

Danilo Hermano

DISTOPIA:
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PARA SÉRIE DE ANIMAÇÃO
2D

Projeto de Conclusão de Curso
(PCC) submetido ao Programa de
Graduação da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção
do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Paulo Wolf

Florianópolis

2018

RESUMO

Este projeto visa o desenvolvimento e criação de personagens para uma animação para web com o propósito de fazer uma crítica social por meio de sua construção narrativa. Para sua realização foram utilizadas teorias e práticas do design e da animação, tendo a *Double Diamond* como metodologia projetual. O estudo está focado nos personagens principais, e servirá de ponto de partida para uma websérie que se pretende desenvolver futuramente. Foram investigados o mercado de webséries, as webséries de maior destaque no Brasil e a concepção de personagens. Para criação dos personagens foi utilizada uma ficha guia que serviu de base para os perfis e narrativa, dentro das etapas de design estão presentes o storyboard, animatic e animação finalizando com um pequeno teaser de divulgação.

Palavras-chave: Animação 2D, Aventura, Distopia

ABSTRACT

This Project aims the development and creation of characters for an animation to the web with the purpose of making a social critique through its narrative construction. For its realization were used theorys and practices of design and animation, having the *Double Diamond* as its projectual methodology. The study is focused on the main charaters, and will serve as the starter point for an webserie which intends to be developed in the future. Were investigate the marketplace of webseries, the brazilian standout webseries and the character conception. For the creation of the characters were used a guide chip which served as base for the profile and narrative, within the steps of the design are presente the storyboard, animatic and animation, ending with a little publicizing teaser.

Keywords: 2D animation, adventure, dystopia

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama Double Diamonds.....	14
Figura 2 – A Jornada do Herói.....	30
Figura 3 – Final Space	34
Figura 4 – Ricky and Morty.....	34
Figura 5 – Imagem de personagem: Marte.....	41
Figura 6 – Imagem de personagem: Vênus.....	42
Figura 7 – Imagem de personagem: Clint.....	43
Figura 8 – Quadro de referências visuais.....	44
Figura 9 – Referência para Cenário 1: Mad Max.....	45
Figura 10 – Referência para Cenário 2: Mad Max	46
Figura 11 – Referência para Cenário 3: Hokuto no Ken.....	46
Figura 12 – Referência para Cenário 4: Hokuto no Ken	47
Figura 13 – Storyboard parte 1.....	51
Figura 14 – Storyboard parte 2.....	52
Figura 15 – Model Sheet	53
Figura 16 – Emoções e movimentos do personagem.....	54
Figura 17 – Animatic1.....	55
Figura 18 – Animatic 2.....	55
Figura 19 Rig de Personagem : Marte	56
Figura 20 – Rig de Personagem : Vênus.....	57

Figura 21 Network de construção de personagem.....58

SUMARIO

1.INTRODUÇÃO.....	11
1.2 OBJETIVOS.....	12
1.2.1 Objetivo Geral.....	12
1.2.2. Objetivos Especificos.....	12
2. METODOLOGIA PROJETUAL.....	13
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
3.1 DEFINIÇÃO DO CONCEITO DE WEBSÉRIES.....	16
3.2 ANÁLISE DO MERCADO DE WEBSÉRIES BRASILEIRAS..	17
3.3 CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM.....	19
3.3.1 A Jornada Do Herói.....	29
4.PROCEDIMENTOS METOLOLÓGICOS.....	33
4.1 DESCOBRIR.....	33
4.1.2 Gênero.....	33
4.1.3 O Universo.....	35
4.2 DEFINIR.....	35
4.2.1 Criação Dos Personagens.....	35
4.2.2 Design Dos Personagens.....	40
4.2.3 Concept Art.....	44
4.2.4 Cenário.....	45
4.2.5 Pitch.....	47
4.2.6 Logline.....	48
4.2.7 Outline.....	48
4.2.8 Roteiro.....	48
4.2.9 A Websérie.....	50
4.3 DESENVOLVER.....	50
4.3.1 Storyboard.....	51
4.3.2 Model Sheet.....	52
4.3.3 Estudo De Movimento De Personagem.....	53
4.3.4 Animatic.....	54
4.4 ENTREGAR.....	56
4.4.1 Animação.....	65
5. CONCLUSÃO.....	59
6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o debate sobre as diferenças de gênero na sociedade vêm crescendo, abordando questões socioculturais e fazendo surgir muitos movimentos que tem o objetivo de alterar o paradigma atual. Mas essa discussão não é tão recente, segundo Silva (1999), que discute a teoria do monismo e dualismo sexual, passando pelo culto à masculinidade e finalmente chegando aos movimentos de minorias sociais da década de 60 até hoje, tornou-se comum questionar as diferenças entre homens e mulheres, baseando-se em uma hegemonia sexista e de gênero. Falar sobre o assunto é necessário, pois educa e conscientiza da existência de várias formas de opressão como violência e desigualdade.

Uma abordagem invertendo os papéis dos gêneros foi escolhida pois coloca opressor e oprimido em diferentes posições. Uma abordagem inversa numa narrativa é uma forma de chamar atenção do espectador e conscientizar sobre o tema. Exemplos de como essa abordagem é explorada são: o curta de 2011 “*Love is all you need*”¹, escrito por Kim Rocco Shields e David Tillman que foca numa sociedade na qual a maioria da população é homossexual e os heterossexuais são hostilizados por sua sexualidade; e o curta francês de 2014 “*Majorité Opprimée*”², por Eleonore Pourriat, que aborda um dia comum na vida de um homem, enfrentando sexismo e violência sexual em uma sociedade controlada por mulheres.

A escolha desse tema para uma animação é conscientizar as pessoas sobre o preconceito e injustiça por conta da diferença dos gêneros. A plataforma escolhida é o site de videos Youtube. A rede tem mais de um bilhão de usuários, o que representa mais de um terço dos usuários da Internet. Diariamente essas pessoas assistem muitas horas de vídeo, gerando bilhões de visualizações. No Brasil a marca é de 98

¹ <<https://www.youtube.com/watch?v=3ROXTFfkco>> Acesso em 13/07/2018

² <<https://www.youtube.com/watch?v=kpfaza-Mw4I>> Acesso em 13/07/2018

milhões de usuários mensais, com um adicional de 35 milhões nos últimos dois anos, segundo o próprio YouTube³. A faixa etária mais atingida é entre 18 e 34 anos, um público relativamente jovem e também os maiores consumidores de animações.

1.2 OBJETIVOS

Neste tópico serão abordados os objetivos, geral e específicos, que norteiam este estudo.

1.2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver personagens para uma websérie de animação 2D mesclando ferramentas do design e da animação com o propósito de fazer uma crítica social por meio de sua construção narrativa.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar a construção de personagens para animação.
- Verificar o atual estado do mercado de animação.
- Investigar o conceito de web séries e propor a diferenciação com o conceito de série.

³ <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/>> Acesso em 11/10/2018

2. METODOLOGIA PROJETUAL

Com base no exposto a metodologia projetual escolhida é a *Double Diamond* da *Design Council* (2005). Essa metodologia é dividida em 4 etapas características: descobrir, definir, desenvolver e entregar, cujo diagrama pode ser observado na Figura 1.

O método adotado foi adaptado de modo que pudesse estreitar seus procedimentos com o design de animação. Suas etapas foram fundamentais para a produção do curta metragem organizando, dando suporte e forma ao projeto de animação. A seguir são detalhadas as fases do projeto:

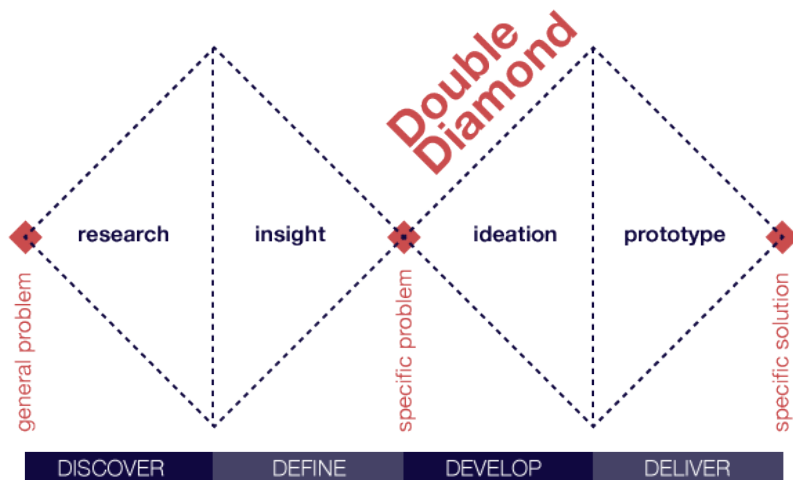
Descobrir: A primeira fase do modelo *Double Diamond* abrange o início do projeto. Nessa etapa são organizadas as informações e se desenvolve o *briefing*, no qual são definidos os objetivos, o propósito, a finalidade e o tema do projeto.

Definir: A segunda fase é o estágio de definição, no qual se busca dar sentido às melhores possibilidades identificadas na fase de descoberta. Perguntas como: “O que mais importa? Em que devemos agir primeiro? O que é viável?” (DESIGN COUNCIL, 2005), devem ser respondidas e organizadas. O objetivo aqui é desenvolver um resumo criativo que enquadre o desafio fundamental do design, nesse caso também da animação. Desenvolvimento de roteiro e pesquisa semântica.

Desenvolver: A terceira fase é um período de desenvolvimento, no qual soluções ou conceitos são criados, prototipados, testados e repetidos até o ideal. Nesta etapa serão desenvolvidos o *concept art*, o *storyboard*, a trilha sonora, o *animatic* e a animação.

