



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Henrique Macieska Moraes
Grupo G2E
12/08/2018 - 23/11/2018

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Henrique Macieski Moraes

Matrícula: 15102275

Habilitação: Design

E-mail: hmacieski@hotmail.com

Telefone: +55(48) 9 8858-4549

1.2 Dados do estágio

Concedente: Grupo G2E (Grupo de Educação e Entretenimento)

Período previsto: 12/Agosto – 14/Dezembro

Período referente a este relatório: 12/Agosto – 23/Novembro

Supervisor: Agenor Furigo Neto

Jornada Semanal: 25h. 13-18h

Assinatura da concedente (ou representante):

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 Programa de atividades

Objetivo do estágio: Por em prática o conteúdo ministrado em sala de aula, exercitar o aprendizado, ganhar experiência na área, com a criação de diversos materiais, além da experiência de empresa, e dinâmica de trabalho desenvolvido diariamente.

Objeto(s) de estágio: Peças de comunicação e Ilustrações.

Programa de atividades (PAE): Auxiliar na criação de contos de horror no universo The Rofather, seu conceito, identidade visual e criação de personagens; desenvolvendo assim um projeto gráfico conciso em equipe.

1.4 Situação encontrada

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: A empresa compreende o design na área de entretenimento, composto por uma equipe diversificada composta por designers, artistas e programadores. Em sua sala dispõe de equipamentos adequados que atendem as necessidades produtivas tanto na questão de hardware, como de software.

O que foi abordado no estágio: Criação e desenvolvimento de contos ilustrados e conceituação visual de seus personagens.

Atuação na área gráfica: Peças Gráficas

Atuação na área informatizada (mídias): Foi usado apenas o Microsoft Word, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop para o desenvolvimento das peças.

1.5 Estrutura para a realização do estágio

Infra-estrutura física disponibilizada: Uma sala para a equipe inteira que funciona como sala de desenvolvimento e produção como sala de reunião. Equipamentos necessários e material de referência à disposição. Computadores com os softwares necessários funcionando corretamente, com a velocidade e memória adequados a uma dinâmica de trabalho satisfatória.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: O Design compõe uma parte do setor de desenvolvimento das mídias.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Equipe Rotcontos de horror, usando o espaço da sala 112 (G2E)

Data do início do estágio: 12/08/2018

Data de encerramento do estágio: 14/12/2018

Carga horária diária: 5h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 13h-18h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Monica Stein

Formação e cargo: Professora do Curso de Design do Departamento de Expressão Gráfica EGR da UFSC

Contatos (telefone/e-mail): (48) 9123 1890 / moni_stein@yahoo.com.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Reitoria, Rua Sampaio Gonzaga, s/nº, Trindade - Florianópolis

Fone +55 (48) 3721-9446 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dip.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2008735

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Henrique Macieski Moraes, CPF 097.979.329-74, telefone 4836326082, e-mail hmacieski@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15102275 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUn/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º:** O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e vinculado à disciplina EGR7198.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Monica Stein, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de 20.00 horas (com no máximo 4.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) Laboratório G2E, de 13/08/2018 a 05/12/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Monica Stein.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 0000997 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02).
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a 9 dias de recesso, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados pela inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 4 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2008735

Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Desenvolvimento de ilustrações para o universo multiplataforma "Rothfather", bem como participação na construção progressiva do mesmo.

Local e Data:

Flores de Mosto de 2018

Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira - Diretor(a) do DIP,
PROGRAD - UFSC

Monica Stein - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.

Coordenador de Estágios em Design

CCE/UFSC

Portaria nº 005/2018/CCE

Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Henrique M. Moraes - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 Quadro contendo:

- a) Cronograma com as atividades (projetos) nos quais houve a participação do estagiário (preferencialmente relacionando as datas ou períodos de realização);
- b) Tarefas (estabelecidas no PAE) desempenhadas pelo estagiário em cada atividade (projeto) e as horas de trabalho para cumprimento de cada tarefa
- c) Se necessário, uma relação complementar de atividades não relacionadas diretamente ao PAE que tenham consumido parcela de tempo representativa em relação à carga horária do estágio.

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
1ª Semana de Agosto	Reuniões de imersão e estudo sobre o universo Rotfather
2ª Semana de Agosto	Primeira reunião com a equipe Rotcontos, sincronização das ideias e início da produção de um ebook que solidificasse estas ideias para usar como referência na produção dos contos. Início dos rascunhos e estudos visuais sobre o projeto.
3ª Semana de Agosto	Estudos sobre morfologia textual, narrativa e criação de personagens, finalização da produção do ebook de referência. Novos rascunhos dos personagens dos contos já estabelecidos até aqui por outros membros da equipe.
1ª Semana de Setembro	Reunião para frisar os delineamentos presentes no documento, Início da produção do conto “Nematomorpha”, Criação de personagens, argumento, e início da escrita.
2ª Semana de Setembro	Continuação da escrita do conto Nematomorpha, primeiro fechamento dos arcos
3ª Semana de Setembro	Escrita do conto “Nematomorpha”, Revisão do argumento, personagens e arcos
4ª Semana de Setembro	Escrita do conto Nematomorpha, revisão dos contos pelo Storyworld e então feitas reuniões com o mesmo para colher feedback do processo até aqui
1ª Semana de Outubro	Reunião da equipe Rotcontos e revisão do conteúdo, leitura de referências do gênero de horror, conforme indicado pelo storyworld, e estudos sobre os personagens do conto Nematomorpha
2ª Semana de Outubro	Leitura de referências do gênero de Horror e reconstrução do conto “A aranha negra” com o grupo
3ª Semana de Outubro	Leitura de referências do gênero de Horror, ilustração dos personagens Nematomorpha, reconstrução das suas fichas de personagens
4ª Semana de Outubro	Finalização das fichas de personagens do conto Nematomorpha, ilustração da personagens “Cristine” do conto “Aranha Negra” produzido por um parceiro da equipe. Apresentação das fichas de personagens a todo o projeto Rotfather
1ª Semana de Novembro	Ilustração da Aranha Negra do conto “Aranha Negra”, revisão da proposta principal dos contos do elemento que liga as histórias. Leitura de referências do gênero de Horror
2ª Semana de Novembro	Início da revisão do texto produzido até aqui em “Nematomorpha”, reescrita da visão geral de metade dos arcos da história. Revisão do feedback do Storyworld ao grupo dos Rotcontos de Horror.
3ª Semana de Novembro	Reescrita da metade do texto produzido até aqui em “Nematomorpha”
4ª Semana de Novembro	Volta a produção normal do conto “Nematomorpha”, anotações sobre novas ideias a serem desenvolvidas pelo grupo

2.2 Apresentação de cada ação

A) AÇÃO 1

Gestão do projeto Rotcontos de Horror e aparelhamento da equipe

Briefing: Produzir um documento de guia para a produção textual dos contos de horror de modo que a equipe siga um estilo conciso na escrita e o projeto estabeleça-se como uma peça única dividida em vários capítulos de modo mais fluído (sem a intervenção constante do storyworld sobre o produto)

Público alvo: Integrantes da equipe Rotcontos de horror.

