. Eles contextualizam o ambiente, enfatizam o personagem na tela, colaboram para demonstrar a passagem de tempo (quando é dia ou noite, por exemplo), convida o observador a adentrar no universo apresentado, entre outros fatores. Sua presença é tão marcante, que muitas das vezes, nem se faz necessário ter um personagem em cena para que ele conte/transmita algo.

Concomitantemente, quando pensamos em cenários para animação 2D, a composição deve ser muito bem planejada. O nome que se dá para esse planejamento é *layout* de cenários. Em linhas gerais, o *layout* de cenários é o

conjunto de técnicas que bebem do design, da *gestalt*, da ilustração... para que o cenário seja mais assertivo possível. A funcionalidade de um cenário é de extrema importância, pois sua produção para um filme animado além de cara é trabalhosa.

Dito isto, para que alcancemos a assertividade na produção de cenários para animação 2D, alguns pontos devem ser destacados: Primeiro, nada no cenário pode chamar mais atenção do que os personagens em cena; É necessário ter uma área aberta para que o personagem consiga transitar pela cena de forma tranquila; Um design interessante utiliza formas simples que geram contraste e variedade.

Seguindo esta mesma ideia, Hans P. Bacher em seu livro “Dream Worlds: Production Design for Animation” afirma:

[...] os artistas de layout, ao produzirem a composição de cena, devem pensar na próxima etapa de produção do filme de animação, pois todo o movimento dentro do plano fílmico deve ser levado em consideração no planejamento do seu espaço. O autor completa dizendo que é o conceito visual que cria um filme, e o ritmo dessa visualidade cria um filme interessante (BACHER, 2018, p. 76 e 78, apud Davi dos Santos, p. 32).

Logo, os dois cenários de Amálgama elaborados para este trabalho, passaram por estes crivos. A escolha conceitual da autora foi continuar seguindo com a ideia de criar elementos que reforçassem a existência de dois universos. Permanece a ideia de utilizar linhas retas e pontiagudas para Maya, contrapondo, as linhas sinuosas e formas oblongas para a Lis.

Na história, o curta se passa por muitos ambientes, porém, devido ao tempo e complexidade de produção, resolvi focar somente em dois ambientes que são muito importantes para a narrativa: O quarto das personagens. No quarto da Maya, usei como principal referência a estética do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) de R. Wiene, pois assim como os cenários do filme não respeitam a perspectiva convencional, trazendo uma sensação de desordem e loucura, os cenários de Amálgama também se apropriará deste conceito, para representar o mundo caótico e desconfortável da dependência emocional.



Figura 84: Primeiro esboço no papel. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Nesta etapa do esboço, foi pensado em um ângulo de câmera que favorecesse a economia de cenários. Nas primeiras cenas do curta, Ama-x (na casa da Maya) sai da cama e vai até o armário. Depois de alguns quadros, ela vai até a parede, pega a mochila, e por fim, sai de cena vindo até a porta. Portanto, foi decidido tirar o console de video-game que estava no chão, logo abaixo da mochila, para que não haja nenhum obstáculo na etapa da animação.



Figura 85: Primeiro esboço feito no digital. Fonte: Produzido pela autora (2022)

O cenário finalizado será monocromático e com saturação moderada para que ele não chame mais atenção do que a Ama-x. Além disso, a personagem já é bastante chamativa e saturada, o que poderia causar forte confusão visual.

A cor escolhida segue o conceito pré-estabelecido para a personagem Maya. Como o vermelho não é uma cor fácil de trabalhar nas variações de tom (porque quanto mais dessaturado vira rosa), a melhor opção foi colocar um pouco do já roxo existente na própria Ama-x.



Figura 86: Cenário Maya finalizado. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Prosseguindo com o mesmo conceito de dessaturar um pouco a cor para não brigar com as cores da Ama-x, o quarto da Lis segue se opondo à estética do universo que representa Maya. O azul, cor escolhida que representa a personagem durante toda a história, permanece no cenário do seu quarto. As formas e silhuetas dos objetos foram inspiradas na mesma ideia de “baluba”, porém, a autora misturou com algumas linhas retas e não tão sinuosas para que a estética não ficasse muito infantil e “fofa”.



Figura 87: Cenário Lis rascunho. Fonte: Produzido pela autora (2022)

Logo abaixo, o primeiro estudo digital que foi abortado devido à perspectiva muito simétrica.