Entregar: A fase final do modelo é o estágio de entrega, no qual o projeto resultante é finalizado, produzido e lançado. Nesta etapa são realizados os toques finais da animação e a pós-produção.

Figura 1 – Diagrama Double Diamond



Fonte: Design Council (2005).

Considerando a metodologia e os processos usados para se criar uma animação, a seguir serão detalhados alguns dos processos utilizados dentro das etapas:

Briefing: Nesta etapa são definidas todas as informações sobre o projeto. Objetivos, propósito, finalidade e tema devem estar presentes neste documento.

Pesquisa técnica: Nesta etapa é realizada a pesquisa e o estudo das técnicas, e são verificados os recursos e programas que serão utilizados para o desenvolvimento do projeto.

Roteiro: Nesta etapa é criada a narrativa da história que será contada, tendo como suporte as etapas anteriores.

Pesquisa Semântica: Nesta etapa é feita uma pesquisa visual para procurar referências e escolher elementos para a criação de personagens, cenários e som.

Concept Art: Nesta etapa são aplicados os elementos encontrados e analisados na pesquisa semântica e se criam os personagens, definindo tanto suas características físicas quanto psicológicas.

Trilha Sonora: Nesta etapa é criada a trilha sonora, é importante defini-la para ser usada com o *animatic*, essencial para ajuste de ritmo e tempos das cenas.

Storyboard: Nesta etapa temos uma das partes mais essenciais de uma animação, em que o roteiro vira desenho, sendo organizado de acordo com as cenas, dando importância para os movimentos da animação e o *timing*. No *storyboard* definimos os enquadramentos e movimentos de câmera, mostra-se o cenário que será utilizado, além de inserir os personagens na cena.

Animatic: Depois de finalizar o *storyboard* se inicia a construção do *animatic*, que serve como um protótipo da animação. Os desenhos são convertidos para formato de vídeo, incluindo sons, efeitos movimentos de câmera e animações simples. Serve para verificar se tudo está de acordo com o desejado antes de começar a animação.

Animação: Baseado no *animatic*, os cenários e personagens são colocados em suas posições e animados. São realizados os ajustes finais nos personagens e todas as cenas serão finalizadas.

Edição: Na edição são adicionados os efeitos visuais, são escolhidas e aplicadas as transições, o som é sincronizado e por fim a animação é renderizada.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este tópico apresenta a base teórica que norteou o processo de pesquisa e a fase inicial, descobrir, da metodologia projetual deste estudo. Serão apresentadas: a definição do conceito de webséries; a análise do mercado de webséries no Brasil e as webséries com maior representatividade para esse mercado; dados para concepção de personagens utilizando os arquétipos como ferramenta para construção da personalidade e uma breve apresentação sobre a jornada do herói e sua importância para construção de uma narrativa que gere engajamento e interesse do público.

3.1 DEFINIÇÃO DO CONCEITO DE WEBSÉRIES

O conceito de websérie é algo que divide a opinião de autores por existir uma linha tênue que as diferencia de séries televisivas ou até mesmo “séries para web”. De acordo com De Figueiredo e Lins (2015) o fato da Netflix afirmar que *House of Cards* é uma série na web, e não uma websérie, reforça a importância de se tentar intitular corretamente novos formatos audiovisuais.

“Uma websérie é uma narrativa audiovisual de qualquer gênero produzida exclusivamente para a Internet, dividida em episódios (os chamados “websódios”, *Websodes* em inglês), cada um com tempo de duração variável (em geral, de um a dez minutos), e apresentados com uma certa periodicidade (quase sempre semanal).” (ZANETTI, p. 10, 2013)

A estrutura das webséries é bastante similar a das séries, um produto audiovisual que mantém as tradições de narrativas seriadas, ou seja, histórias com uma continuidade narrativa separadas por capítulos. Segundo Zanetti (p.7, 2013) “em sua maioria elas seguem o mesmo padrão narrativo das séries tradicionais (...)”. O que as difere das séries tradicionais, via de regra, é o suporte. De Figueiredo e Lins (2015) complementam que a narrativa ganha materialidade e se estrutura a partir

do suporte elegido para sua transmissão. Por suas especificidades, os suportes digitais tanto provocam novas formas narrativas quanto oferecem ao narrado possibilidades inéditas.

É importante estar atento para o fato de que nem todos os conteúdos audiovisuais serializados são considerados webséries, temos como exemplo o formato chamado de vlog, que apesar de dividido em capítulos ou episódios, não contém uma narrativa e sim opiniões em forma de vídeo.

Esses aspectos demonstram o quanto as webséries já ocupam um lugar específico no campo de produção audiovisual, possuindo instâncias próprias de reconhecimento e consagração, principalmente nos Estados Unidos, onde ocorrem importantes festivais dedicados a esse tipo de produto, como *Los Angeles Web Series Festival* e *HollyWeb Web Series Festival*. No Brasil, já existem editais públicos de realização audiovisual específicos para webséries e no YouTube é possível encontrar a página Web-seriados.com, um canal dedicado à divulgação de webséries nacionais (ZANETTI, 2013).

3.2 ANÁLISE DO MERCADO DE WEBSÉRIES BRASILEIRAS

A área da animação vem ganhando mais espaço no mercado nas últimas décadas. Tanto no exterior quanto no Brasil, inspirando-se em grandes produtoras, produções independentes começaram a surgir cada vez mais graças ao avanço da tecnologia e maior acesso de conteúdo, como metodologias de animação, softwares de animação e com o apoio de veículos de acesso fácil e popular como a internet e os sites de *upload* de vídeos como Vimeo e Youtube.

Segundo Coelho (2016), a computação facilitou a animação em praticamente todas as técnicas, não só a de computação gráfica, pois ela barateou todos os processos e tornou acessível fazer filmes em casa, em pequenos estúdios.

De acordo com o Centro Técnico Audiovisual (2017), o Brasil ficou para trás na área em relação aos países que atuam no setor, os incentivos começaram no meio da década de 1980 com a parceria entre Embrafilme e o National Film Board, criando o CTAv (Centro Técnico Áudio-visual), mas seu crescimento foi mais lento que o esperado. Nos anos 1990 César Coelho, Marcos Magalhães, Léa Zagury e Aida Queiroz criaram o que viria a ser o maior festival de animação da América Latina, reconhecido internacionalmente como Animamundi.

Entre os objetivos do CTAv, está: estimular o aprimoramento da produção de filmes de animação e curta metragem.⁴ Nesteriuk (p. 10, 2011) enfatiza esta proposta ao afirmar que:

“Pensar política pública em animação é muito mais do que simplesmente ampliar a indústria. É promover a expertise e a capacitação de profissionais cada vez mais especializados. É também investir em novos processos que dêem vez e voz a experiências e criações singulares a partir de processos coletivos. É oportunizar idéias, propostas e iniciativas por meio do encorajamento de cada profissional do setor produtivo de conteúdos audiovisuais de animação. Trata-se, sobretudo, de respeitar o espectador, na maioria das vezes, a criança, como cidadã crítica, reflexiva e participante.”

Hoje parcela das animações criadas para o ambiente digital são distribuídas por meio de *streaming* e geralmente são gratuitas além de servirem de divulgação para seus criadores, porém existem outras formas de capitalizar com essas animações, um exemplo é a função monetizadora do site Youtube. Os canais brasileiros hospedados no Youtube como, por exemplo, “O (sur)real mundo de Any Malu” tem uma renda mensal estimada entre US\$ 987,00 e US\$ 15.800,00 dólares mensais, enquanto o

⁴ <<http://ctav.gov.br/institucional/historico/>> Acesso em 11/10/2018

canal “Gato Galático” atinge uma renda entre U\$ 8.700,00 e U\$138.900,00 dólares mensais⁵.

Um exemplo de *webserie* de animação que conquistou o público infantil e se tornou um grande sucesso, foi a Galinha Pintadinha, que estreou no Youtube em 2006 como parte de um projeto produzido por Juliano Prado e Marcos Luporini. Em meados de 2015, nove anos após a estreia, o canal atingiu o marco de 2 bilhões de visualizações com apenas 38 vídeos. Segundo Matsuura (2015), os números não crescem apenas no Youtube, a empresa já vendou mais de dois milhões em DVDs, está entre as produções mais vistas na Netflix e possui dezenas de produtos licenciados. Em 2017 a soma de visualizações dos canais da Galinha Pintadinha, em diferentes idiomas, ultrapassa a marca de 10 bilhões de visualizações.

A partir do exposto podemos observar o quão oportuno pode ser para a área da animação de curta-metragem e webséries de animação explorar sua veiculação na web. Mas para que uma produção consiga todo o engajamento esperado é importante que sua narrativa seja instigante e seus personagens cativem a audiência.

3.3 CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM

A concepção de personagens é um dos aspectos de grande importância em uma história, mesmo que esta possua um universo bem desenvolvido e um roteiro consistente, personagens rasos ou mal construídos, podem desanimar e ou frustrar o espectador (CAMPOS, WOLF, VIEIRA, 2014) e conseqüentemente ser o fracasso da produção, por este motivo é importante dedicar parte do processo de criação para o desenvolvimento de personagens capazes de envolver o público.

⁵ <socialblade.com> Acesso em 09/08/2018

De acordo com Seegmiller (2008) o design de personagens é o ato de criar algo ou alguém que inserido em uma determinada narrativa ou ambiente, provoca alguma reação ou expectativa do público, gerando envolvimento com a produção. Campos (2011 *apud* WOLF, p. 44, 2015) entende o personagem como uma representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional. Deste modo o personagem recebe características pertencentes à qualidade humana capazes de gerar sua identificação com o público.