Apresentação: A presente ação foi estabelecida após a primeira reunião do grupo “Rotcontos de horror” onde foi esclarecido o briefing geral do projeto segundo a visão dos participantes. Durante a reunião notou-se uma certa falta de clareza nos objetivos para com os textos, seu formato e metas produtivas, pois tudo encontrava-se ainda muito em fase de idealização e brainstorming. Assim fez-se necessária a solidificação de algumas ideias e metas através de um documento que pudesse servir de base para o prosseguimento da fabricação dos contos, de forma que eles ficassem coesos e pudessem tomar ritmo de produção. Então chamamos este de “Guia de metas e estruturação”.

Ao início foi pesquisado sobre morfologia textual de alguns gêneros citados pelos participantes como principais referências a serem seguidas, técnicas de narrativa e ferramentas para criação de personagens. E deste modo, elencaram-se no documento alguns requisitos que cada conto deveria compor antes da sua produção e uma descrição direcional sobre o que cada um desses elementos poderia ser representado dentro da história.

Também foram abordados no guia os arcos narrativos, que tipos de informação poderiam ser apresentadas em cada um e o que estes arcos representavam para a narrativa como um todo, direcionando o escritor a pensar mais na maneira como o leitor interpretaria as informações dispostas no texto.

E por último também foi proposta uma metodologia simples de revisão, onde, depois de pronto em partes ou em sua totalidade, o conto passaria pelas mãos críticas dos outros integrantes da equipe, motivando um polimento final antes do envio do texto para revisão ao storyworld e finalmente início do planejamento das ilustrações.

ROTCONTOS DE HORROR

Guia de metas e
estruturação dos
contos

Imagem 1 - Capa do Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

1. O CONCEITO

Imagem 2 – Página 1 Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

1.1 A MENSAGEM A SER ABORDADA

Infere-se à moral da história, a mensagem que o roteiro deve passar ao concluir-se. Pode ser ligada à um ensinamento direto ao personagem principal, um erro, ou um acerto a serem cometidos e frizados como tal. Em textos mais explícitos, o preceito pode vir em frases de efeito, código de conduta do personagem, ou lendas e maldições a serem vivenciadas.

Na história da chapéusinho vermelho a mensagem abordada fala sobre a inocência perante os perigos da vida.

1.2 A ÉPOCA EM QUE SE PASSA

A época em que se passa a história interfere não só visualmente, como também na cultura dos personagens, suas classes, tecnologia disponível e na suspensão de descrença do leitor sobre a veracidade dos fatos ali contados.

Aqui, a época deve ser uma ferramenta para contextualização e afastamento do conto sobre a história principal do universo de Rothfather. A exemplo disso, a história das carpas passa-se “há muito tempo atrás, em uma longínqua terra de sapos”.

Expressões chave: - “Há muito tempo”
- “Houve outrora...”
- “Em outra época, quando...”

1.3 O LOCAL ONDE AS COISAS ACONTECEM

O cenário pode não só ser onde ocorrem as interações, mas também parte da história. Longas descrições devem trazer detalhes, referências, os quais irão ajudar a compor a moral ou facilitar as ações dos personagens.

Porém, da mesma maneira que o tempo assim se expressa, apresentar a história em um contexto sólido ao universo pode dar um ar de legitimidade aos acontecimentos ali descritos. Para driblar esta receita é importante usar da incerteza a partir de artigos indefinidos “um, uma, uns, umas”.

Em “A bela adormecida” a torre desempenha um importante papel para os acontecimentos ganharem mais tensão e importância.