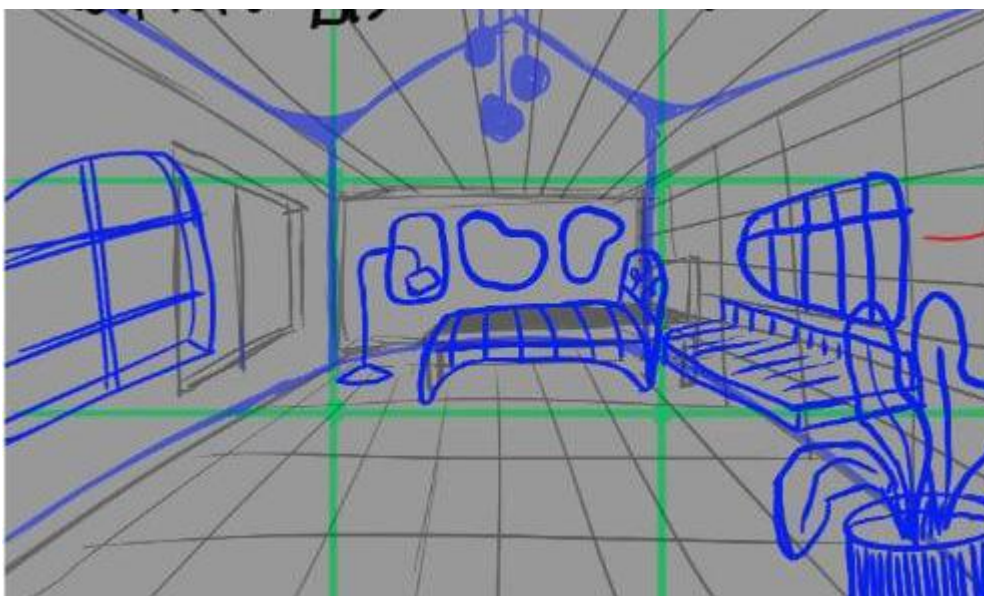


Figura 88: Cenário Lis rascunho. Fonte: Produzido pela autora (2022)



Figura 89: Cenário Lis com cores “bloqueadas”. Fonte: Produzido pela autora (2022)

5.5 Props

Os *props* (que em tradução livre significa “adereços ou acessórios”), podem ser definidos como qualquer objeto do cenário que compõem a cena e que podem ser utilizados durante a atuação dos personagens ou não. Devido a essa interação e/ou necessidade de compor a narrativa através dos objetos em cena, eles precisam ser elaborados “desgarrados” do cenário, para que seja fácil animá-los. Como por exemplo, um ventilador ou uma cortina que se move com a força do vento.

Além disso, os *props* tem como objetivo corroborar para a interação entre cenário e personagem. Dependendo das escolhas feitas pela direção de arte, os personagens podem ter variados tipos de linhas, cores e texturas que divergem dos mesmos elementos dos cenários. Portanto, utilizar os props como forma de unir estes dois mundos é a sua principal função. Assim, afirma Paulo Muppet, sócio e diretor de animação da Produtora de Animação Birdo, na cidade de São Paulo, que: “os props são a interface pela qual os personagens se conectam aos cenários” (apud ELLER, p. 45) .

Em Amálgama, os *props* foram pensados de uma forma que, além de unirem os personagens com os cenários, fossem uma forma sutil de reforçar a existência de duas personagens amalgamadas. O celular, por exemplo, é a forma que encontrei de representar a conversa dos personagens na história, economizando em dublagem e lip sync*. Outro aspecto não menos relevante, é que os *props* compartilháveis entre as personagens Lis e Maya (ou seja, os objetos que elas têm em comum), não serão distorcidos dentro do conceito de taquete e maluma, pois assim, facilitará a identificação da mudança de uma personagem para outra, além de não chamar mais atenção do que a própria Ama-x.



Figura 90: Alguns props da história. Fonte: Produzido pela autora (2022)

6. Considerações finais

Tendo cursado animação em 2017, a autora não tinha aprendido com precisão todas as etapas para produzir um filme de animação. O foco central do curso era ensinar somente as técnicas de animação. Desse modo, Amálgama veio para complementá-la como profissional e artista. Era a “cereja do bolo” que faltava em sua formação. Não é perfeito, mas é a sua obra-prima.