O desenvolvimento de personagens é o segundo aspecto mais importante para uma animação, após a concepção da história. “A aparência dos personagens é desenvolvida através de desenhos, esculturas, modelos e até modelagens computacionais” (BUGAY, 2004, p. 51).

Segundo Wolf (2015) muitos autores sugerem iniciar o processo de concepção de personagens pela sua gênese, identificando suas origens e fatores que o levaram para determinado ponto da história. Ao seguir esse processo é possível verificar as possibilidades de atuação de um determinado personagem dentro da narrativa que será apresentada ao público, além de anular possíveis erros de roteiro ao apresentar as características do personagem e seu passado.

Para facilitar o processo de criação de personagens Campos, Wolf e Vieira (2014) desenvolveram uma ficha guia para concepção de personagens que permite levantar aspectos físicos e psicológicos dos personagens e é capaz de auxiliar no processo de construção da narrativa, Quadro 1. A ficha guia é composta por 26 perguntas que vão desde o nome do personagem e suas características físicas até o modo como ele se relaciona com os demais personagens da história.

Quadro 1 – Ficha para Concepção de Personagem

FICHA GUIA CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM
Nome:
Idade:
Cor:
Olhos:
Cabelos:
Tamanho:
Tipo Físico:
Temperamento hipocrático:
Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?
Como ele se sente em relação a sua aparência?
Arquétipo:
Histórico:
Quais são seus hobbies?
O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?
Medos:
Qual a reação quando tem medo:
Manias:
Humor:
Virtudes:
Defeitos:
Habilidades:
Motivação principal:
Relações com as pessoas:
Seu traço principal:
Como os outros personagens o veem?

Fonte: Campos, Wolf, Vieira (2014)

Vários aspectos podem ser tratados na construção de um personagem, como sua aparência física, seu aspecto psicológico, sua história, entre outros. Dentre as ferramentas para construção do personagem está a utilização dos arquétipos. A palavra Arquétipo tem origem do grego e tem como significado o primeiro modelo ou imagem de alguma coisa, antigas impressões sobre algo. É um conceito explorado em diversos campos de estudo, como a Filosofia, Psicologia e a Narratologia. Carl Gustav Jung (1875-1971) foi um dos primeiros escritores modernos a tratar sobre o tema, sendo atualmente considerado

a maior referência no assunto. Em seu livro *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2012), a maioria dos personagens de ficção poderiam ser categorizados em doze arquétipos, cada um com seus lemas, desejos centrais, objetivos, maiores medos, estratégias, fraquezas e talentos (MASSARANI, 2018). Baseado no trabalho de Jung, a autora Victoria Lynn Schmidt escreveu o livro *45 Master Characters* definindo os arquétipos de personagens. São 8 arquétipos masculinos e 8 femininos, cada um com seu "lado negro", totalizando 32 modelos arquetípicos. Outros 13 sub-arquétipos são descritos pela autora, mas neste estudo serão utilizadas apenas as 32 principais. A seguir são detalhados os principais arquétipos masculinos e femininos.

PRINCIPAIS ARQUÉTIPOS MASCULINOS:

1. O Homem de Negócios

Este é aquele homem viciado em trabalho, que tem como prioridade na vida o sucesso em detrimento de amizades, portanto não é considerado um bom marido ou pai, visto que gasta mais tempo com sua vida profissional do que com a familiar. Normalmente racional, lógico e organizado, usando regras e ordens para evitar seus sentimentos. É o clássico arquétipo do detetive. Exemplos: Sherlock Holmes, Hercule Poirot (Agatha Christie), Tio Patinhas, Dr. Spock (Jornada nas Estrelas).

2. O Traidor (lado sombrio do Homem de Negócios)

Este é o Homem de Negócios que passou dos limites e veio a ter sede por poder. Só enxerga o trabalho e gosta de humilhar e manipular as pessoas, enxergando-as apenas como peças de um tabuleiro. Muitas vezes acredita estar fazendo o certo. Exemplo: Ebenezer Scrooge (*Um Conto de Natal* de Charles Dickens).

3. O Protetor

Este é o homem que busca proteger todos ao seu redor, e que deseja viver em um campo protegido. Explosivo e intuitivo, gosta de fazer as mulheres se sentirem especiais. Exemplos: Super-Homem, Rocky Balboa, John Mclane (Duro de Matar).

4. O Gladiador (lado sombrio do Protetor)

Este é aquele homem que gosta de destruir, que tem ganância e desejo por sangue. Seu comportamento é impulsivo, imprevisível e indiferente ao seu redor. Exemplo: Tony Montana (*Scarface*).

5. O Recluso

Este é um homem solitário, gosta de ficar sozinho e não fica a vontade na presença de muitas pessoas. Em um relacionamento, geralmente não é o líder da relação. Ele pode ter um espírito criativo, que se levado ao extremo pode levar o personagem a se perder em suas próprias fantasias. Tem como motivação o conhecimento, gosta de ler, estudar e analisar ideias. Exemplo: Victor Frankenstein, Fox Mulder (*Arquivo X*), Dr. Jekyll.

6. O Bruxo (lado sombrio do Recluso)

Este é um Recluso que busca conhecimento para fazer o mal aos outros e ao ambiente. Egoísta e extremamente solitário (evita as pessoas). Exemplos: Drácula, Dr. Hannibal Lecter (*Silêncio dos Inocentes*).

7. O Tolo

Este é um homem-menino e que tem um ótimo relacionamento com crianças, pois são semelhantes. Amigável, uma pessoa de espírito livre, as vezes inconsequente e adora ser o centro das atenções. Exemplos: Cosmo Kramer (Michael Richards em *Seinfeld*), Joey Tribbiani (Matt Leblanc em *Friends*).

8. O Abandonado (Lado sombrio do Tolo)

Este é um homem mendigo, vagabundo ou ladrão que fica nas ruas. Se sua família for de condição social elevada pode se tornar arrogante e achar que está acima da lei. Geralmente bom de lábia que convence e manipula. Exemplo: Randle Patrick (Jack Nicholson em *Um Estranho no Ninho*).

9. O Homem das Mulheres

Este é o homem que ama as mulheres, possui fortes amizades femininas e as enxerga como igual/superior, vendo extrema beleza em todas elas. Pode ser afeminado ou não. Geralmente não se dá bem com homens. Exemplos: Shakespeare (Joseph Fiennes em *Shakespeare Apaixonado*), Jack Dawson (Leonardo DiCaprio em *Titanic*).

10. O Sedutor (lado sombrio do Homem das Mulheres)

Este é o Homem das Mulheres que vive para arruinar suas vidas. Gosta de destruir corações e pode ser obcecado por uma mulher que não lhe dê atenção. Exemplo: Alfie (Jude Law em *Alfie, o sedutor*)

11. O Messias Masculino

Este é aquele homem que possui uma forte causa, por vezes divina. Pode ter características andrógenas e absorver facilmente outro arquétipo. Exemplo: Jesus Cristo, Luke Skywalker (*Guerra nas Estrelas*), Mahatma Gandhi, Martin Luther King, Robin Hood, William Wallace (*Coração Valente*), Neo (*Matrix*).

12. O Justiceiro (lado sombrio do Messias Masculino)

Este é o Messias Masculino no qual sua palavra é a lei. Não é um vilão que visa ganhos pessoais pois acredita estar fazendo o melhor para seus seguidores. Gosta humilhar as passoaas para depois convertê-las. Exemplo: Charles Kane (Orson Welles em *Cidadão Kane*), Darth Vader (*Guerra nas Estrelas*).

13. O Artista

Este é o homem emotivo, que canaliza suas emoções para algo criativo, mas muitas vezes não as controla. Geralmente é explosivo, inseguro, dependente e insatisfeito. Ele se importa com o que os outros pensam dele. Exemplo: Vincent Van Gogh, Mozart (Tim Hulce em *Amadeus*).

14. O Abusado (Lado sombrio do Artista)

Este é o Artista que não consegue controlar suas emoções, tornando-se volátil e vingativo, ultrapassando todos os limites e descontando sua frustração em todos ao seu redor. Exemplo: Marcos (Dan Stulbach em *Mulheres Apaixonadas*)

15. O Rei

Este é aquele homem que necessita dominar, um "reino" para controlar. Geralmente é um político ou um chefe. Não consegue enxergar a situação como um todo e ignora os detalhes e as emoções. Se fracassa busca preencher o vazio com bebidas e sexo. Exemplos: Rei Artur, Júlio César.

16. O Ditador (lado sombrio do Rei)

Este é o Rei que fica obcecado com a dominação e passa a desejar mais e mais controle sobre seus subordinados, querendo ser um semideus. Pode ser passivo-agressivo e também capaz de fazer leis ou agir sem sentido apenas para demonstrar seu poder. Exemplos: Don Vito Corleone (Marlon Brando em *O Poderoso Chefão*), Don Michael Corleone (Al Pacino em *O Poderoso Chefão - Parte II*).

PRINCIPAIS ARQUÉTIPOS FEMININOS:

1. A Musa Sedutora

Esta é a mulher forte que sabe o que quer, de sexualidade aberta. Gosta de ser o centro das atenções, mas teme a rejeição. Exemplo: Scarlett O'Hara (*E o Vento Levou*), Cleópatra.

2. Femme Fatale (lado sombrio da Musa Sedutora)

Esta é a Musa Sedutora que usa suas qualidades para controlar e manipular os homens. Seu corpo é uma arma. Exemplos: a figura da Femme Fatale de Phyllis Dietrickson (*Pacto de Sangue*, por Barbara Stanwick), Catherine Tramell (Sharon Stone em *Instinto Selvagem*), Alex Forrest (Glenn Close em *Atração Fatal*).

