



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

JULIANA PELOZATO

DESENVOLVIMENTO DE TEASER EM 3D PARA ANIMAÇÃO DE TERROR

Florianópolis

2023

JULIANA PELOZATO

DESENVOLVIMENTO DE TEASER EM 3D PARA ANIMAÇÃO DE TERROR

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Andaló

Florianópolis

2023

Pelozato, Juliana

Desenvolvimento de teaser em 3D para animação de terror /
Juliana Pelozato ; orientador, Flávio Andaló, 2023.

33 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. animação 3D. 3. terror. 4. teaser. I. Andaló,
Flávio. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Animação. III. Título.

Juliana Pelozato

Desenvolvimento de teaser em 3D para animação de terror

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 30 de novembro de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Monica Stein. Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim. Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Flávio Andaló
(Orientador)

Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2023.

RESUMO

Filmes de terror desfrutam de sucesso nos cinemas, sendo reconhecidos pela intensa experiência emocional que proporcionam. No entanto, no âmbito da animação, esse gênero não explora plenamente seu potencial, muitas vezes mantendo-se restrito a produções voltadas ao público infantil. Este artigo propõe estruturar a narrativa de terror e desenvolver um teaser de poucos segundos a fim de otimizar e melhor explorar os recursos da animação 3D como meio audiovisual, direcionando-se ao público adulto, utilizando-se de *motion capture* como acelerador de produção, fornecendo redução de tempo e pessoal. A concepção deste projeto baseia-se na incorporação de símbolos comuns a outras obras de terror, possibilitando a familiaridade com o gênero e conseqüentemente fomentando o medo e a curiosidade do espectador. Dessa forma, compreende-se que além de criar uma atmosfera imersiva, a estrutura do teaser bem como o auxílio de ferramentas da animação 3D viabilizam a condução do projeto e promovem a qualidade estética e narrativa do produto final.

Palavras-chave: animação 3D; terror; teaser.

ABSTRACT

Horror films face great success in movie theaters, being recognized for the intense emotional experience they provide. However, within the scope of animation, this genre does not fully exploit its potential, often remaining restricted to productions aimed at children. This article proposes to structure the horror narrative and develop a teaser of a few seconds in order to optimize and better explore the resources of 3D animation as an audiovisual medium, targeting an adult audience, using motion capture as a production accelerator, allowing reduction of time and people. The design of this project is based on the incorporation of symbols common to other horror works, enabling familiarity with the genre and consequently encouraging the viewer's fear and curiosity. In this way, it is understood that in addition to creating an immersive atmosphere, the structure of the teaser as well as the help of 3D animation tools make it possible to conduct the project and promote the aesthetic and narrative quality of the final product.

Keywords: horror; teaser; animation.

SUMÁRIO

Aviso	8
1 INTRODUÇÃO	9
1.1 Objetivo	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 Terror como gênero cinematográfico	11
2.2 Trailer e Teaser	13
2.3 Padrões estilísticos em trailers de terror	14
2.4 Captura de Movimento	17
3 DESENVOLVIMENTO	18
3.1 Pré-produção	19
3.2 Produção	21
3.2.1 Modelagem e Rigging	21
3.2.1 Cenários e props	24
3.2.3 Sessões de captura	26
3.2.4 Renderização	28
3.3 Pós-produção	29
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
Referências	33

Aviso

O texto a seguir pode conter conteúdo sensível para certas pessoas.

1 INTRODUÇÃO

Filmes de terror são um elemento de grande popularidade dentro do contexto atual. Em 2017, filmes como *It, a coisa* (2017), e *Corra!* (2017), contribuíram para que o ano se tornasse o maior em termos de vendas de ingresso na história dos filmes de terror (MURPHY, 2017).

“Todos os dias, milhares de pessoas gastam grandes quantias de dinheiro e passam grande dificuldade apenas para desfrutar do medo [...]. O garoto que caminha na corda bamba ou anda na ponta dos pés em uma cerca de estacas está procurando por medo, assim como o piloto de corrida, o alpinista e o caçador de grande porte.”
(HITCHCOCK, 1949, p. 39, tradução livre da autora)

Produções cinematográficas dentro do gênero fazem sucesso principalmente com o público mais jovem, utilizando-se de recursos visuais e narrativos que apelam para esse grupo (MARTIN, 2019). Segundo Stephen King (2013), o gênero terror pode ser dividido em três níveis: horror, terror e repulsa. No topo da escada está o horror, a sensação de que algo está errado, mas não se tem uma razão clara para isso, como quando se sente um calafrio sem uma corrente de ar; o terror vem logo depois, e King (2013) o descreve como a sensação de sentir uma mão em seu ombro em uma sala escura, mas quando se olha para trás, não há nada; abaixo disso vem a repulsa, a presença de vísceras, corpos em decomposição, sangue e gosma.

Noel Carroll (1990) divide o terror em duas categorias: o terror natural e o terror-arte. O terror natural é aquele causado por situações do mundo real, como um terremoto ou um bombardeio, em que existe a reação física do indivíduo como resposta; no terror-arte, visto em filmes de terror, a reação é ocasionada por monstros em que as pessoas não acreditam ativamente.

O terror, mais do que qualquer outro gênero, é comumente marcado pela experiência emocional que o filme evoca. Pessoas procuram pelas sensações emocionais que os filmes causam, intencionalmente buscando a liberação de hormônios causada pelo medo (DREYER, 2018). Filmes de terror criam não apenas a sensação de horror, mas também sensações como choque, ansiedade e temor (HANICH, 2010).