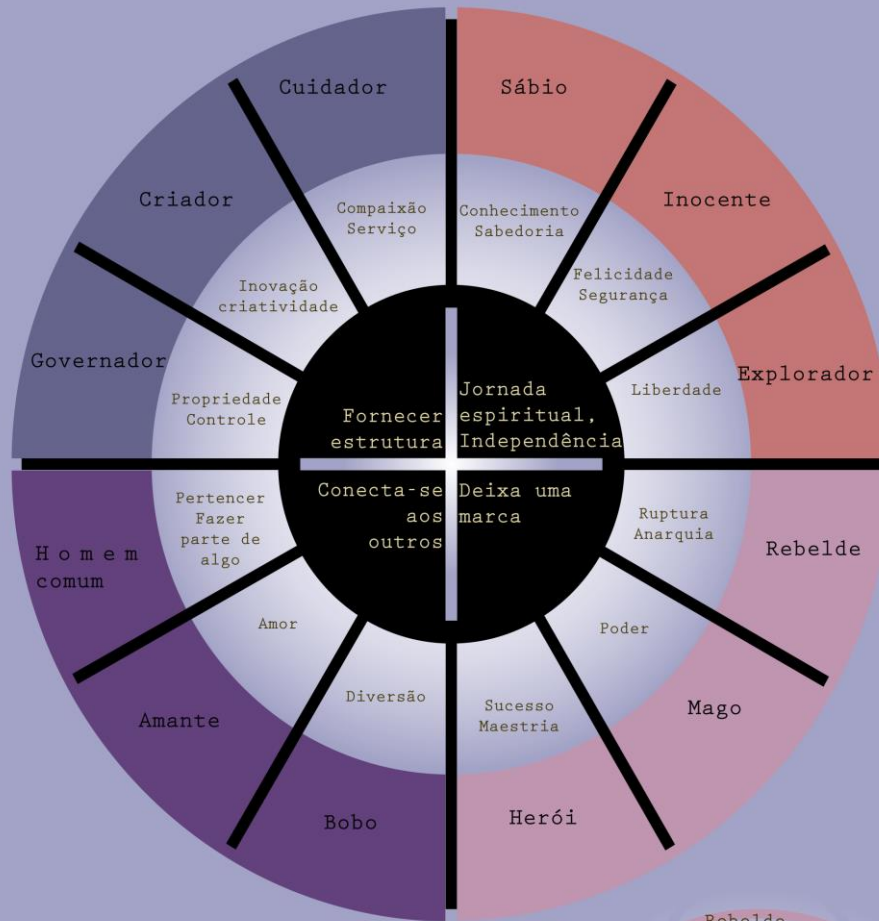
1.4 A AMEAÇA PRINCIPAL

A ameaça principal é nada mais nada menos do que o vilão da trama, podendo se manifestar não só como um personagem, mas também como uma doença, uma maldição, uma paranóia ou desejo incontrollável. Em todos os casos a ameaça deve ter sua finalidade em pôr os personagens a prova e ensiná-los a moral da história. Em caso de manifestar-se como personagem ativo, a ameaça deve apresentar um arquétipo.

1.5 OS PERSONAGENS

Os personagens são o que dão vida e emoção ao conto, criando empatia para a inserção do leitor ao contexto. No intuito de atender a sua finalidade os personagens devem demonstrar seu arquétipo através das suas falas e escolhas.

Ferramentas para construção de arquétipos de personagem.



Bom Leal	Neutro Leal	Mal Leal
Bom Neutro	Neutro	Mal Neutro
Bom Caótico	Neutro Caótico	Mal Caótico

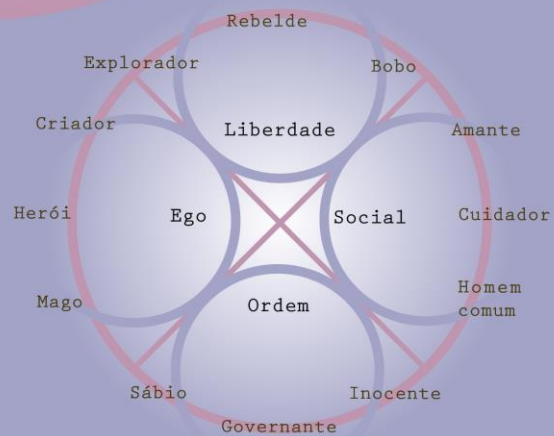


Imagem 7 – Página 6 Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

2. OS ARCOS

Imagem 8 – Página 7 Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

2.1 INTRODUÇÃO

2.1.1 - A apresentação do local

2.1.2 - Apresentação dos mocinhos

2.1.3 - Como é a rotina das pessoas?

2.1.4 - O que acontece para abalar esta rotina? (Introdução à Mensagem)

No início de qualquer texto há necessidades do leitor a serem preenchidas e a primeira delas é a localização. Como o leitor ainda não sabe nada sobre o seu texto ou universo onde ele se passa é importante dar a ele todas as coordenadas sobre o que se acontece no contexto a ser explorado. Através do início do texto ele deve saber onde tudo ocorre, quando, com quem, como é o dia a dia destes elementos e o que acontece para abalar essa rotina e criar uma história interessante tanto aos personagens como ao leitor.

Este incidente incitante, primeiro ponto de virada da história, pode acompanhar de uma introdução do que virá a ser a mensagem final do texto, dando uma escolha ao personagem sobre aprendê-la ou não. Bem como essa moral pode já ser inerente ao personagem, o qual ao ignorar à própria consciência desencadeia o caos.

2.2 O DESENVOLVIMENTO

2.2.1 - Estabelecimento da ameaça

2.2.2 - Conhecimento dos personagens sobre a ameaça

2.2.3 - Enfrentamento ou fuga dos personagens contra a ameaça

Apesar de que as principais ideias para se criar uma história cabem dentro do início e do fim do texto, é no desenvolvimento onde dá-se o verdadeiro “feeling” da história. Assim, nesta parte ocorre obrigatoriamente a aparição do vilão como ameaça aos personagens, o conhecimento dos fatos por parte dos mesmos e então a fuga ou enfrentamento desse perigo.

O gênero exalado pela história vai ser expresso principalmente neste bloco, caracterizando como mistério uma ameaça a qual revela-se aos poucos, suspense quando nem todo risco vivenciado pelos personagens é terminante, terror ao desenhar as piores possibilidades nos acontecimentos de risco. É no final do Desenvolvimento onde encontra-se o climax, o maior desafio ao personagem principal, onde ele mudará sua vida ou encontrará a sua morte.

2.3 DESTRUICAO

- 2.3.1 - O que houve com a ameaça?
- 2.3.2 - O que houve com os mocinhos?
- 2.3.3 - O que acontecerá daqui em diante com os personagens?
- 2.3.4 - Qual a mensagem passada sobre este contexto?

O final do texto chama-se destruição, pois é aqui onde tudo o que foi criado do início ao desenvolvimento toma uma total mudança por toda a eternidade. De felizes para sempre à assombrados para sempre, é aqui onde a rotina do início do texto é esquecida para dar lugar à uma nova fase na vida dos personagens.

É também nesta parte da história em que o conteúdo do texto mais expressa a sua mensagem principal, dando significado para todos os acontecimentos. Seja esta doutrina voltada aos erros ou aos acertos, ela deve ser grafada como importante para dar um futuro aos personagens que a seguirem, sejam estes os mocinhos ou os vilões.

3. REVISAO

Imagem 12 – Página 11 Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

A presente etapa requer não só atenção aos detalhes, mas também imparcialidade no julgamento do texto, assim, faz-se necessária a leitura e revisão por intermédio de outro indivíduo alheio ao processo de desenvolvimento da história para a resolução crítica das seguintes questões:

3.1 - A mensagem pretendida foi passada?

3.2 - O vilão realmente representa uma ameaça?

3.3 - As ações dos personagens fazem sentido ao seu arquétipo?

3.4 - A leitura está fluída ou cansativa?

3.5 - Tem como resumir o conteúdo descrito?