3. A Amazona

Esta é a mulher feminista, que possui um lado masculino tão forte quanto o feminino. Geralmente selvagem e apaixonada pela natureza. Exemplos: Xena a Princesa Guerreira (Lucy Lawless), Mulher Maravilha.

4. A Górgon (lado sombrio da Amazona)

Esta é a mulher agressiva, que age como ditadora e faz de tudo para ajudar outra mulher. Segundo a mitologia grega, elas são monstros de garras que podem transformar seres vivos em pedra com o olhar, como exemplo a medusa.

5. A Filha do Pai

Esta é a mulher que luta para ser igual/tão boa quanto um homem (ao contrário da Amazona, que luta pela mulher e não se importa em encaixar-se no mundo masculino). Ela argumenta contra a causa feminina, o sexo frágil, e fica ao lado dos homens, querendo ser "um deles". Exemplos: Dana Scully (Gillian Anderson em *Arquivo X*),

Elizabeth I (Cate Blanchett em *Elizabeth*), Clarice Starling (*Silêncio dos Inocentes* por Thomas Harris).

6. A Traíçoeira (lado sombrio da Filha do Pai)

Esta é a mulher inteligente capaz de tudo para atingir seus objetivos/chegar ao topo. Não gosta do fato de não fazer parte do grupo masculino que parte para a vingança. Exemplos: Margo Channing (Bette Davis em *A Malvada*), Miranda Priestly (Meryl Streep em *O Diabo Veste Prada*).

7. A Cuidadora

Esta é a mulher com senso de obrigação de cuidar de alguém, colocando os outros em primeiro lugar. Geralmente tem sua beleza escondida por não ligar muito para aparência. É o arquétipo da mãe e esposa protetora, mas que possui muitas fragilidades. Exemplos: Madre Teresa de Calcutá, Bela (de *a Bela e a Fera*).

8. Mãe hiper-controladora (lado sombrio da Cuidadora)

Esta é a Cuidadora quando lhe foge ao controle o desejo de proteger. Ela é a mãe que envenena o filho para poder cuidar dele depois, que infringe e impõe a culpa nos outros e que se faz de vítima sempre quando machucada ou em necessidade. Pensa que os outros não podem viver sem ela quando na verdade ela é que não pode viver sozinha. Exemplos: Enfermeira Ratched (Louise Fletcher em *Um Estranho no Ninho*).

9. A Matriarca

Esta é a mulher que está no comando, que é forte, comprometida, fiel e amorosa. Faz tudo para sua família e exige respeito. Ela é a esposa perfeita e seu momento mais inesquecível é o dia do seu casamento. Exemplo: Aurora Greenway (Shirley MacLaine em *Laços de Ternura*).

10. A Desprezada (Lado sombrio da Matriarca)

Esta é a mulher que é abandonada pela família mesmo fazendo de tudo por ela. Ela é capaz de tudo para manter seu casamento e o comando da situação. Se o marido tem uma amante, a culpa é da amante e não dele. Exemplos: Blair Cornelia Waldorf Bass (*Gossip Girl*)

11. A Mística

Esta é a mulher de paz e misticismo, que ama ficar sozinha com seus pensamentos. Tem uma mente forte e espírito livre, escolhe a vida espiritual em detrimento dos desejos terrenos. Exemplos: Phoebe Buffay (Lisa Kudrow em *Friends*), Annie Hall (Diane Keaton em *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa*)

12. A Traidora (lado negro da Mística)

Esta é a mulher que tem uma aparência bondosa mas esconde grande maldade. Ela acredita nunca será descoberta. Exemplo: Natalie (Sarah Gadon em *A Nona Vida de Louis Drax*)

13. O Messias Feminino

O Messias é o arquétipo andrógono, e as versões masculinas e femininas são quase iguais. Esta é a mulher que tem uma forte causa, capaz de se sacrificar pelos outros e pode facilmente conter outros arquétipos. Exemplos: Joana D'Arc, Maria de Nazaré, Galadriel (Senhor dos Anéis por J.R.R. Tolkien), Trinity (Carrie-Anne Moss em *Matrix*).

14. A Destruidora (lado sombrio do Messias Feminino)

Esta é a mulher vilã no sentido de proteger a qualquer custo o bem maior. Humilha a pessoa para depois convertê-la a sua causa. Exemplos: Esdeath (Akame ga Kill)

15. A Donzela

Esta é a mulher charmosa e alegre e não se preocupa com problemas dos dia-a-dia. É uma mulher que corre muitos riscos, despreocupada, irresponsável e dependente. Adora variedade e festas. Exemplos: Lady Guinevere (Mitologia Arturiana), Julieta (de *Romeu e Julieta* por William Shakespeare), Sandra Dee (Olivia Newton John em *Grease*).

16. A Adolescente problema (lado sombrio da Donzela)

Esta é a mulher descontrolada, excessiva, obcecada com festas, drogas e sexo. Não possui moral e ética nem aceita a responsabilidade pelos seu erros cometidos. É depressiva, egoísta, invejosa e se acha acima da lei. Exemplos: Regina George (*Mean Girls*)

Como pode ser observado alinhar um sistema para concepção de personagem com o uso de arquétipos potencializa e norteia o processo de criação de personagens, pois os arquétipos são entendidos como “personalidades” que caracterizam perfis psicológicos e em alguns casos físicos. Também é notável que estes perfis estão presentes em diversas narrativas que acompanhamos e podem ser facilmente identificados.

3.3.1 A JORNADA DO HERÓI

Uma técnica muito utilizada nas histórias de ficção é a Jornada do Herói, desenvolvida por Joseph Campbell e publicada em seu livro “O Herói de Mil Faces”. Ele encontrou um padrão narrativo investigando a estruturas de lendas, fábulas e mitologia, além de outras histórias contemporâneas e roteiros de filmes.

Segundo Albert Paul Dohoui (2005), no seu artigo homônimo à técnica, em todas histórias existem um herói e a narrativa gira em torno de suas peripécias. Ele cita que Campbell desenvolveu uma estrutura de eventos que demonstra que o herói passa por doze etapas, enfrentando grandes desafios para conseguir algo de grande importância em sua vida. As doze etapas podem ser observadas na Figura 2 e são brevemente explicadas na sequência.

Figura 2 – A Jornada do Herói



Fonte: Viverdeblog.com (2014)

Passo 1 – Mundo Comum

O herói é apresentado em seu dia-a-dia introduzindo um conflito e mostrando a motivação do personagem para embarcar na aventura.

Passo 2 – Chamado a Aventura

A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum. Portas se abrem para o personagem sair do seu mundo comum.

Passo 3 – Recusa ao Chamado

O herói prefere não se envolver e quer continuar sua vida comum, geralmente apresenta algum motivo.

Passo 4 – Encontro com o Mentor

O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão.

Passo 5 – Travessia do Umbral (Travessia do Limiar)

Esse é o passo em que o herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção.

Passo 6 – Testes, Aliados e Inimigos

Grande parte da história se desenvolve nesse passo. No novo mundo, fora do “mundo comum” do personagem ele passará por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar inimigos.

Passo 7 – Aproximação do Objetivo (Caverna Profunda)

O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.

Passo 8 – Provação

É o auge da crise, é o ponto onde o herói enfrenta seu maior inimigo ou provação e assim na maioria das vezes vence.

Passo 9 – Recompensa

Passada a provação máxima o herói conquista sua recompensa, geralmente ligada ao motivo de sua decisão de ingressar na aventura.

Passo 10 – Caminho de Volta (Estrada de Volta)

É a parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior.

Passo 11 – Depuração (Ressurreição)

Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente.

Passo 12 – Retorno Transformado (Retorno Com Elixir)

É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

A Jornada do Herói é um ponto importante para o desenvolvimento da narrativa/história que se pretende contar. A trajetória descrita por Campbell servirá como guia para criação da narrativa da websérie Distopia.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este tópico aborda os procedimentos metodológicos realizados durante o estudo seguindo a metodologia *Double Diamond*. De acordo com as etapas da metodologia e utilizando os processos descritos anteriormente o projeto se adaptou da seguinte maneira: Descobrir com a fase inicial da pesquisa; Definir com o início da criação dos personagens e narrativa; Desenvolver com a realização da etapa de produção da animação e entregar com a finalização do projeto.

4.1 Descobrir

Na etapa Descobrir, buscou-se realizar estudo e coleta de informações de séries de animação com o gênero semelhante ao projeto, como Rick and Morty, Brickleberry e American Dad. Além de reunir informações sobre construção de personagem, criação e estrutura de roteiro e teorias da animação que seriam utilizadas no projeto e serviriam para esclarecer dúvidas do processo de criação.

A partir da pesquisa realizada foi refinada a proposta para a websérie, o gênero que seria trabalhado e o universo no qual a narrativa aconteceria.

4.1.2 Gênero

O gênero da animação se caracteriza tanto em aventura, focando na jornada do personagem protagonista tentando sobreviver em um mundo perigoso, quanto em comédia, na qual piadas e situações engraçadas são inseridas para dar alívio cômico. O subgênero escolhido foi o humor-controverso, as referências para escolha desse tipo de abordagem foram Final Space, Figura 3, e Rick and Morty, Figura 4.