As animações brasileiras têm evoluído tanto que não há mais diferença alguma na qualidade de produção comparadas aos filmes do exterior. “Esse é o momento do país se posicionar como criador de conteúdos originais”, diz Reynaldo Marchezini, fundador e executivo-chefe da Flamma Films (Cultura e Mercado, 2011). Sendo assim, se o mercado brasileiro de animação só cresce, com produções de custos milionários, é desejoso pela autora de que Amálgama também faça parte desta jornada. Seja de forma profissional, ou por hobby.

Como um curta independente, Amálgama tem um forte potencial para ser exibido em festivais, além de possivelmente ser aceito em alguns editais. Dessa maneira, a principal missão será concluída: Alertar as pessoas sobre o perigo de viver em uma relação de dependência emocional. Nenhum percalço encontrado pelo caminho da nossa existência é por acaso, logo, o que foi vivenciado pela autora deste projeto servirá como exemplo de que é possível tratar a carência afetiva, e finalmente, amar a si próprio sem pôr essa responsabilidade sobre o outro. Além disso, entender também que nenhum ser terreno poderá suprir o vazio que só Cristo supre.

Portanto, o intuito é influenciar pessoas a falarem sobre questões emocionais de forma aberta, além de incentivar produções de animação que abordem assuntos profundos da psique humana dentro do território brasileiro.

7. Bibliografia

RISO, W. **Amar ou depender? Como superar a dependência afetiva e fazer do amor uma experiência plena e saudável.** Tradução Marlova Aseff. Porto Alegre: L&PM, 2014. Disponível em:
https://livrogratuitosja.com/wp-content/uploads/2021/04/Amar-ou-depender-Como-superar-a-dependencia-afetiva-e-fazer-do-amor-uma-experiencia-plena-e-saudavel-by-Walter-Riso-z-lib.org_.mobi_.pdf

Zamerul, Dra. Elizabeth. **Oito sinais de dependência emocional na amizade.** publicado em 2018.
 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pE3IWiVFgEI>> Acesso em: 26 agosto 2020.

Pessoas com medo de tomar decisões sozinhas. Conheça o Transtorno de personalidade dependente. In: NeurologiaePsiquiatria TV, Dra. Maria Fernanda Caliani, publicado em 14 de novembro de 2018. Disponível em:
 <<https://www.youtube.com/watch?v=Bj817otaoEE>> Acesso em: 26 agosto 2020.

SIRVENT, C. **Las dependencias relacionales (D.R.): Dependencia emocional, codependencia y bidependencia. Resumos de Ponencias y Comunicaciones I Symposium Nacional sobre Adicción en la Mujer**, Madrid, Espanha, 27-30, 2000.
 Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/299634478_Las_dependencias_relacionales_dependencia_emocional_codependencia_y_bidependencia_Relational_dependencies_emotional_dependence_codependence_and_bidependence acesso em: 12 março 2020.

Sussman, S. (2010). **Love addiction: Definition, etiology, treatment. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 17(1), 31-45.** doi: 10.1080/10720161003604095
 Disponível em:
<http://behavioraladdiction.weebly.com/uploads/2/5/0/8/25084282/love.pdf>

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders**, Fifth Edition (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2013. Disponível em:
<http://www.institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatistico-d-e-transtornos-mentais-dsm-5.pdf>

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**, trad. Leonel Vallandro e Gerd Bornheim- São Paulo: Editora Abril Cultural, 1973. (Coleção dos Pensadores). Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4977081/mod_resource/content/1/Etica%20a%20Nicomaco%20%28Aristoteles%29.pdf

BUTION, D. e WECHSLER, A. **Dependência Emocional: Uma Revisão Sistemática da Literatura. Estudos Interdisciplinares em Psicologia**, Londrina, junho, 2016. Disponível em:
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2236-64072016000100006

BARREDA, José María Benavente. **Una posible justificación teórica al espiritualismo de Séneca. In: Estudios sobre Séneca.** Octava semana española de Filosofía. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto Luis Vives y Sociedad Española de Filosofía, 1966, p.381-383.