3.6 - A história parece ser verdadeira ao universo ou apenas um conto? Por quê?

Imagem 13 – Página 12 Guia de metas e estruturação dos Rotcontos de Horror

Alguns questionamentos sobre o presente guia foram apontados pelo storyworld posteriormente. Em geral a dúvida do departamento configurou sobre o engessamento da metodologia e linguagem para os contos, o que já havia sido esclarecido em reuniões dentro da célula e, portanto, para os desenvolvedores dos Rotcontos, não estaria sendo terminantemente um objeto de empecilho criativo, mas apenas um guia de base e motivação

para a produção dos produtos. Porém, ainda assim, foi, mediante aconselho do storyworld, aprofundadas algumas questões do guia em reuniões, como a criação de personagens e suas fichas.

B) AÇÃO 2

Criação do conceito e dos personagens em “Nematomorpha”

Briefing: Criação de três personagens, seu arquétipo, idade, seu tipo de ações mais evidentes (instintivas, lógicas ou sentimentais), sua visão sobre si mesmo, seu hobby ou trabalho, seu maior prazer, seus sonhos e objetivos, seus medos, como os medos o afetam na prática, o humor predominante e suas virtudes, a percepção geral dos outros personagens sobre ele e sua relação com estes, seu maior segredo e qualquer tipo de informação que pudesse ajudar na escrita dos contos para que o leitor posteriormente pudesse entender o contexto geral de cada um destes personagens, como todo o aspecto visual, silhueta, cores e vestimentas.

Público alvo: Jovens e jovens adultos fãs do universo Rotfather, equipe Rotfather.

Apresentação: A presente ação configurou-se em duas etapas, a de pré reunião e feedback do storyworld e a de pós reunião, onde ficou decidido mergulhar mais profundamente no assunto para revisão e melhor desenvolvimento dos textos os quais já se apresentavam em desenvolvimento.

Na fase anterior a este encontro com a célula de direção de roteiros foram rascunhadas as primeiras ideias sobre os personagens segundo a sinopse do conto, pensados seus arquétipos e papéis dentro da trama de forma muito simplificada para priorizar a produção dos textos e então suas ilustrações:

A ameaça:

Parasita Nematomorpha / Ninfa de rua (Criança barata) Arquétipo: Homem comum / Caótico e Neutro

Os personagens:

Barata Carole: Confeiteira, é dedicada a atender as pessoas, o que a faz sentir-se parte de algo mesmo sendo uma pessoa um tanto sozinha. Sonha em constituir uma família, mas é tímida demais para desenvolver uma relação profunda com as pessoas.

Arquétipo: O inocente / Leal e Bom

Rato Alberto: Guarda de rua, é apaixonado por uma barata há anos, conversa com ela todos os dias, mas nunca se declarou por ser de uma espécie diferente.

Arquétipo: O Homem Comum / Leal e Bom

Seguido dessa breve descrição buscou-se algumas referências visuais da época em que se passa o universo rotfather na busca de uma melhor contextualização dos personagens dentro disso.



Imagem 14 – Policial norte americano em 1920



Imagem 15 – Criança norte americana comum em 1930



Imagem 16 – Criança norte americana comum em 1930



Imagem 17 – Mulheres alemãs na primavera de 1920



Imagem 18 – Mulheres australianas no dia a dia em 1930



Imagem 19 – Ilustração de conto de fadas em 1910 com animais antropomorfizados



Imagem 20 – Ilustração da branca de neve em um livro de contos de fadas alemão no século XIX



Imagem 21 – Ilustração atual para contos de fadas feita Nadezhda Illarionova artista russa especializada no gênero.



Imagem 22 – Ghost of a tale, um jogo de suspense atual baseado em contos de fadas e animais antropomorfizados.

Assim foi possível rabiscar as primeiras ideias em papel sobre os personagens e tentar criar um estilo que referencia-se ao clássico da época e ao suspense e horror do gênero textual buscado.

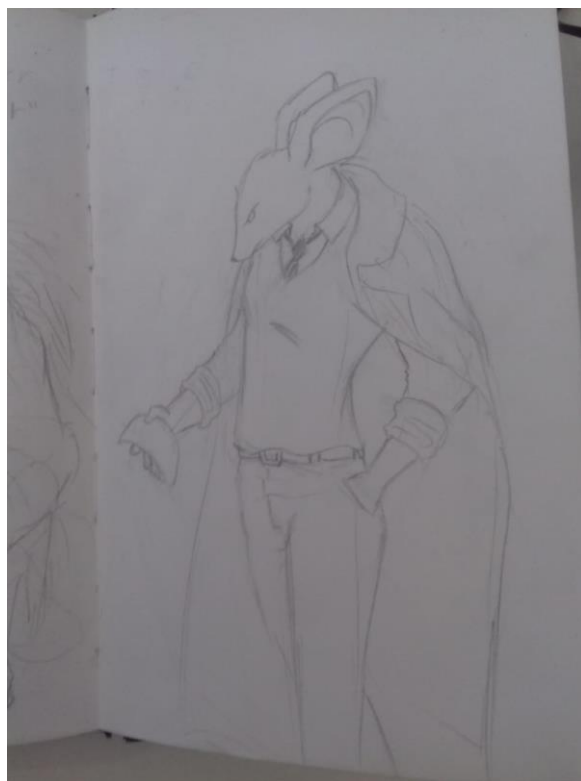


Imagem 23 – Rascunho do personagem Howard para o conto “Povo híbrido”.



Imagem 24 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.



Imagem 25 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.