Figura 3 - Final Space



Fonte: <<https://occ-0990987.1.nflxso.net/art/3f8ee/d8495d056edb562d777edb92aefa7a17faf3f8ee.jpg>> Acesso em 29/11/2018

Figura 4 – Rick and Morty



Fonte:
<<http://s2.glbimg.com/fP8FcBdhKXgZ2HCLdGI7R8MIHIk=/e.glbimg.com/og/ed/f/original/2017/10/20/rick-and-morty3.png>> Acesso em 29/11/2108

4.1.3 O Universo

A animação se passa cerca de um século depois da quase extinção dos homens no planeta Terra. Essa Terra é um mundo alternativo, onde existe apenas um continente, mas sendo em sua maioria semelhante à nossa sociedade atual. Esse mundo é regido por mulheres, que reconstruíram a sociedade depois de sua queda após quase metade das pessoas morrerem. Nesse novo modelo de sociedade homens são escravizados e marginalizados devido aos seus erros do passado. Essa sociedade tem seu estilo de governo parecido com uma Monarquia e é extremamente militarizada. No topo dessa hierarquia está uma empresa farmacêutica que foi a responsável pelo agente que exterminou quase todos homens do planeta. A presidente dessa empresa e também Imperatriz do Novo Mundo é uma mulher jovem chamada Vênus e governa com pulso firme, para manter seu *status quo* e controlar todo o mundo.

4.2 Definir

Na segunda etapa, Definir, foram criados os personagens, realizados os primeiros esboços dos personagens principais e secundários. Foi criado um *pitch* e uma *storyline*, e definida a característica visual para a websérie. Em seguida o roteiro é dividido em partes criando-se as cenas.

4.2.1 Criação dos Personagens

Para o desenvolvimento do perfil dos personagens foi escolhida a ficha guia apresentada por Campos, Wolf e Vieira (2014). A escolha se deve por sua capacidade de mostrar/desenvolver aspectos de caráter físico e psicológico do personagem e apresentar questões básicas para concepção de um personagem. A seguir são apresentadas as fichas dos personagens desenvolvidos para a websérie.

No quadro 2 é apresentada a ficha guia para concepção do personagem principal Marte.

Quadro 2 – Ficha Personagem Marte

FICHA GUIA CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM	
Nome:	Marte
Idade:	25
Cor:	18 na escala de Von Luschan
Olhos:	Pretos
Cabelos:	Pretos
Tamanho:	1,70m
Tipo Físico:	Esbelto
Temperamento hipocrático:	Sanguíneo
Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?	Emoção
Como ele se sente em relação a sua aparência?	Sente-se um pouco inseguro, pois seus cabelos laterais teimam em ficar arrepiados.
Arquétipo:	O Messias, segundo os Arquétipos de Victória Lynn Schmidt. Essa escolha se dá ao fato que o destino do personagem nessa série é de guiar os homens a lutarem por igualdade.
Histórico:	Após acordar de uma capsula criogênica, o personagem se encontra sem memórias e em um mundo distópico onde os homens foram quase extintos.
Quais são seus hobbies?	Tirar uma soneca
O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?	É bem humorado e acha muitas coisas engraçadas.
Medos:	Fantasma, alienígenas e outras coisas sobrenaturais.

Qual a reação quando tem medo:	Susto exagerado, acompanhado por reações dramáticas.
Manias:	Se meter nos problemas alheios.
Humor:	Alegre.
Virtudes:	Humildade, Caridade, Diligência e Bondade.
Defeitos:	Gula e Teimosia.
Habilidades:	De fazer aliados em lugares inesperados.
Motivação principal:	Trazer igualdade para o mundo.
Relações com as pessoas:	Amistoso com todos exceto aqueles que machucam os inocentes ou seus amigos.
Seu traço principal:	Determinação.
Como os outros personagens o veem?	A primeira vista um jovem inocente ou inconsequente, mas suas virtudes acabam por conquistar aqueles que o conhecem melhor.

No quadro 3 é apresentada a ficha guia para construção da personagem Vênus.

Quadro 3 – Ficha Personagem Vênus

FICHA GUIA CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM	
Nome:	Vênus
Idade:	Desconhecida, aparenta estar na casa dos 20
Cor:	6 na escala de Van Luschan
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Compridos e de cor rosa.
Tamanho:	1,70.
Tipo Físico:	Esbelto.
Temperamento hipocrático:	Sanguíneo.
Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento	Pensamento lógico.

lógico ou emoção?	
Como ele se sente em relação a sua aparência?	Se sente muito bem, sua autoestima é bastante alta, principalmente por causa da adoração que recebe.
Arquétipo:	Se mostra como uma Messias, mas sua verdadeira face é a do Ditador, segundo Victória Lynn Schmidt. As escolhas desses arquétipos se deram, pois a personagem guia o novo mundo e é vista com bons olhos pela grande maioria das mulheres. Porém a personagem tem seus planos sombrios e seu ponto fraco é seu medo de perder o poder absoluto que mantém.
Histórico:	Vem de uma família de cientistas, que vem governando o mundo desde a queda dos homens da sociedade. Más línguas dizem que é muito parecida com suas antepassadas e pode ser um clone.
Quais são seus hobbies?	Pintar as unhas e torturar rebeldes.
O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?	Tem prazer em ver o sofrimento de seus opositores.
Medos:	De perder o poder.
Qual a reação quando tem medo:	Se desespera, perdendo a compostura e mostrando sua verdadeira personalidade.
Manias:	Não tem.
Humor:	Confiante.
Virtudes:	Diligência e Inteligência.
Defeitos:	Subestima seus oponentes, Vaidade e Ira excessivas.
Habilidades:	Controle da Nova Ordem Mundial
Motivação principal:	Continuar sempre no topo do mundo.
Relações com as pessoas:	Tenta agradar todas as mulheres para que continue no poder, uma chefe militar com punho de ferro, só mostra sua verdadeira personalidade corrupta para poucos.
Seu traço principal:	Impiedade

Como os outros personagens o veem?	As mulheres do mundo (em maioria) à veem como uma heroína, uma figura messiânica que veio trazer glória e progresso para as mulheres do mundo.
------------------------------------	--

No quadro 4 é apresentada a ficha guia para concepção do personagem Clint.

Quadro 4 – Ficha Personagem Clint

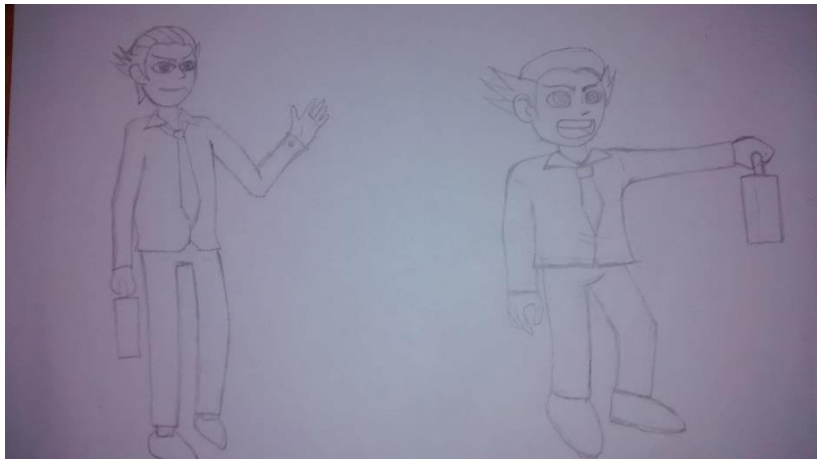
FICHA GUIA CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM	
Nome:	Clint
Idade:	33
Cor:	14 na escala de Von Luschan
Olhos:	Pretos
Cabelos:	Marrom
Tamanho:	1,75m
Tipo Físico:	Robusto
Temperamento hipocrático:	Colérico
Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?	Instintos.
Como ele se sente em relação a sua aparência?	Não pensa sobre esse tipo de coisa, apesar de deixar o cabelo comprido para esconder a tatuagem em código de barras que carrega na nuca, símbolo de propriedade.
Arquétipo:	O Protetor segundo os Arquétipos de Victória Lynn Schmidt
Histórico:	Fugiu de casa após anos sofrendo abusos de sua esposa, tem uma filha criança que deixou para trás e espera um dia poder revê-la. Anda foragido como um cowboy errante e em sua jornada acabou se encontrando com o protagonista.

Quais são seus hobbies?	Esculturas com madeira e faca.
O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?	Não é muito bem humorado, sente prazer em coisas simples como um banho quente ou uma cama macia.
Medos:	De voltar a ser um prisioneiro emocional.
Qual a reação quando tem medo:	Cerra os dentes, começa a suar.
Manias:	Mordiscar um matinho. (sempre tem uma folhinha na boca)
Humor:	Sério.
Virtudes:	Honra, Caridade e Paciência.
Defeitos:	Antissocial.
Habilidades:	Sobrevivência, capaz de caçar, procurar comida nos lugares certos, fazer acampamentos e achar esconderijos sem ser capturado.
Motivação principal:	Sobrevivência.
Relações com as pessoas:	Prefere evitar. É como um guia para o protagonista, que considera seu primeiro amigo.
Seu traço principal:	Honra.
Como os outros personagens o veem?	Um veterano que já sofreu bastante da vida e tem bastante a ensinar.

4.2.2 Design dos Personagens

Após a criação do perfil dos personagens foi possível desenvolver os primeiros estudos do design e posteriormente refinamento e acabamento dos mesmos. Nas imagens a seguir é possível observar o esboço e o personagem finalizado.