Porto Editora – **amalgama (sociologia) na Infopédia [em linha]**. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-06-14 05:02:24]. Disponível em:
[https://www.infopedia.pt/\\$amalgama-\(sociologia\)](https://www.infopedia.pt/$amalgama-(sociologia))

NIKOLADJEVA, M. e SCOTT, C. **Livro Ilustrado: Palavras e Imagens.** Tradução: Cid Knipel. São Paulo, Cosac Naify, 2014. Disponível em:
<https://www.amazon.com.br/Livro-Ilustrado-Palavras-Imagens-Nikolajeva/dp/8575039776>

LEDIO, Andreia. **Exposição mostra os bastidores dos 25 anos de animação da Pixar.** Folha, 2010. Disponível em:
 <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/822607-exposicao-mostra-os-bastidores-do-s-25-anos-de-animacao-da-pixar.shtml?mobile>>. Acesso em: 30 de Março de 2021.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores.** São Paulo, Aleph, 2015. Disponível em:
<https://notamanuscrita.files.wordpress.com/2016/02/visto-vogler-jornada-do-escritor.pdf>

Cánepa, Laura Loguercio (2006) **Expressionismo alemão.** In: Mascarello, Fernando. **História do cinema mundial.** São Paulo: Papyrus Editora. ISBN 85-308-0818-5 Disponível em:
<https://revistadesvioblog.files.wordpress.com/2018/03/fernando-mascarello-historia-do-cinema-mundial.pdf>

E CARVALHO, M. D. B.; ARAÚJO, D. **AS DIVERSAS VOZES NOS ESTUDOS DA NARRATIVA CLÁSSICA PARA O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO.** Revista GEMINIS, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 7–27, 2021. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2021v12i2p7-27. Disponível em:

<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/590>. Acesso em: 15 jul. 2022.

FREIRE, Rodrigo Eller de Barros (2018) **PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DE ARTE PARA SÉRIE DE ANIMAÇÃO 2D UTILIZANDO A TÉCNICA CUT OUT**. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187580>

EFE. **'Grey', novo livro '50 tons de cinza'**, G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/06/grey-novo-livro-50-tons-de-cinza-quebra-recorde-no-reino-unido.html#:~:text=Embora%20a%20obra%20de%20E.L.,711> 24 Jun. 2015.

REDAÇÃO. **50 tons de Cinza arrecada mais de R\$1,5 bilhão em bilheteria**, EXAME. Disponível em: <https://exame.com/casual/50-tons-de-cinza-arrecada-mais-de-r-1-5-bilhao-em-bilheteria/> 06 Mar. 2015.

Quer receber mais amor? Conheça os 8 tipos de amor (segundo a Grécia Antiga) FELIZES.PT. Disponível em: <https://felizes.pt/Blog/Quer-receber-mais-amor-conheca-os-oito-tipos-de-amor> 28 Mai. 2021.

OLIVEIRA, Bia. **Estrutura de 3 atos: aprenda os conceitos e aplique-os hoje mesmo**, Blog Bia Oliveira. Disponível em: <https://beatrizoliveira.com.br/estrutura-tres-atos/> 10 Jan. 2021.

CAROLINA, Isa. **Um grito atemporal**, Fundação Clóvis Salgado. Disponível em: <https://fcs.mg.gov.br/um-grito-atemporal/> Data não divulgada.

Erich Heckel, Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Erich_Heckel 24 Jul. 2021.

Os 12 princípios básicos da animação, Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/12_princ%C3%ADpios_b%C3%A1sicos_de_anima%C3%A7%C3%A3o#:~:text=Os%20Doze%20Princ%C3%ADpios%20B%C3%A1sicos%20de.Illusion%20of%20Life%3A%20Disney%20Animation 25 Abr. 2020.

GORDEEFF, Eliane. **O Expressionismo Animado na Obra de Regina Pessoa** Scielo.pt. Disponível em: https://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582013000100028&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt?script=sci_arttext&pid=S1647-61582013000100028&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt Jun. 2013.

FREITAS, Carlos. **História do cinema: O cinema mudo**, Blog Bia Oliveira.
Disponível em: <https://coletivonerd.com.br/historia-cinema-mudo/> 28 Jun. 2020.

'Kiki ou boba?': o fenômeno por trás da pergunta a que todos respondemos da mesma forma, BBC News. Disponível em:
<https://www.bbc.com/portuguese/geral-39685606#:~:text=A%20maioria%20disse%20que%20a,a%20curvil%C3%ADnea%2C%20%22baluba%22.> 23 Abr. 2017.

Maschinenmensch, Wikipédia. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Maschinenmensch> 17 Mai. 2020.

Mercado de animação cresce no Brasil e no mundo, Cultura e Mercado.
Disponível em:
<https://culturaemercado.com.br/mercado-de-animacao-cresce-no-brasil-e-no-mundo/>
27 Abr. 2011.

8. Apêndices

Apêndice A - Storyboard primeiro ato de Amálgama.