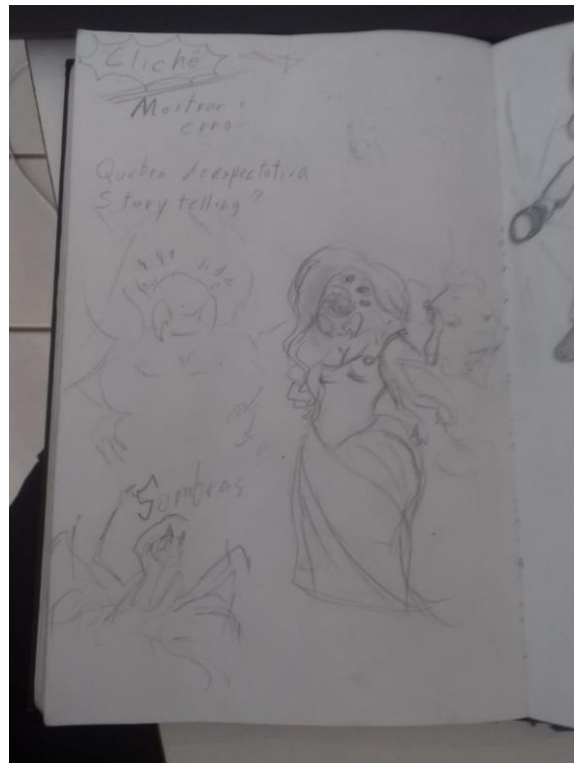


Imagem 26 – Rascunho da personagem Cristine para o conto “A aranha negra”.



Imagem 27 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.

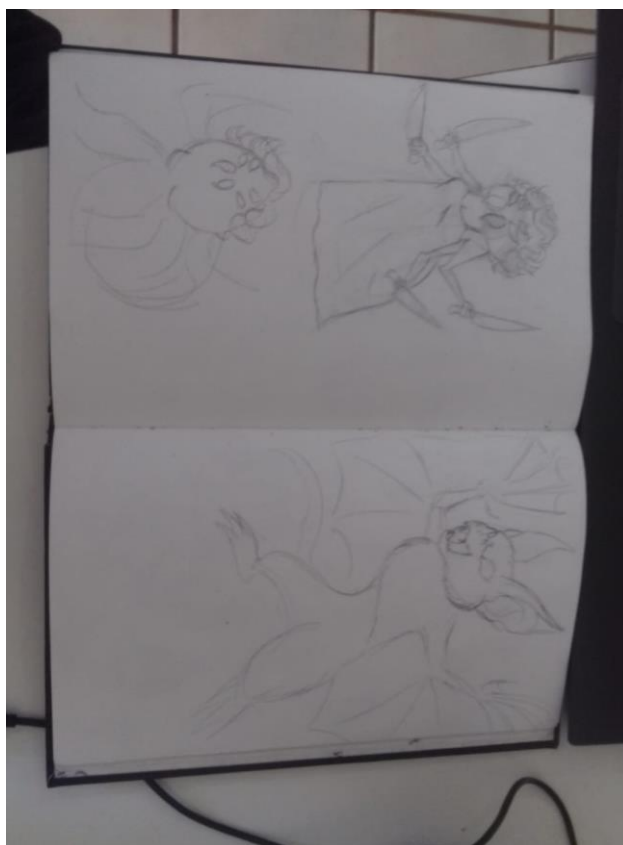


Imagem 27 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.



Imagem 28 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.



Imagem 29 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.

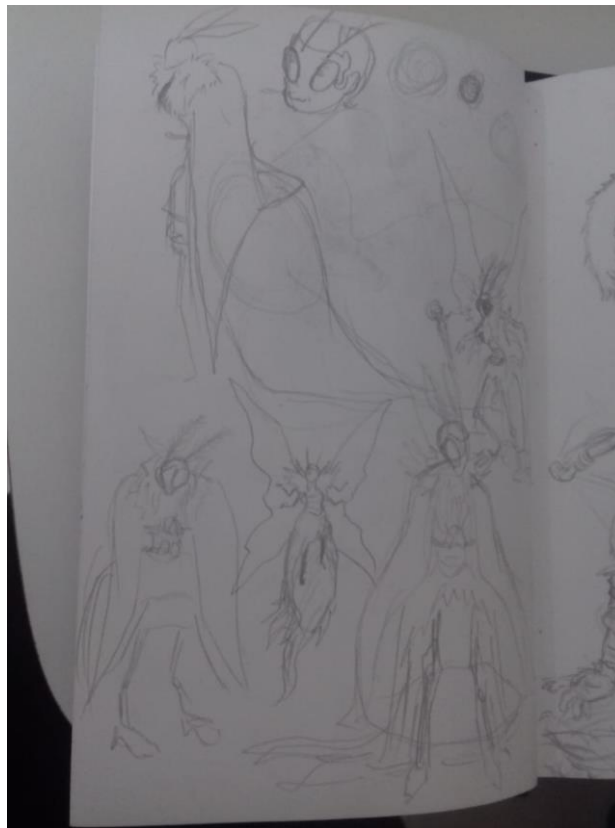


Imagem 30 – Rascunho de diversos personagens idealizados pela equipe Rotcontos.

A partir destes sketches iniciais e algumas reuniões com troca de desenhos e ideias entre o grupo, foi possível chegar a um consenso estético mais apurado e então passar para a próxima

etapa de produção das ilustrações somada ao requerimento de aprofundamento dos personagens feito pelo storyworld.

Também então estando agora delineados diversos traços das personalidades dos personagens, seu histórico e até mesmo como outros personagens o percebiam no enredo, foram tomando estes elementos uma rédea mais intensa sobre o desenvolvimento do texto e suas ilustrações.

Assim foi desenhado diretamente no Adobe Photoshop um novo conceito dos personagens do conto “Nematomorpha” de acordo com o que suas personalidades deveriam sugerir, bem como esta questão foi bastante relevante para a escolha das cores de suas roupas e estilo de vestimentas na etapa técnica posterior, onde estes foram pintados.