Figura 5 – Imagem de Personagem: Marte



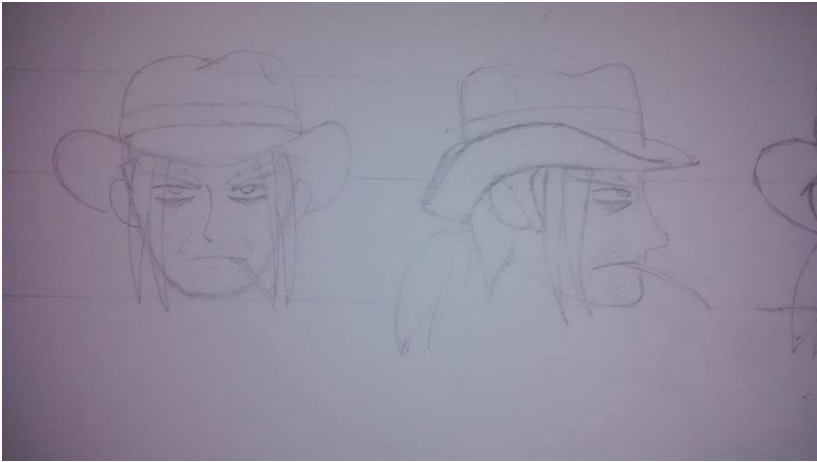
Fonte: Autor, 2018

Figura 6 – Imagem de Personagem: Vênus



Fonte:Autor, 2018.

Figura 7 – Imagem de Personagem: Clint



Fonte:Autor, 2018.

4.2.3 Concept Art

O estilo escolhido para construção do traço dos personagens foi baseado em obras que tem uma característica mais simples de ilustração com cores de preenchimento sem quase ou nenhuma luz ou sombra, com personagens feitos a partir de riggs para facilitar e agilizar a animação. Personagens com a cabeça grande com o corpo em uma proporção menor, onde o foco principal é a expressão do rosto dos personagens como recurso de transmissão de ideia. Como pode ser observado na Figura 8.

Figura 8 – Quadro de referências visuais



Fontes: Scott Pilgrim⁶; Teen Titans Go!⁷; Panty and Stocking with Garterbelt⁸; Hi Hi Puffy Ami Yumi⁹

⁶ O'MALLEY, Bryan Lee. Ed. Oni Press Canada. 2004

⁷ <<https://www.netflix.com/br/>> Acesso em 08/08/2018

⁸ <<https://www.youtube.com/watch?v=xSRaNmKkatw>> Acesso em 08/08/2018

⁹ <<https://www.youtube.com/watch?v=vYEorOo40N4>> Acesso em 08/08/2018

4.2.4 CENÁRIO

As obras que serviram de inspiração para construção do cenário pós-apocalíptico foram os filmes da franquia “Mad Max”, Figura 9 e Figura 10, e a animação japonesa “Hokuto no Ken”, Figura 11 e Figura 12. Ambos retratam um cenário de uma sociedade que já foi funcional, porém está destruída, tendo apenas restos das construções e tecnologia que costumava utilizar. O estilo do cenário é extremamente importante para o direcionamento dos personagens na cena, além de conter parte do humor e sentimento que se queira obter do espectador. Os estilos dos cenários nesse projeto são padronizados utilizando-se da mesma técnica para a maioria deles. Os contornos das estruturas são arredondados e os preenchimentos são cores simples sem presença de luz ou sombra. A maioria das técnicas usadas foram padronizadas para se manter uma unidade na websérie.

Figura 9 – Referência para Cenário 1: Mad Max



Fonte: Mad Max 2: The Road Warrior

<<http://www.socialbliss.com/assets/large/134/313/1343136893-madmaxmohawk.jpg>> Acesso em 06/08/2018

Figura 10 – Referência para Cenário 2: Mad Max



Fonte: Mad Max Beyond Thunderdome

<<https://www.madmaxmovies.com/mad-max-beyond-thunderdome/cars-and-vehicles/jebediahs-plane/jebediahs-plane-on-cliff-edge.jpg>> Acesso em 06/08/2018

Figura 11 – Referência para Cenário 3: Hokuto no Ken



Fonte: Hokuto no Ken. Disponível em

<<https://www.youtube.com/watch?v=LJLHgjIh0jI>> Acesso em 06/08/2018

Figura 12 – Referência para Cenário 4: Hokuto no Ken



Fonte: Hokuto no Ken. Disponível em
<<https://www.youtube.com/watch?v=LJLHgjlh0jI>> Acesso em
06/08/2018

4.2.5 Pitch

Gênero: Aventura/Comédia

Meio: Internet

Formato: Vídeo de Apresentação/Teaser

Público: Homens e Mulheres entre 18 e 80 anos

Vídeo de apresentação com aproximadamente 1 minuto e meio. A animação apresenta um jovem dos tempos modernos que acorda em um futuro distópico governado por mulheres tiranas. Tem um nível de realidade baixo, com personagens podendo realizar ações fantásticas, sendo o foco principal a história em si e o refinamento da animação.

Personagens múltiplos: Além do protagonista, uma personagem coadjuvante, uma antagonista e figurantes de menor importância.

Localização: Cenas do mundo distópico e dentro de um laboratório.

4.2.6 Logline

A animação mostra cenas de um futuro distópico acompanhado de narração, ao qual explicam a história desse mundo.

4.2.7 Outline

A animação começa com o protagonista saindo de uma capsula criogênica e descobrindo que se encontra num mundo destruído, a seguir passam cenas da era moderna mostrando cenas de ódio e segregação que servem para explicar os fatos posteriores. Em seguida o narrador conta a história de como a chacina de quase todos os homens do planeta aconteceu: por meio de um agente viral que atacava direto na estrutura do DNA. Em seguida a história continua em como uma governante tirana subiu ao poder, unindo todas as mulheres e punindo e escravizando os homens restantes. A cena termina com o narrador, um cowboy, perguntando se o protagonista sabe se defender enquanto os dois costas-a-costas estão cercados por mulheres querendo suas cabeças.

4.2.8 Roteiro

Ato 1:

Dentro de uma sala de um laboratório uma capsula criogênica abre revelando o nosso protagonista, esse um pouco confuso caminha até alguns armários e com a identificação em sua roupa e capsula, acha seu armário com alguns objetos pessoais. Agora vestido com sua roupa caminha pelo lugar até achar uma janela, de onde consegue ver uma cidade destruída. (Edifícios em decadência, objetos velhos, carros desmanchados, etc.).

Ato2:

Assim que o narrador começa a explicação sobre o tempo atual, começam a aparecer mensagens de ódio contra os homens, principalmente textos em redes sociais e outros manifestos extremistas.

Ato2.1:

Aparece imagens de manipulação laboratorial. Cientistas mexendo em tubos de ensaio e olhando no microscópio, enquanto o narrador explica sobre a quase extinção das pessoas do sexo masculino. Em seguida a cena dos homens morrendo instantaneamente, (pedestres caindo no meio da rua e pessoas exercendo seu trabalho) assim que o agente viral entra em seus corpos (Também a cena do agente viral destruindo cadeias de DNA em tamanho microscópico).

Ato2.2:

Uma líder carismática apareceu para guiar o povo (cenas da líder sendo apresentada e de uma nova sociedade sendo reconstruída). Criou uma nova sociedade onde os homens são escravos. (Cenas de homens sendo submissos, caminhando em linha, enquanto são guiados presos por correntes. Cena de um escravo pessoal sendo chicoteado por sua senhora e por fim a cena de rebeldes sendo abatidos.)

Ato 3:

A história da cena 2 termina de ser narrada assim que passa para essa nova cena, na qual um homem com chapéu de cowboy é mostrado como o narrador. Ele e o protagonista estão costas-a-costas em um bar, enquanto estão cercados por mulheres, uns tipos esquisitos, com feições ameaçadoras e prontas para capturá-los. O cowboy pergunta se o protagonista é bom de corrida e assim o episódio se encerra com a mensagem de “continua”.

Fim.

4.2.9 A Websérie

O episódio piloto deixa algumas perguntas a serem feitas, já que é o início de algo maior e não uma animação auto-suficiente pelo seu tempo reduzido e por depender de outros episódios para completar a história. A série tem um número definido de 13 episódios para a primeira temporada. A seguir um resumo dos três primeiros episódios:

Episódio 1: Um homem ao sair de uma capsula criogênica se encontra em um mundo pós-apocalíptico e encontra um novo amigo que explica o que aconteceu com a sociedade.

Episódio 2: O protagonista revela não ter memórias de sua vida antes de sair da capsula criogênica. Junto com seu novo amigo se metem em confusão ao tentar conseguir um pouco de bebida alcoólica.

Episódio 3: Episódio focado na história da vida do amigo, mostra como ele era abusado no seu casamento e como se distanciou de sua família.

4.3 Desenvolver

Na terceira etapa, Desenvolver, foi desenvolvido o *storyboard* a partir do roteiro. No *storyboard* foi decidido os enquadramentos, ângulos de câmera, cortes e a movimentação principal de personagens e cenário. Com os tempos já ajustados foi iniciado o trabalho de áudio gravando as vozes que servirão de guia para a dublagem dos personagens. Finalizou-se os personagens criando seu *model sheet* e em seguida riggando-o no software. Os cenários foram então ilustrados e os sons importados para o software de animação iniciando assim a etapa de blocagem de animação. Finalizando essa etapa as animações mais sutis foram criadas, como os lipsyncs e os in-between frames, além da aplicação dos easy-ease.

4.3.1 Storyboard

Storyboards ou Esboço Sequencial são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Sendo um roteiro desenhado, seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho (HOLLANDER, 1989). A seguir poderá ser visualizado o storyboard desenvolvido para a websérie Distopia, Figura 13 e Figura 14.