A produção de animações como recurso narrativo de obras de terror possui grande potencial, porém pouco aproveitamento (TROUTMAN, 2015). Projetos voltados para o público infantil, como o filme “*A Casa Monstro*” (2006), começaram a pavimentar este novo modo de produção, utilizando-se de métodos comuns para roteiros do gênero, adaptados para

o público a que se destinava. No ano de 2012, os estúdios Laika lançaram *ParaNorman*, Sony Pictures Animation lançou *Hotel Transilvânia* e os estúdios Disney lançaram *Frankenweenie*. Apesar de os três filmes terem sido lançados com meses de intervalo, cada um arrecadou 35 milhões de dólares, com *Hotel Transilvânia* atingindo o marco de 145 milhões de dólares (BOX OFFICE MOJO, 2012). Da mesma forma, a animação pode e deve ser utilizada para produções voltadas ao público adulto, desde que a estrutura do terror siga os padrões necessários.

Por sua vez, *Trailers* de filmes de terror frequentemente apresentam configurações familiares, como casas assombradas, florestas sombrias ou porões abandonados. O uso de símbolos comuns em diversas obras de terror, contribuem para a formação da familiaridade dentro do gênero, formando um padrão clássico para os filmes. Dentro da dinâmica do *trailer*, essa familiaridade pavimenta o caminho necessário para o objetivo: o medo e curiosidade daquele que assiste (KERNAN, 2004).

Em trailers de filmes de terror, as experiências emocionais de medo e tensão são proeminentes, e são utilizados elementos estilísticos e narrativos específicos de modo a apoiar a construção e amplificação das sensações causadas. Música suave, rostos sorridentes e ambientes calmos não seriam comumente associados a filmes de terror, porém, dentro da narrativa de um trailer tornam-se uma peça chave para a história. Um grande número de trailers de terror contemporâneos introduzem primeiramente um desvio dos padrões do gênero. Em outras palavras, a audiência é levada a acreditar que estão vendo um trailer de outro tipo de filme, antes de ter uma mudança abrupta para a realidade sendo divulgada (DREYER, 2018).

O *teaser*, da mesma forma, tem como objetivo criar uma atmosfera semelhante à de um *trailer*, porém, em um espaço mais curto de tempo, normalmente não superior a 60 segundos. Dessa forma, o *teaser* oferece um compilado de informações mais conciso, e traz consigo uma menor necessidade de informações, pois tem como característica ser uma introdução ao trailer, sendo lançado primeiro para introduzir o público ao que será divulgado mais tarde (ABREU, 2020).

Conforme estas circunstâncias, foi desenvolvido o teaser animado “Phantasmagoria”, que acompanha a vida de uma jovem adulta nos anos 80, que sofre de um transtorno psicológico causador de alucinações, porém quando coisas estranhas começam a acontecer, não se sabe até onde é apenas a imaginação dela, e o que pode ser um perigo real.

Ao promover informações para a justificativa de uso da animação para terror, juntamente com recursos que auxiliam na produção e reduzem gastos, esse projeto busca abrir novos espaços para a difusão dessa forma de produto no cenário audiovisual.

1.1 Objetivo

Descrever o processo de desenvolvimento de um teaser animado em 3D, bem como estruturar uma narrativa de terror em poucos segundos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Terror como gênero cinematográfico

Segundo Bruce F. Kawin (2012), o terror tem sido uma constante dentro da cultura mundial, através do folclore e da literatura. Algumas das histórias de terror ocidentais mais antigas, em termos de morte e monstros perigosos, datam do período da antiga Grécia, onde histórias como a Odisseia de Homero incluíam monstros devoradores de homens, como Ciclopes, seres mitológicos de um olho só, e Cilas, ninfas que se transformavam em monstros marinhos. “A mais antiga e forte emoção do homem é o medo, e o maior e mais antigo tipo de medo é o medo do desconhecido.” (LOVECRAFT, 1973, p. 12, tradução livre da autora).

Desde o início da história do cinema, o terror tem mantido sua popularidade dentre os outros gêneros. Em 1903, Georges Méliès, um dos pioneiros do cinema fantástico, já apresentava em seus filmes criaturas como fantasmas, monstros e demônios, dentre outros, que se tornaram posteriormente a base para o cinema de terror contemporâneo. Durante o período do cinema mudo, filmes de terror já eram um gênero solidificado com a audiência. O filme *Frankenstein* (1818) foi filmado ainda em 1910, e segue tendo novas adaptações sendo feitas até os dias de hoje (GRANT, 2010).

Marvin Zuckerman (1979) argumenta que as pessoas são atraídas por filmes de terror pois desejam a sensação das experiências. Um indivíduo pode procurar pela excitação causada por situações de grande emoção, como escalada ou *bungee jumping*, para fugir do tédio e receber um nível alto de estímulos.

Lauri Nummenmaa (2021) explica que o motivo pelo qual as pessoas acham a sensação de medo gratificante tem uma origem biológica. O cérebro humano filtra a imagem que causa o susto antes de conseguir associar logicamente que não está em perigo, de forma que mesmo

em uma situação segura, ainda há a descarga de adrenalina causada por ela. O medo prazeroso que pode-se sentir ao ver filmes de terror é um resultado da interação entre a resposta biológica que os seres humanos têm a ameaças, como barulhos altos e predadores, e no cérebro avaliando a situação e utilizando a memória para confirmar que está tudo bem e que ele está seguro. Ninguém iria ao cinema se soubesse que os monstros iriam sair da tela para atacar, tal como ninguém escalaria uma montanha se soubesse que iria sofrer uma queda.