As fichas produzidas tinham o intuito não só de organizar e direcionar a produção do material da célula Rotcontos como também servir de arquivo para apresentação para o grupo Rotfather em reunião geral, deste modo sendo esteticamente construídas da seguinte maneira:

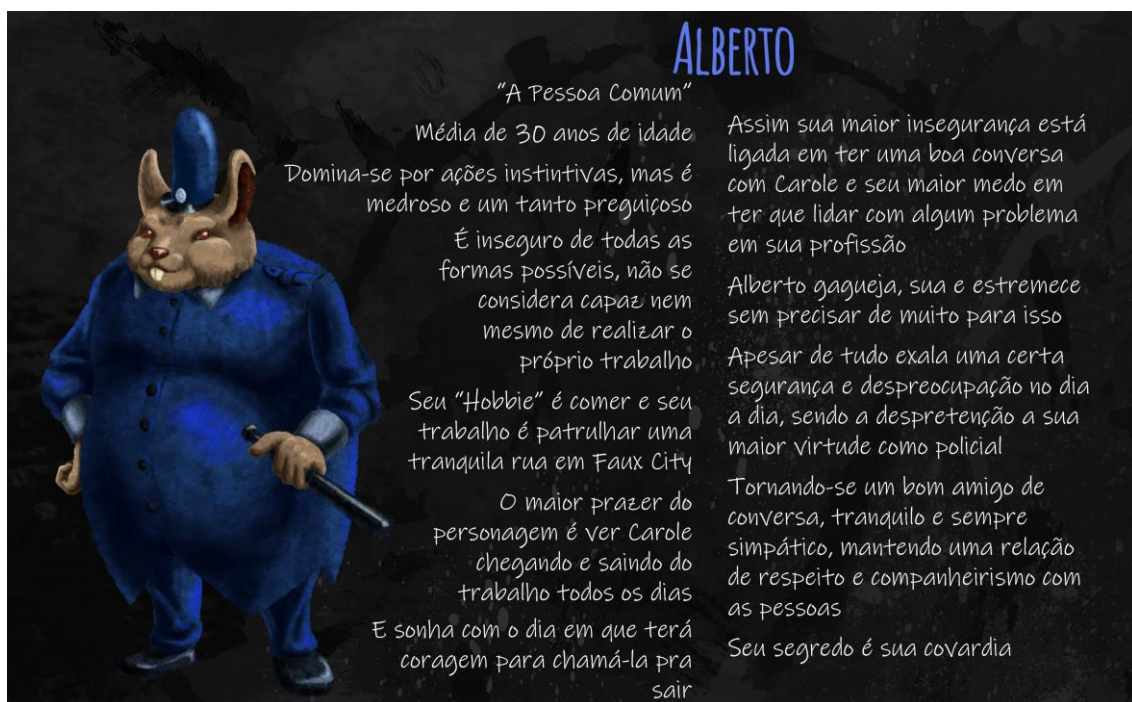



Imagem 31 – Ficha ilustrada de Alberto, personagem de “Nematomorpha”.

CAROLE




"O inocente"
Média de 20 anos de idade
Domina-se por ações emotivas
Insegura com a própria aparência, porém vaidosa consigo mesma
Seu Hobbie e trabalho é assar bolos
O maior prazer da personagem é a satisfação de seus clientes para com os seus produtos
Mas sonha com casar-se e formar uma família

Assim seu maior medo está ligado a não realizar seus sonhos
Mesmo que de qualquer forma, sentir medo não a faça reagir, apenas aceitar melancolicamente o destino
Em geral, apresenta sempre um bom humor e sorriso no rosto, sendo a simpatia sua maior virtude.
Assim mantém boa relação com todos que a conhecem e é vista como alguém simples, de boa índole e graciosa no seu jeito de ser.
Sua paixão secreta é Alberto, algo que considera platônico por pertencer a uma de uma espécie diferente do rato

Imagem 32 – Ficha ilustrada de Carole, personagem de “Nematomorpha”.

NEMATOMORPHO



"O inocente/Mago"
Média de 11 anos de idade
Domina-se por ações totalmente instintivas
É inseguro quanto as ameaças do mundo, mas não interessa-se por aprovação, apenas sobrevivência
Seu único objetivo de vida é comer para alimentar seu parasita
O maior prazer é comer, mas não consegue demonstrar satisfação
Sem sonhos, apenas o objetivo de comer para crescer e abduzir outro corpo

Seu maior medo é ser descoberto como uma ameaça
Quando ameaçado tende a esconder-se e observar desconfiado
Demonstra grande medo, mas também uma certa estranheza em seus atos, sendo sua maior vantagem a aparência frágil
Assim as pessoas o veem com pena ou indiferença
Esconde um parasita

Imagem 33 – Ficha ilustrada de Nematomorpha, personagem de “Nematomorpha”

Ação 3

Ilustrar os personagens dos outros membros da equipe

Briefing: Digitalização e pintura digital dos personagens dos outros contos de horror do projeto e adequação do desenho ao formato de ficha de personagem a ser apresentado para a equipe geral do Rotfather.

Público alvo: Jovens e jovens adultos fãs do universo Rotfather.

Apresentação: Aqui foi dada ênfase na produção conjunta das peças, desde o planejamento e feedback dos membros da equipe Rotcontos até a produção do conceito dos personagens ilustrados. Durante as reuniões foi discutido a mensagem passada pelas silhuetas dos personagens, se suas vestimentas o caracterizavam bem perante a classe social idealizada e outros detalhes que acentuassem os traços dos personagens perante o universo e sua função no conto protagonizado.



Imagem 34 – Rascunho da equipe para o conto “A aranha negra”



Imagem 35 – Rascunho da equipe para o conto “A aranha negra”



Imagem 35 – Conceito original de “Cristine” produzido pela equipe para o conto “A aranha negra”



Imagem 36 – Conceito original da aranha negra produzido pela equipe para o conto “A Aranha Negra”

A partir destes conceitos originais produzidos pela equipe e de algumas discussões sobre o material foram digitalizados estes desenhos e posteriormente devidamente finalizados e pintados no Adobe Photoshop pelo presente estagiário. Bem como, foi organizada a ilustração em uma ficha de personagem equivalente as fichas do conto “Nematomorpha”, todas apresentadas no mesmo dia em reunião geral do projeto Rotfather.

“Pessoa comum” (como Cristina) / “Governador” (como a Aranha Negra)

Próxima aos 35 anos de idade. Domina-se por ações sentimentais, ela tenta agradar os outros, mesmo que por dentro ela não goste disso. Como Aranha Negra ela atua instintivamente, guiada pelo ódio que a maldição lhe gera.

Ela sabe que precisa ser mais saudável, mesmo sabendo que não vai gostar muito de algumas pessoas. Ela gostaria muito de poder expressar seus sentimentos para mais indivíduos.

Gosta de ter atividades simples e relaxantes na sua casa, que a façam se liberar das coisas ruins que sente dentro dela. Tendo recebido uma herança sumptuosa do seu tio, ela não trabalhava por dinheiro.