Figura 13 – Storyboard parte 1

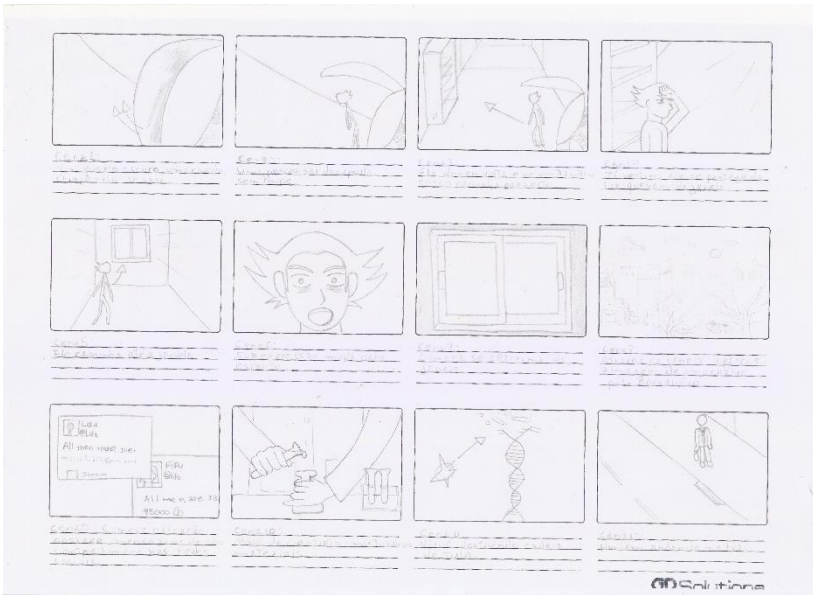
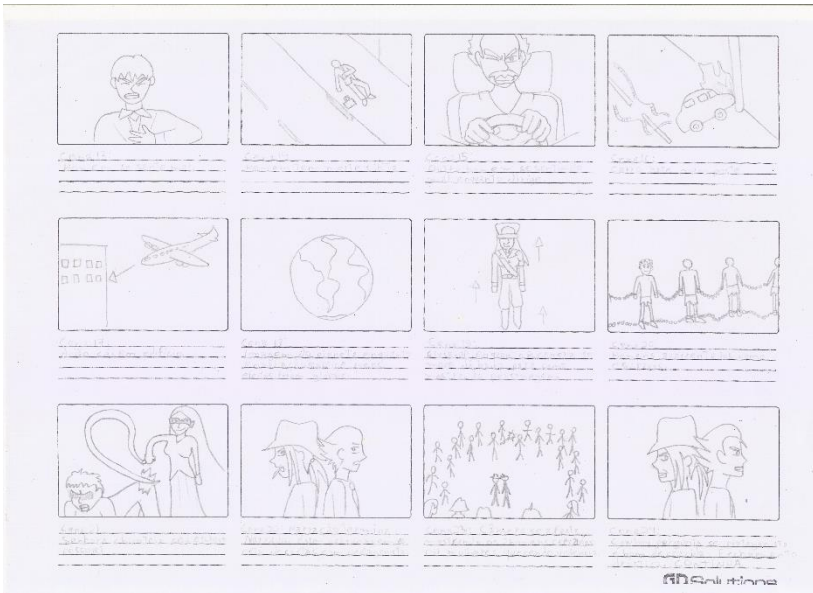


Figura 14 – Storyboard parte 2



O desenvolvimento do storyboard pode envolver desenhos mais detalhados ou mesmo pequenos rascunhos já que o mesmo serve para que a equipe que realiza o projeto tenha um vislumbre do que será apresentado na cena. Para este estudo buscou-se focar nos ângulos de câmera que seriam utilizados, por meio de traços simplificados e rápidos.

4.3.2 Model Sheet

Nas animações, vídeo games e histórias em quadrinhos, Model sheet, estudo de personagem ou simplesmente um estudo, é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado (KELLER, 2013). Na Figura 15 pode ser observado o estudo realizado para o personagem Marte.

Figura 15 – Model Sheet



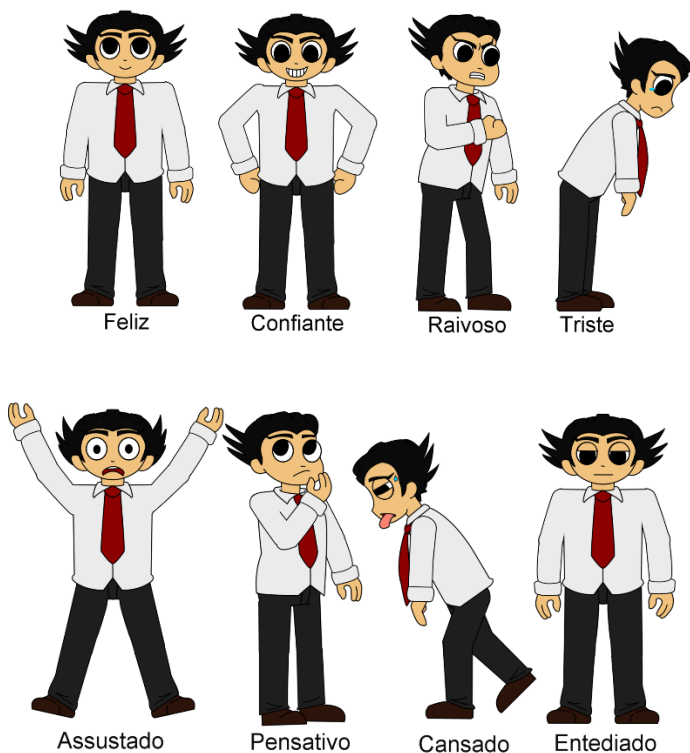
Fonte: Autor, 2018.

Além de “padronizar” o visual do personagem, o model sheet permite observar os detalhes do personagem de diferentes planos, evitando assim que erros sejam cometidos durante o processo de animação como, por exemplo, esquecer algum acessório.

4.3.3 Estudo de movimentos de personagem

Com o personagem pronto foram estudadas as possibilidades de movimento, utilizando ilustrações da anatomia do personagem. Na Figura 16 podem ser observadas as diferentes emoções/expressões e alguns movimentos do personagem.

Figura 16 – Emoções e movimentos do personagem



Fonte: Autor, 2018.

4.3.4 Animatic

Um animatic, nada mais é do que um storyboard animado, que além das imagens do storyboard também pode aplicar as músicas já selecionadas para a animação e vozes. Algumas produções utilizam até animações no animatic para verificar o tempo em que acontece a animação.

Essa é uma parte fundamental no processo de criação de animações e filmes hoje em dia, já que é possível ter uma noção de como

ficará a montagem final do filme ou animação antes mesmo de começar o processo de produção. Nas Figuras 17 e Figura 18 poderão ser observados parte do processo da animação do animatic.

Figura 17- Animatic



Fonte: Autor, 2018.

Figura 18 - Animatic



Fonte: Autor, 2018.

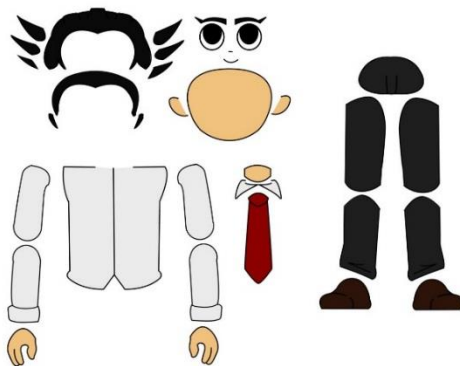
4.4 Entregar

Na etapa final, Entregar, a animação foi revisada e editada, foram corrigidos possíveis de erros e a mesma foi preparada para a renderização. Após renderizar as cenas foi iniciado o processo de edição, onde as cenas foram colocadas juntas e criadas as transições entre as cenas, além da aplicação de foleys e trilha sonora.

4.4.1 Animação

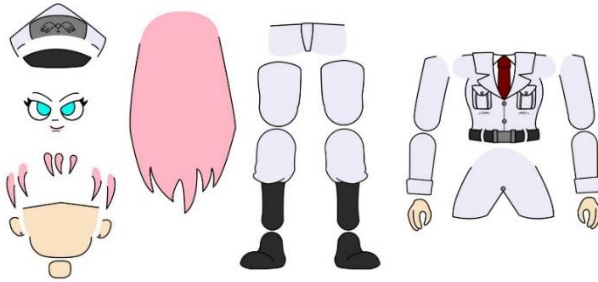
O software utilizado para a criação das ilustrações e todo processo de animação é o *Toon Boom Harmony*. A técnica utilizada é a *cut-out*, na qual os personagens e objetos são divididos em partes e animados individualmente. Essa técnica vem sendo muito utilizada recentemente para pequenas e até mesmo grandes produções, pois reduz consideravelmente o tempo gasto com as animações, ao contrário de uma produção quadro-a-quadro em que uma quantidade maior de desenhos é feita. Nas Figuras 19 e Figuras 20 poderão ser observados o rig dos personagens desenvolvidos para a websérie.

Figura 19 – Rig de Personagem : Marte



Fonte: Autor, 2018.