Produções cinematográficas de animação voltadas para o público adulto são um território pouco explorado por grandes estúdios, por ser um gênero voltado principalmente para o público infantil. Apesar disso, o subgênero do terror para crianças vêm tendo uma ascensão exponencial nos últimos anos, com elementos originados em filmes de terror clássico, filtrados para uma audiência mais jovem (TROUTMAN, 2015).

Todavia, o mercado oriental já vêm explorando o gênero dentro de animações adultas, utilizando-se de recursos estilísticos para incrementar o visual grotesco e assustador das obras. O *anime*, gênero de animação comum na Ásia, é frequentemente usado como mídia para obras de terror, principalmente com adaptações de mangás (BUSH, 2001). Um exemplo de adaptação com grande visibilidade foi o filme de animação *Seoul Station* (2016), *prequel* do filme sul-coreano *Train to Busan* (2016), ambos do diretor Yeon Sang-ho. Ao abordar o início de um apocalipse zumbi, a animação permite que sejam tomadas liberdades artísticas de estilização mais amplas que sua sequência em *live-action*, como nas figuras 1 e 2.

Figura 1 - quadro retirado da animação *Seoul Station* (2016)



Fonte: StudioCanal

Figura 2 - quadro retirado do filme *Train to Busan* (2016)



Fonte: Next Entertainment World

2.2 Trailer e Teaser

Segundo Lisa Kernan (2004), o *trailer* de um filme é utilizado como uma amostra grátis para direcionar as decisões dos espectadores. Ela explica como um *trailer* apresenta um de três argumentos retóricos principais: gênero, história, ou estrelato. Isto é, o *trailer* busca atrair o público para ver um filme baseando-se nas convenções do gênero específico do filme sendo divulgado; na estrutura narrativa utilizada no filme; ou nas celebridades, sejam elas atores ou diretores, envolvidas com a obra.

Em *trailers* que se baseiam no gênero como retórica predominante, Kernan (2004) explica que o diferencial do produto em questão vem da familiaridade que os elementos representados no filme transmitem. O conforto de seu gênero preferido compele o espectador a consumir outros produtos que se caracterizem pelo mesmo “espaço” criado pelo gênero. Um dos principais recursos para a criação deste “espaço”, vem através da iconografia, ou seja, da utilização de ícones comuns entre obras de uma mesma categoria para identificação.

A função do *teaser*, dentro deste contexto, se difere somente estruturalmente de um *trailer* padrão. O objetivo de um *teaser* é apresentar cenas chave da peça de maneira sucinta e rápida, de modo a despertar a curiosidade do espectador. Com base nessa perspectiva, o *teaser* está mais próximo de uma obra publicitária do que o *trailer*, por apresentar uma estrutura mais simples e concisa, em um intervalo curto de tempo (ABREU, 2020).

A decisão da autora em formular um *teaser* de apresentação do projeto vem da necessidade de abordar as principais cenas chave do filme, de maneira que pudesse ser usado como ferramenta de divulgação. O *teaser* permite que cenas dramáticas e coesas com o

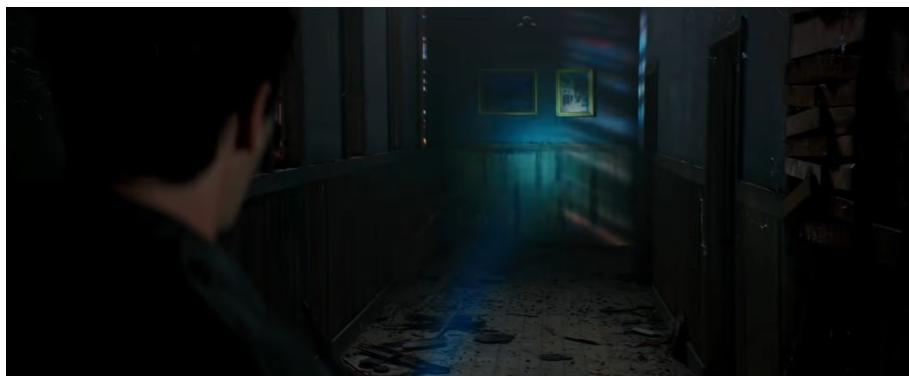
gênero abordado pelo filme sejam colocadas como foco, fomentando a curiosidade em cima da obra, sem haver a necessidade de uma produção cinematográfica completa, poupando tempo e recursos que podem ser utilizados na formulação da obra final.

2.3 Padrões estilísticos em *trailers* de terror

Segundo Dreyer (2018), *trailers* de filmes de terror, em um âmbito geral, tendem a seguir uma estrutura narrativa específica, mantendo as cenas em uma ordem já estabelecida nos *trailers* do gênero. A autora divide o padrão utilizado em uma linha do tempo geral:

1. Os personagens principais são introduzidos, normalmente com um clima mais agradável e leve, aparentemente incomuns para um filme de terror;
2. A música aumenta gradativamente, para que a audiência entenda que algo está errado. Um som alto, comumente seguido de um corte, estabelecem o filme como de terror;
3. Uma narrativa simples se monta através de cenas curtas de durações variadas, a música se torna mais intensa e alta a cada cena;
4. A música diminui, ou pára completamente. Uma cena completa é apresentada, em que é feita a construção de tensão. O padrão para esse tipo de cena é um personagem caminhando em direção a algo suspeito, ou olhando ao redor de maneira ansiosa, como exemplificado na figura 3, para que uma imagem assustadora seja revelada, junto com um som agudo e gutural;

Figura 3 - quadro retirado do trailer de *Sinister 2* (2015)



Fonte: Blumhouse Productions

5. Uma montagem de imagens assustadoras se segue. A música aumenta e o ritmo do *trailer* é mais rápido. Cenas que referenciam outros filmes de terror clássicos são muito usadas nesse espaço do *trailer*, como na comparação das figuras 4 e 5, em que se apresenta uma cena do filme *O Iluminado* (1980) que foi usada como referência no filme *A Morte do Demônio: a Ascensão* (2023);

Figura 4 - quadro retirado do filme *O Iluminado* (1980)



Fonte: Warner Bros.