CRISTINE, A ARANHA NEGRA

Da muito valor a ficar a sós com seu amado Howard e sua melhor amiga, Judith. Gosta de receber presentes de parte de Howard. Como Aranha Negra sente prazer ao matar as pessoas avarentas do bairro, principalmente as que já conhecia como Cristina.

Seu maior sonho é fazer parte de um grupo de pessoas de alta sociedade e ter amigos verdadeiros com alguns deles. Sendo a Aranha Negra, só tem em mente se livrar dos avarentos e egoístas de Tailerzantier, guiada pela maldição da Maniposa.

Seu maior medo comêo não conseguir fazer parte de um grupo social.

O pavor a faz entrar em pânico, começa a gritar histéricamente.

Mas em geral ela é uma aranha tranquila e introvertida. Quando se sente bem com outra pessoa, é bem sincera e sua companhia é agradável.

Assim, as pessoas não prestam muita atenção nela, mas Howard e Judith conseguem ver o valor que ela esconde na sua introversão.

Seu maior segredo é ódio ao raiva que sente por alguns de seus vizinhos ou “amigos”, que sempre oculta fazendo-a se sentir mal.

Imagem 37 – Ficha de Cristine, a Aranha Negra para o conto “A Aranha Negra”

C) AÇÃO 4:

Escrever o conto “Nematomorpha”

Briefing: Escrita de um conto de horror sobre um parasita de insetos no universo Rotfather. Este, bem como os outros contos de horror em produção para a série, deve apresentar elementos de referência a uma suposta Mariposa que servirá de ligação sobrenatural entre as diferentes histórias.

Público-alvo: Jovens e jovens-adultos, fãs do universo rotfather

Apresentação: Esta representa a etapa mais extensa e presente no estágio, compondo desde as primeiras conversas de imersão ao projeto até o momento presente, onde ainda não fora encerrada. E tal como as ilustrações, o momento de escrita foi dividido em antes e depois da reunião com a célula de gerenciamento do storyworld, pois esta foi chave para mudanças no ritmo de produção, enredo e briefing geral da proposta dos contos.

Ao início do período de estágio a célula dos Rotcontos já se apresentava em funcionamento e tinha alguns briefings de contos a serem construídos, também uma pincelada geral sobre o conceito do livro como projeto já rascunhada em documentos simples, tudo decidido em outra ocasião juntamente ao storyworld. Tais arquivos, ao ingresso do bolsista não foram esclarecedores o suficiente e precisaram ser revisados e aprofundado durante encontros na célula, dando margem ao já relatado Guia de Metas e Estruturação dos Contos e alguns outros acordos voltados ao enredo geral os quais permaneceram apenas verbalizados.

A partir do estabelecido até então foi dado início a produção da escrita tal como direcionava o guia, descrevendo em âmbito geral o local, os personagens, a época em que se passa o conto, sua mensagem principal e qual estrutura de acontecimentos estaria sendo desejada para que os arcs cumprissem o seu papel de passar essa informação. E assim que pronto, este arquivo foi imediatamente enviado ao drive do projeto para checagem tanto do resto da célula quanto do storyworld.

NEMATOMORPHA

O Conceito:

A mensagem a ser abordada:

As aparências enganam / Cuidado com quem você abriga

Época:

Há poucos anos ou nenhum a menos, não há certeza, mas pode-se entender que é atual

Local:

Faux City, bairro incerto, próximo ao rio que corta o município.

Imagem 38 – Parte do documento conceitual do conto “Nematomorpha” desenvolvido pelo estagiário

Arcos:

Introdução:

A barata confeitadora conversa com o rato e os dois demonstram estarem apaixonados um pelo outro. Após isso uma estranha e esfomeada criança de rua aparece abalando a rotina da barata que preocupa-se com o bem estar desta ninfa.

Desenvolvimento:

O casal marca um jantar na casa da barata onde desenvolvem mais profundamente seu relacionamento e decidem adotar a criança. Após a comilança a ninfa passa a se comportar mal. Alberto decide ir embora e caminhando pela rua ouve berros e volta pra ver o que está acontecendo. No escuro ele observa a pequena ninfa expelir um enorme parasita que entra no corpo de Carole.

Fim:

Carole é abduzida pelo parasita, mata o rato que permaneceu em choque e devora suas vísceras (Talvez mudar)

Imagem 39 – Descrição dos arcos narrativos no documento conceitual do conto “Nematomorpha” desenvolvido pelo estagiário

Procedendo com a metodologia a produção textual não construiu o enredo exatamente como o planejado nos arcos, mas manteve-se coerente ao guia, usando dos elementos necessários para criar uma introdução e desenvolvimento consistente à proposta inicial e a mensagem final pretendida. Assim, em meio a revisões e reescritas, foram preenchidas cerca de 6 páginas de conteúdo as quais foram então revisadas pelo storyworld e tiveram feedback repassado na já citada reunião.



Imagem 40 – Célula de Storyworld durante a reunião de feedback sobre os contos.



Imagem 41 – Registro da reunião com a célula de Storyworld

Neste encontro foi discutida a importância de cada conto ser produzido não só por um autor individual, mas com um processo criativo atrelado e revisado pela célula, a consolidação do briefing geral das histórias e uma clareza maior quanto as personalidades dos personagens. Algumas dificuldades também foram enfrentadas pelo Storyworld ao tentar entender e inserir-se tanto na proposta do livro como na dos contos em sua totalidade e bem como alguns tópicos do Guia, os quais foram esclarecidos ou elencados para serem retrabalhados. Também foi recomendado aos autores uma busca por novas referências dentro do gênero de horror em livros, citando exemplos em nomes como H. P. Lovecraft e Stephen King.

Assim, durante o mês posterior o aconselho da direção de roteiros foram concentrados os esforços da célula para a busca de referências, aprofundamento dos personagens e, em reuniões semanais, discussões sobre as ideias a serem colocadas em prática no projeto. O presente bolsista leu o livro “O Rei de amarelo” de Robert W. Chambers, principal influência de Lovecraft e publicado no Brasil pela editora intrínseca. Voltando ao final do período de replanejamento pós reunião a revisar e reescrever metade do seu conto, o qual atualmente acumula 7 páginas.