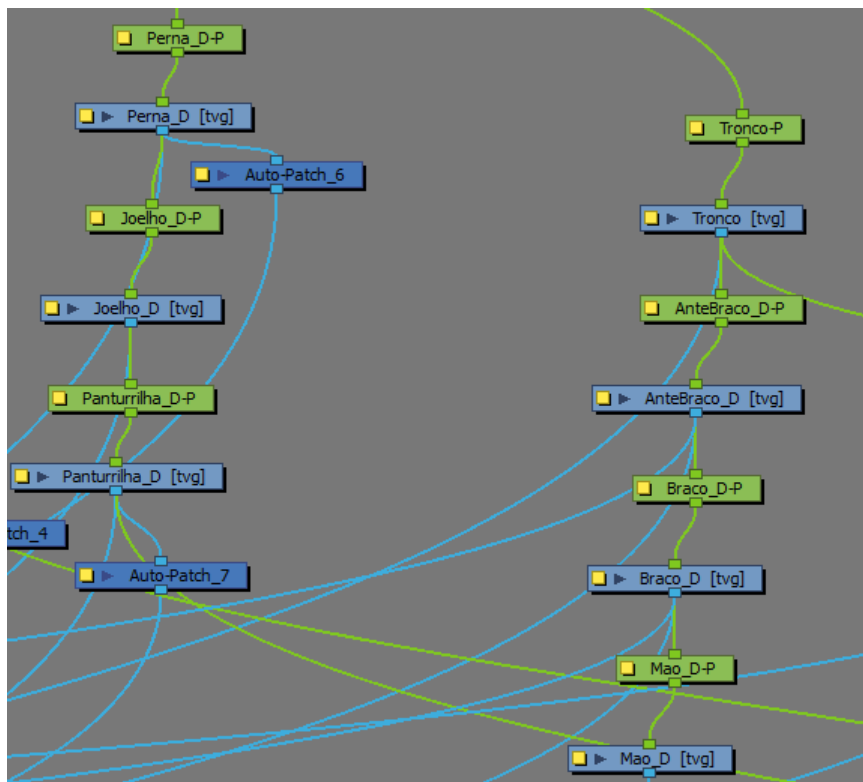
Figura 20 – Rig de Personagem: Vênus



Fonte: Autor, 2018.

Os personagens foram construídos com um *rig*, uma espécie de esqueleto que ajuda na movimentação dos mesmos. Cada parte do corpo que se deseja movimentar é desenhada separadamente e depois sobreposta às partes desejadas como, por exemplo, mão, antebraço e braço. Posteriormente as partes são colocadas com um sistema de hierarquia aonde o “pai” move o “filho”. Nesse caso a mão se movimenta sozinha, mas ao movimentar o antebraço a mão acompanha. Na Figura 21 é apresentado o network de construção do personagem, podendo ser observado o vínculo entre cada parte do corpo do mesmo e como se comporta para acontecer o movimento.

Figura 21 – Network de construção de personagem



Fonte: Autor, 2018.

Depois da finalização dos cenários e dos personagens, o som foi adicionado ao software e assim o *setup* das cenas foi criado. Os quadros chaves foram criados com as principais movimentações na cena e adicionados a *timeline*. Após escolher as posições-chave o sistema de *rigging* do software ajuda com o *in-between*, que são os quadros entre as posições-chave, que devem ser ajustadas manualmente para uma otimização e finalmente a aplicação de *slow-in* e *slow-out* para uma maior suavidade de movimentação.

5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento de uma animação envolve diversas etapas e torna-se essencial utilizar uma metodologia capaz de suprir tais necessidades, conduzir o processo criativo e de produção. Para atingir o objetivo geral deste estudo, que propôs desenvolver personagens para uma websérie de animação 2D mesclando ferramentas do design e da animação e apresentar uma proposta de animação 2D para web, foi utilizada a metodologia *Double Diamond* por entender que sua aplicação atenderia as exigências que envolvem o desenvolvimento de uma animação. Este relatório buscou apresentar as etapas de pesquisa, fundamentação e desenvolvimento, visando como objetivo final a criação de personagens para uma animação 2D e um teaser para apresentar o universo da websérie.

Conceitos atribuídos como fundamentais para animação foram utilizados na criação do design dos personagens e cenários, na animação propriamente dita e para concepção do som e demais efeitos sonoros.

Desde o início a ideia foi criar um mundo liderado por mulheres que destruísse a população masculina, como uma alternativa sarcástica utilizando uma visão de extremismo presente na nossa sociedade. Apesar de séries como *The Simpsons*, *Family Guy* e *American Dad* lidarem com assuntos polêmicos e politicamente incorretos de forma leviana, meu desejo não era ofender nenhum grupo que já é oprimido de alguma forma pela sociedade. A partir daí surgiu a nova ideia de ao invés de ofender, passar uma mensagem de conscientização utilizando uma história a qual os papéis de gênero da sociedade atual foram invertidos e exagerados.

A maior motivação da criação dessa websérie de animação está em sua divulgação, com a finalidade de promoção para entrada no mercado nacional. O Teaser será lançado em plataformas gratuitas da internet como Youtube, Vimeo e Facebook e somente então será possível

avaliar a aceitação do público e criar contatos para que a produção da websérie seja concluída.

A realização deste estudo proporcionou ao autor maior entendimento sobre a conceituação dos elementos que compõem uma animação e das demandas do processo de criação e produção. Além de ampliar seus horizontes para a pesquisa e desenvolvimento de projetos na área da animação.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, Flavio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

CAMPOS, Josiane Vieira; WOLF, Paulo Henrique; VIEIRA, Milton Luiz Horn. O Design Para O Desenvolvimento De Personagens: A Psicologia Arquetípica Como Ferramenta De Criação E Concepção De Personagens Para Uma Série Animada (2014)

<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/18625/15024>> Acesso em 21/01/2018

DAHOU, Albert Paul. A Jornada do Herói.(2005) Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf> Acesso em 10/11/2018

DE FIGUEIREDO, Carolina; LINS, Gustavo. Webséries ou Séries na Web? Uma Discussão a Partir da Noção de Interação, 2015.

HOLLANDER, Anne. *Moving Pictures*. [S.l.]: Alfred A. Knopf, Inc. 43 páginas. Adaptado. 1989

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Trad. Maria Luíza Appy; Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

KELLER Debra (2013). Creating 2D Animation with the Adobe Creative Suite. [S.l.]: Cengage Learning. pp. 41 e 42. Adaptado.

MASSARANI, Sandro. Arquétipos para construção de personagens. Além do cotidiano. Web. <<http://www.massarani.com.br/rot-arquetipos-cinema-roteiro.html>> Acesso em 21/01/2018

MATSUURA, Sérgio. Galinha Pintadinha alcança 2 bilhões de visualizações no YouTube, 2015. Disponível em:

<<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/galinha-pintadinha-alcanca-2-bilhoes-de-visualizacoes-no-youtube-17311508>>. Acesso em 21/01/2018

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de Série de Animação. 1ª Ed. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

G1. Galinha Pintadinha passa de 10 bilhões de visualizações no Youtube, 2017. Disponível em:

< <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/galinha-pintadinha-passa-de-10-bilhoes-de-visualizacoes-no-youtube.ghtml>>. Acesso em 21/01/2018

SCHMIDT, Victoria Lynn. 45 Master Characters. Writer's Digest Books; Edição: 3 (2012)

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber and Faber, 2001.

WOLF, Paulo Henrique. Design de animação: técnica de captura de movimentos e o trabalho do ator. 2015. 136 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, 2015. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PGDE0104-D.pdf>>

ZANETTI, Daniela. Webséries: Narrativas Seriadas em Ambientes Virtuais,2013.

APÊNDICE

Cena 1-

Numa sala com algumas cápsulas criogênicas, uma se abre revelando um homem nu dentro dela. Esse sai cambaleando de dentro da cápsula e caminha até um armário. Depois de um corte de câmera o homem aparece já vestido e incomodado pela fonte de luz que vem da janela caminha até ela e demonstra uma grande surpresa. O cenário muda, para o ponto de vista do personagem, vendo um cenário pós-apocalíptico com prédios destruídos e abandonados.

Cena 2-

Screenshots de postagens em redes sociais aparecem pela tela mostrando um sentimento em comum contra os homens.

Narrador- Tudo começou na era passada, proliferação de discursos de ódio pareciam inofensivos, mas conseguiu unir uma geração contra um inimigo em comum.

Cena 3-

Em um laboratório um cientista coloca um líquido de um frasco em outro.

Narrador- Cientistas criaram um vírus que foi o responsável por atacar diretamente as cadeias de DNA...

Cena 4-

Um vírus se aproxima e destrói uma cadeia de DNA, fragmentando-a em pedacinhos.

Cena 5-

Um homem caminhando na rua começa a passar mal e cai no chão falecendo ali no local.

Narrador- ...matando quase 100% das pessoas do sexo masculino.

Cena 6-

Outro homem parece estar com dificuldade enquanto dirige um carro, em seguida trocando o cenário para a lateral do carro, mostrando ele perdendo o controle e batendo.

Narrador- Pessoas morriam tão rápido quanto o vírus se espalhava...

Cena 7-

Avião colide contra prédio, mostrando algumas das consequências das mortes dos homens.

Narrador- ...e vários acidentes aconteceram...

Cena 8-

Planeta Terra girando.

Narrador- ...e assim a sociedade ruiu em escala global.

Cena 9-

Um close-up da vilã, sendo mostrada de baixo para cima com um movimento lento da câmera.

Narrador- Algumas gerações depois a sociedade conseguiu se reerguer sob a liderança de uma mulher que se tornou uma messias para as pessoas.

Cena 10-

Homens acorrentado e maltrapilhos caminhando em fila.

Cena 11-

Homem apanhando de uma mulher que parece se divertir enquanto o golpeia com o chicote.

Narrador- ...Os homens que restaram são submetidos à escravidão e servem como degraus para o avanço da sociedade,...

Cena 12-

Protagonista e outro homem chamado Clint, estão costas-a-costas revelando que este segundo é o narrador que estava explicando para o protagonista o que aconteceu com o mundo. A câmera se afasta para mostrar que estes estão cercado por mulheres armadas à fim de entrar em combate.

Narrador/Clint - alguns até mesmo como escravos pessoais.

Clint -Então...Esse é o mundo em que você se encontra agora garoto.

Protagonista - (acena com a cabeça)

Clint -Você sabe como se defender, garoto? Porque agora não tem como correr!

Cena 13-

Protagonista e Vilã se encaram e em seguida ambos se aproximam em um pulo colidindo seus punhos.