Figura 5 - quadro retirado do trailer de *A Morte do Demônio: A Ascensão* (2023)



Fonte: Warner Bros.

6. A música atinge seu clímax, e para abruptamente, revelando o título do filme;
7. O final pode seguir duas opções, a primeira sendo uma cena vagarosa culminando em um *jump scare*, ou susto repentino em tradução livre, e a segunda é com um um clipe curto, de dois ou três segundos, do de algo assustador ou de um rosto gritando em agonia.

Ainda segundo Dreyer (2018), trailers para filmes de terror tendem a querer restringir a visão da audiência, oferecendo apenas informação limitada sobre o que está ocorrendo em tela, o que pode ser visto na figura 6, em que a visibilidade apresentada é intencionalmente baixa, para criar a expectativa do que pode estar dentro do ambiente.

Figura 6 - quadro retirado do trailer de *Sinister* (2012)



Fonte: Warner Bros.

Para a estruturação, Schimkowitz (2015) divide a estrutura de um *trailer* em quatro pontos principais:

- *The turn line*: o momento de um *trailer* em que a música para, e uma única linha de diálogo é entregue;
- *The rise*: o grande final que a maior parte dos trailers constrói durante sua duração;
- *Hits*: os sons dramáticos de batidas que pontuam certas partes dos trailers recebem esse nome;
- *The button*: é o susto ou a piada que vem imediatamente após a revelação do título e termina o *trailer*.

Em filmes de terror, esses pontos são aplicados dentro da estruturação apresentada por Dreyer (2018). Como exemplo, pode-se usar o filme *A Morte do Demônio - A Ascensão* (2023), em que a última cena se trata do *The Button* citado por Schimkowitz (2015), um susto que pontua o final do trailer, apresentado na figura 7.

Figura 7 - quadro retirado do trailer de *A Morte do Demônio: a Ascensão* (2023)



Fonte: Warner Bros.

2.4 Captura de Movimento

Captura de movimento, também conhecido como MoCap, é o processo de gravar um movimento, e traduzi-lo para termos matemáticos através do monitoramento de pontos chave em um espaço através do tempo, e a combinação deles para obter uma única representação tridimensional (3D) da performance gravada. Esse processo oferece um vasto número de vantagens em relação a técnicas tradicionais de animação, como por exemplo a obtenção de nuances do movimento humano, além de otimizar o tempo de trabalho, por oferecer uma base para animadores trabalharem, pois pode-se usar os dados da captura como um ponto de partida e manter o foco em refinar e aprimorar a performance, ao contrário de iniciar o processo do zero (MENACHE, 2011).

Matthew Liverman (2004) sugere que o trabalho de um animador com captura de movimento pode ser sumarizado por três fases de um workflow: preparação, sessão de captura e pós-captura.

É necessário realizar um processo de preparação próprio, para que os atores sejam preparados com uma roupa especial, na qual os marcadores serão posicionados para a captura, assim como a realização de calibragem de equipamento e das câmeras que serão utilizadas. As sessões de captura são muito parecidas com a experiência de gravar uma cena para um filme. As sessões devem ser planejadas para que todos saibam quando começar sua parte do processo e quando parar (KITAGAWA; WINDSOR, 2008).

O processo da pós-captura se caracteriza pela organização e limpeza do material obtido. Segundo Kitagawa e Windsor (2008), o nível de detalhe que você precisa limpar do seu material depende principalmente de qual é o seu produto final. Em um jogo de videogame, por exemplo, ou outras formas de mídia interativa em que a movimentação de câmera permite que o personagem possa ser visto de múltiplos ângulos, a captura precisa ter um nível sofisticado de refinamento, tanto do personagem principal quanto dos personagens de fundo. No caso de produções para filmes, séries e similares, a única visão do espectador é aquela pré-determinada pela câmera, portanto, se a limpeza de dados de uma mão não ficou perfeita, mas essa mesma mão não aparece no ângulo da câmera que está sendo utilizada, a limpeza aprofundada se torna descartável.