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

3.1 A SITUAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO FOI SATISFATÓRIA? EM QUE E COMO?

Sim, em todos os pontos. O conhecimento que adquiri na universidade eu pude pôr em prática e o meu nível de aprendizagem subiu muito no tempo em que estagiei. A área explorada abordou até mesmo mais do que o esperado, indo da ilustração para a construção de um enredo, o que havia sido pouco explorado dentro dos projetos de animação, mas que aqui consegui ter um contato mais íntimo e edificante como profissional.

3.2 QUAIS FORAM OS PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS E OS NEGATIVOS DO ESTÁGIO?

Ponto positivo posso levar em conta a qualidade e familiaridade que a equipe tem, como ela é grande podem existir alguns problemas de comunicação, mas o que mais me ensinou dentro do estágio foi o trabalho em equipe, reuniões de produção e distribuição de tarefas.

3.3 AS ABORDAGENS CONCEITUAIS, OS MÉTODOS E AS TÉCNICAS UTILIZADAS NO ESTÁGIO FORAM COERENTES COM O QUE FOI ESTUDADO NO CURSO? QUAIS AS CONVERGÊNCIAS? QUAIS AS DIVERGÊNCIAS?

A metodologia do trabalho em grupo como combustível para o processo criativo foi o principal fator de semelhança com a abordagem do curso, mas também é possível exaltar a parte técnica da ilustração como presente dentre estes pontos. Não foi notória qualquer convergência ao material estudado, toda via, percebeu-se uma profunda diferença no ritmo de produção e preocupação com o produto final ao fazer uma comparação grosseira dos trabalhos desenvolvidos em estágio com os feitos em aula.

3.4 COMO E EM QUE ESSE ESTÁGIO CONTRIBUIU PARA SUA FORMAÇÃO?

Em todos os pontos, é possível mesmo falar que o estágio agregou um conhecimento a mais que não teria na universidade e suas limitações, tanto conceitual quanto de produção em si. O fator principal seria o trabalho em equipe e a dinâmica de desenvolvimento de projetos, além de contato com grandes profissionais da área.

3.5 QUAIS OS CONHECIMENTOS TEÓRICOS E TEÓRICO-PRÁTICOS ADQUIRIDOS NO CURSO QUE FORAM DIRETAMENTE UTILIZADOS?

Todas as matérias, de quaisquer fases, tiveram conceitos adquiridos e pude implementar no estágio de uma forma mais ou menos explícita. Com enfoque em Metodologia de Projetos, onde os próprios conceitos de produção e desenvolvimento contribuíram; Ilustração Digital como evidente, Composição e Fotografia, mas mesmo os projetos de animação contribuíram de uma maneira muito forte, tanto nos ensinamentos de produção em si como em conceitos gráficos.

3.6 QUE CONHECIMENTOS PRESUMIDAMENTE DA ÁREA DE DESIGN FORAM NECESSÁRIOS E NÃO FORAM ESTUDADOS NO CURSO?

O mais forte foi o trabalho em equipe e a dinâmica de trabalho que existe dentro de uma equipe. Dentro do curso tudo é passível a erro e isso nos deixa acomodados, já em um ambiente real você precisa dar tudo de si, e quando isso se combina com algo que você realmente procura estudar, aprimorar e, como o presente bolsista, aperfeiçoa no tempo vago, o desenvolvimento começa a fluir mais naturalmente. Porém é evidente que alguns contratemplos acontecem, erros de comunicação principalmente, mas um nível de comunicação que não existe dentro do curso.

3.7 EM ESCALA DE 0 A 10, QUE VALOR RESUMIRIA, NA SUA OPINIÃO, A CONTRIBUIÇÃO DO ESTÁGIO PARA SUA FORMAÇÃO?

Valor 10, primeiramente por que dentro do estágio eu pude estudar, trabalhar e aperfeiçoar uma minúcia do design que até agora não é muito bem ensinada e conceituada dentro do

curso, a narrativa como parte do projeto gráfico. Mas o principal fator é que o nível de responsabilidade aumentou e muito, com certeza preparando o estagiário para um futuro mercado de trabalho e para desenvolvimento de melhores estudos acadêmicos.

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4



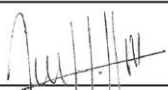
Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
Estagiário: Henrique Macieski Moraes
Área do Estágio: Célula de Arte e Design - Célula de Contos
Período de realização do estágio: 12/Agosto – 23/Novembro
Supervisor de Estágio: Profa. Mônica Stein e Agenor Furigo Neto
Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): moni_stein@yahoo.com.br; agenorfurigoneto@gmail.com

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
2. Qualidade das tarefas: organização, clareza e precisão no desenvolvimento das atividades conforme padrões estabelecidos pela empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduta a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
6. Interesse: Envolvimento na solução de problemas, disposição na busca de alternativas e conhecimentos para a execução de tarefas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
7. Relacionamento interpessoal: facilidade de relacionamento/comunicação com os demais componentes da equipe de trabalho.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
9. Disciplina e responsabilidade: comprometimento com horários, prazos, cumprimento de regras e normas da empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: O Aluno concluiu com êxito seu estágio!

Florianópolis, 27/11/2018
Cidade, Data


Assinatura do supervisor/concedente.
Mônica Stein



Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Henrique Macieski Moraes

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Mônica Stein

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: moni_stein@yahoo.com.br

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 26 / 11 / 2018

Para a auxiliar a avaliação

Esta carta deve ser preenchida pelo(a) Prof.(a) Orientador(a) a partir da disponibilização do Relatório Final de Estágio pelo(a) aluno(a) orientado(a). Os itens abaixo dizem respeito aos quesitos padrões deste documento. Para auxiliar na avaliação, o(a) Prof.(a) Orientador(a) pode encontrar recomendações e um modelo de relatório padrão no seguinte link, na aba "Manual do Prof. Orientador":

<http://estagiodesign.paginas.ufsc.br>

1. Relatório - Conteúdo: Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

Média

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

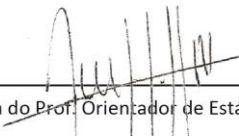
Outras Considerações: O aluno concluiu com êxito suas atividades e seu relatório, agregando muito em todas as atividades em que participou.

Florianópolis

Cidade

27/11/2018

Data


Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Henrique Macieska Moraes
Grupo G2E
12/08/2018 - 23/11/2018