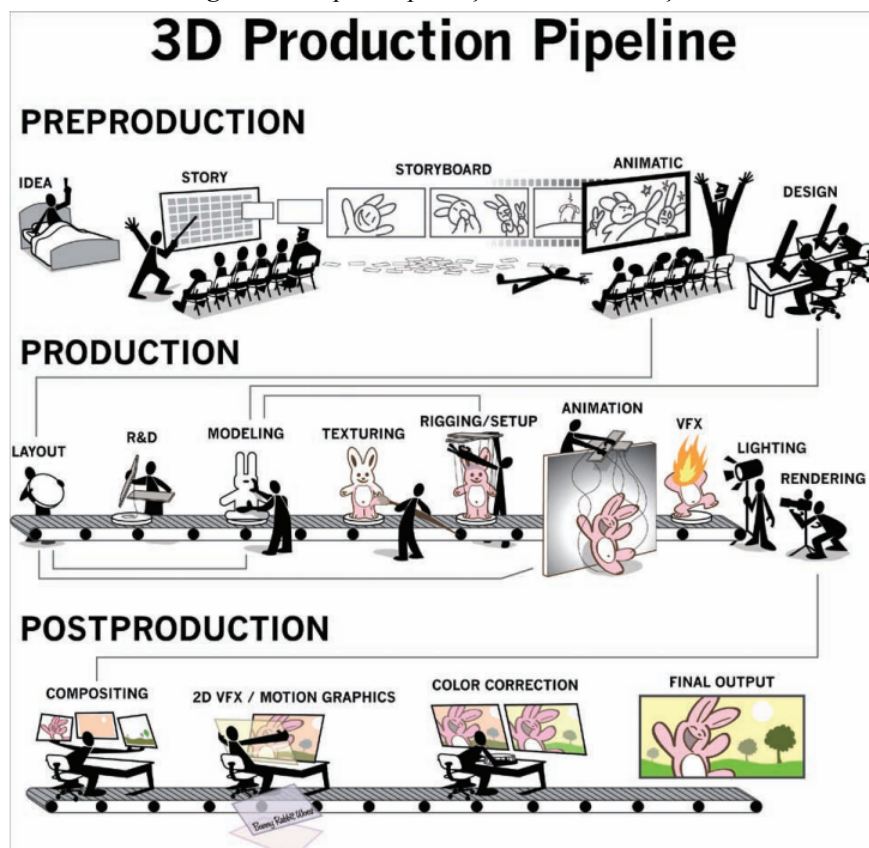
3 DESENVOLVIMENTO

Ao idealizar o projeto, a autora, em conjunto com o estudante de animação Vinícius Faria Heussinger, escolheu as partes mais importantes do roteiro original para destacar no vídeo, tornando-o curto e concentrado em cenas essenciais para apresentar o material.

A história original se baseia em um roteiro elaborado durante a matéria de Roteiro e Direção, do curso de Animação na Universidade Federal de Santa Catarina. Nele, uma jovem muda-se para uma nova casa com seu noivo, para começarem uma vida nova. Porém, com o passar dos dias, situações confusas e assustadoras começam a acometer a moça que, devido ao seu histórico de esquizofrenia, não consegue discernir o que é realidade e o que é fruto de sua mente.

A metodologia abordada durante o processo de produção baseia-se principalmente na apresentada por Beane em seu livro “3D Animation Essentials” (2012), no qual ele separa a produção de uma animação 3D em uma série de etapas com comportamento linear (figura 8), que segue desde a concepção da ideia até o produto final.

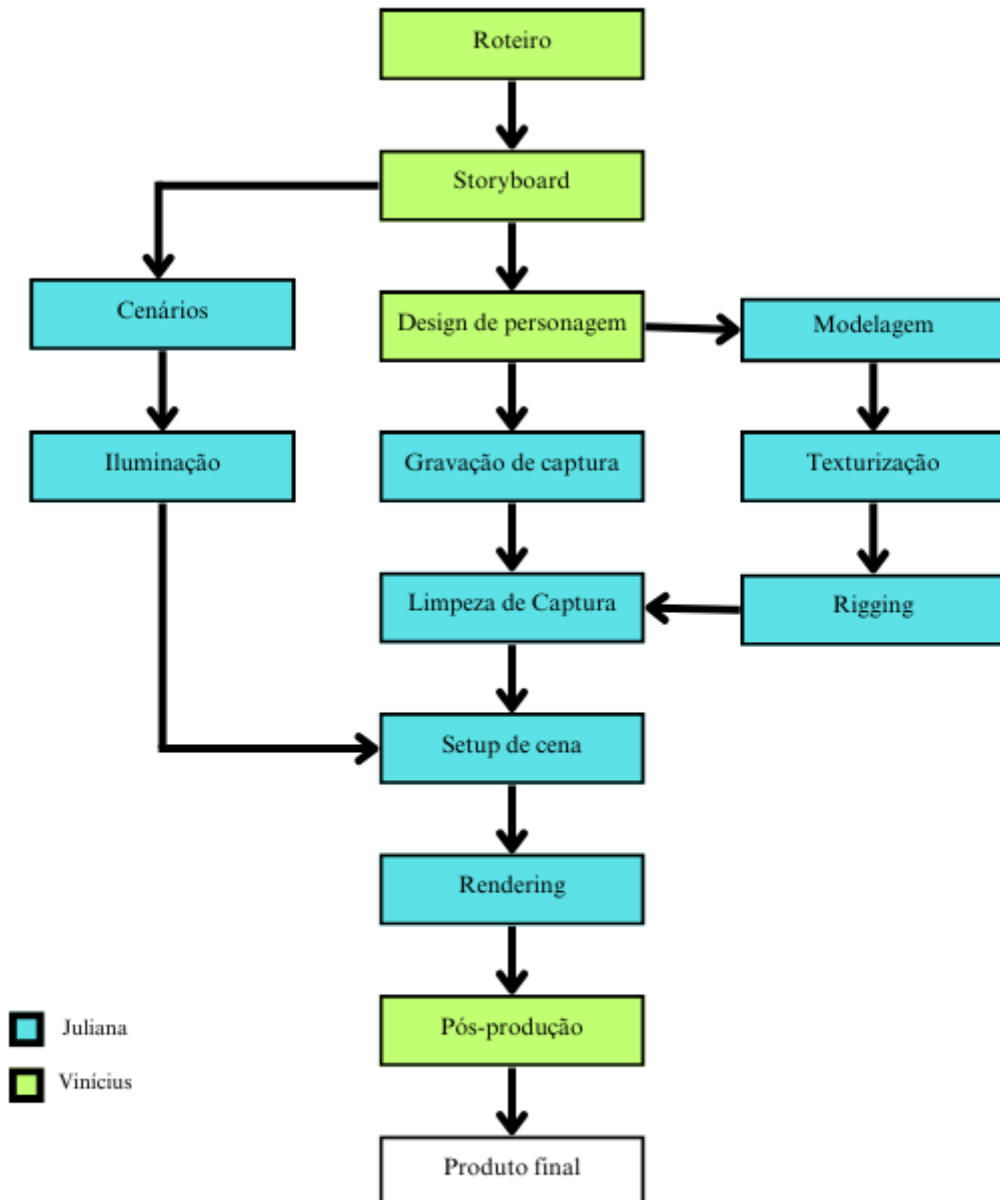
Figura 8 - etapas de produção de uma animação 3D



Fonte: BEANE, 2012.

Por contar com uma equipe formada por duas pessoas, as fases de pré-produção, produção e pós-produção foram divididas de forma a otimizar o tempo e também usufruir das habilidades específicas de cada membro da equipe, para que assim o projeto se tornasse viável. Dessa forma, foi adaptada a *pipeline* criada por Beane (2012), apresentada na figura 9.

Figura 9 - etapas de produção de animação 3D



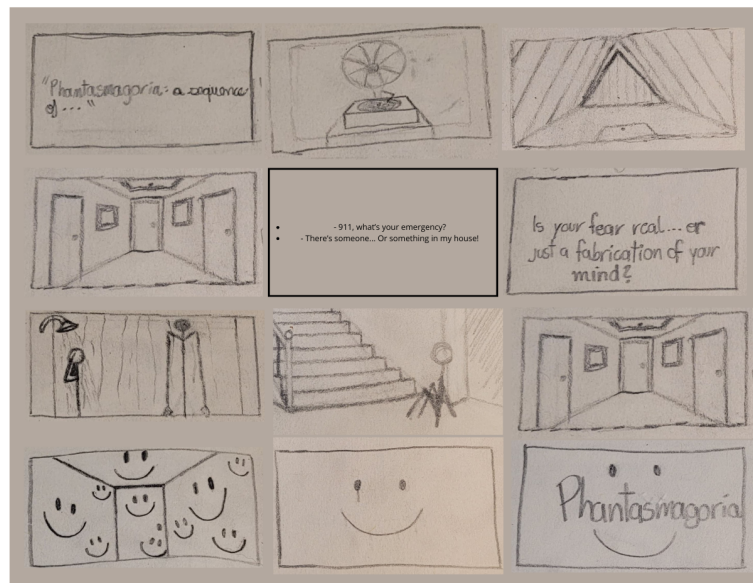
Fonte: autores do projeto.

3.1 Pré-produção

A elaboração do formato final do vídeo baseou-se na estrutura narrativa apresentada por Dreyer (2018), tendo sua aplicação já na etapa de formulação do storyboard (figura 10),

de modo a seguir o padrão estilístico em teasers e trailers do gênero. Por se tratar de um teaser, foram aplicados apenas alguns pontos da linha do tempo de Dreyer (2018) tal como de Schimkowitz (2015), pois a utilização em sua totalidade seria inviável para o desenvolvimento do projeto. Ao apresentar o ambiente da casa nas primeiras cenas, em conjunto com uma música suave, propõe-se a ideia de um local seguro, simples e confiável, que se prova irreal com o decorrer do trailer. Já para abordar a *turn line* defendida por Schimkowitz (2015), foi inserido um único diálogo, que funciona como gatilho para a compreensão do gênero.

Figura 10 - storyboard do projeto



Fonte: autores do projeto

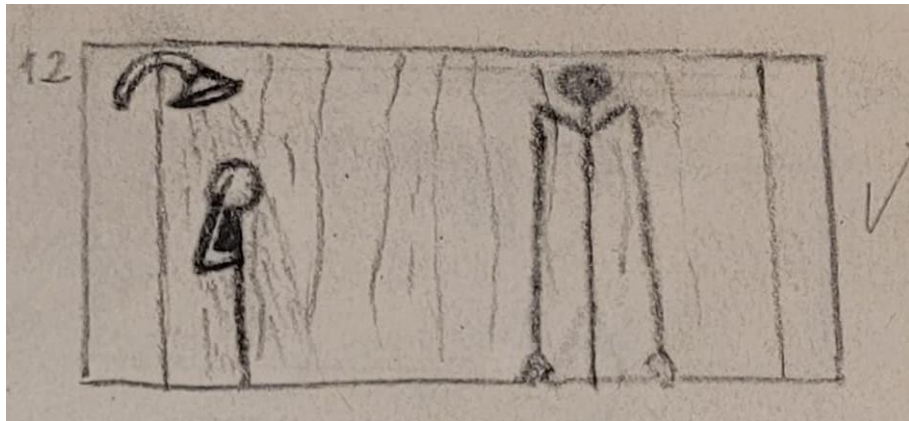
Dreyer (2018) também aborda a forma como é comum que cenas com referência a clássicos dentro do gênero estejam incluídas no trailer, que se apresenta neste projeto como uma ovação ao filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, no qual se vê a silhueta do personagem ameaçador na cortina do banheiro, como exemplificam as figuras 11 e 12.

Figura 11 - quadro retirado do filme *Psicose* (1960)



Fonte: Paramount Pictures

Figura 12 - quadro do storyboard do projeto



Fonte: autores do projeto

Durante o desenvolvimento da obra, foi exigida uma grande pluralidade de *softwares*, desde a etapa de modelagem até a edição do vídeo final. Para a elaboração do projeto foram utilizados os programas Blender, Motion Builder, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects e Adobe Audition, assim como a ferramenta online Mixamo.

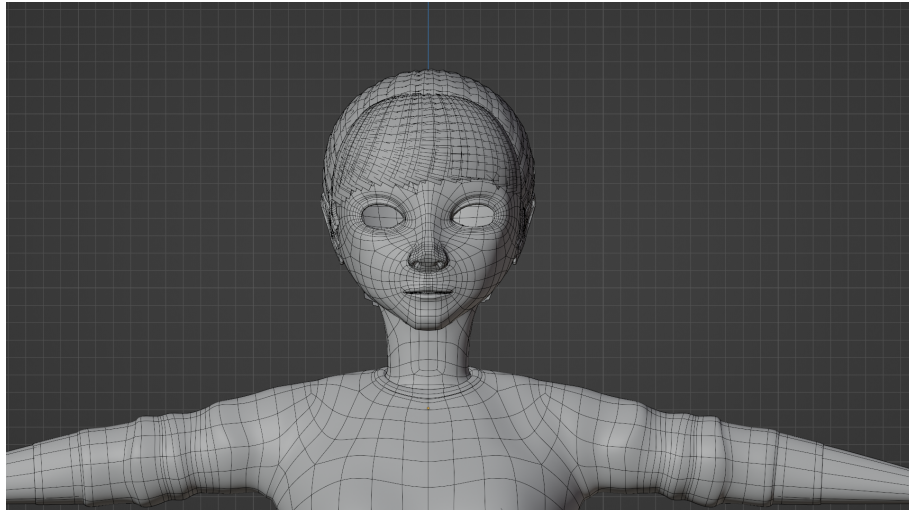
3.2 Produção

3.2.1 Modelagem e *Rigging*

A primeira etapa abordada na fase de produção foi o processo de modelagem, realizado dentro do software gratuito Blender, que contempla todas as etapas essenciais para a animação 3D. O método de modelagem escolhido foi a modelagem poligonal, ou simplesmente “*poly by poly*”, que consiste em criar objetos tridimensionais face por face, seguindo a base de uma “*model-sheet*” pré-estabelecida (BLENDER, 2023). A primeira personagem a ser modelada foi a protagonista Mel, por ser uma personagem humana e, portanto, menos complexa. Para detalhes como cabelos e cílios, foi utilizado *addon*

específico do Blender chamado *Hair Tool*, uma ferramenta que permite a criação de mechas de cabelo a partir de polígonos planos (*hair cards*), através de um sistema de *shaders* dentro do programa.

Figura 11 - Captura de tela da interface do Blender durante a modelagem

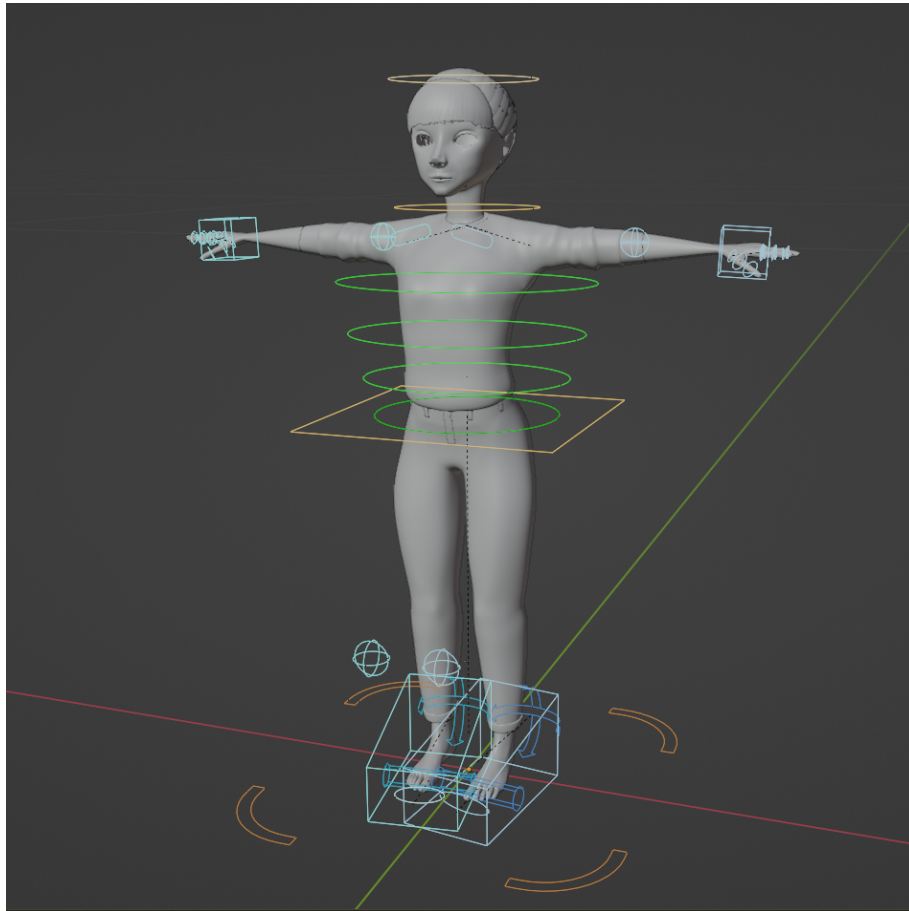


Fonte: autora do projeto

Em seguida, foi realizada a etapa de *rigging* da personagem. *Rigging* consiste em criar controladores de movimento para um objeto, a fim de facilitar o processo de animação (BEANE, 2012). Para tanto, foi utilizada a ferramenta *online* gratuita Mixamo. O website permite a importação de modelos personalizados para a criação de um esqueleto (*rig*) de maneira automática (ADOBE, 2022).

Ademais, para acrescentar *rig* facial para expressões e também para adição de controladores, tornou-se necessária a adesão de *plugins*, programas de computador com o intuito de adicionar recursos extras em outros softwares. O *plugin* utilizado para o *rig* facial foi o *Rigify*, nativo do Blender, e o *plugin* de controladores da Mixamo (figura 12).

Figura 12 - Captura de tela da interface do Blender após aplicação de rig



Fonte: autora do projeto

A texturização da personagem se deu de duas maneiras: através de texturas procedurais e por texturas importadas *online*. Texturas procedurais são texturas definidas matematicamente, e são relativamente simples de usar, pois não precisam ser mapeadas de maneira especial (BLENDER, 2023).

A texturização da pele foi feita a partir de dois meios de texturização: textura procedural e pintura à mão (figura 13). Primeiramente, são elaboradas texturas procedurais com a função de simular a textura real da pele. Logo em seguida, é adicionada a cor base, e gerado um mapa de oclusão de ambiente para o personagem todo, que é utilizado para adicionar uma coloração mais rosada na pele. Para finalizar, é utilizada uma textura em PNG pintada a mão em cima de todas as outras, para consertar possíveis imperfeições e para adicionar detalhes mais intrínsecos, como sardas, olheiras, entre outros.

Figura 13 - Pré-visualização da personagem “Mel” durante a aplicação de texturas



Fonte: autora do projeto

3.2.1 Cenários e props

Para a modelagem dos *props*¹ e cenários principais (figuras 14 e 15), foi necessária a abordagem de outro método de modelagem, o chamado “*box modeling*”, de forma a seguirem a estética planejada para o produto final. Este método se baseia em usar formas primitivas como base para a estruturação do objeto final (JONAITIS, 2014). A modelagem de cenários e *props*, tal como sua texturização, foram realizadas no Blender.

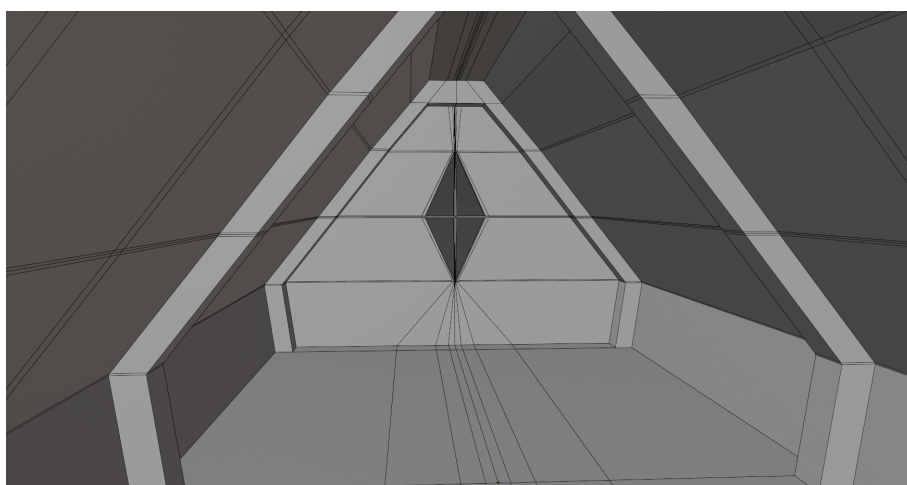
¹ Um *prop*, conhecido formalmente como *theatrical property*, é um objeto que atores usam no palco ou na tela, durante uma peça ou produção audiovisual. Em termos práticos, um *prop* é qualquer coisa móvel ou portátil em cena, que se difere de personagens, cenários, figurinos e equipamentos (ROTH; ALLENDER-ZIVIC; MCGLAUGHLIN, 2017).

Figura 14 - Captura de tela da interface do Blender durante a modelagem de objetos



Fonte: autora do projeto

Figura 15 - Captura de tela da interface do Blender durante a modelagem de cenário



Fonte: autora do projeto

Por se tratar de um *teaser*, a confecção de cenários completos tornou-se dispensável, pois os mesmos não estariam em foco em sua maioridade. De mesmo modo, certos objetos de cena que não contribuem diretamente para a narrativa original da história foram removidos do planejamento. Para otimização do tempo de produção, usufruiu-se de recursos disponibilizados gratuitamente na internet, como modelos 3D prontos para a ambientação de cenas, e também para a texturização dos cenários (figura 16).

Figura 16 - Pré-renderização de parte do cenário com objetos importados *online*



Fonte: autora do projeto

A ferramenta [Blender Kit](#), disponível gratuitamente na internet, possui um conjunto de texturas e modelos disponíveis para uso que funcionam ativamente dentro do Blender. Essa ferramenta funciona como um ótimo recurso de otimização para produções sem fins lucrativos, como projetos estudantis e/ou pessoais.

3.2.3 Sessões de captura

Simultaneamente ao processo de modelagem, foram realizadas as sessões de gravação em estúdio de captura de movimento. No caso deste projeto, a equipe responsável pelo estúdio fez a preparação para que as gravações pudessem ser realizadas.

Para a gravação, foi utilizado o estúdio de captura de movimento Tecmidia, dentro da Universidade Federal de Santa Catarina. Durante as gravações, as cenas foram dirigidas pela autora, como visto nas figuras 17 e 18, para assim conceber a emoção e movimentos necessários para a interpretação da personagem.

Figura 17 - Sessão de captura de movimento em estúdio



Fonte: autora do projeto

Figura 18 -Sessão de captura de movimento em estúdio



Fonte: autora do projeto

A captura de movimento é um recurso para otimização de animação, ao permitir que cenas complexas possam ter uma base sólida já reproduzida, o que extingue a necessidade de um trabalho aprofundado ao animar, como no caso de uma cena na qual a personagem sofre uma queda da escada (figura 19). Ao gravar a cena com um ator, o timing e o movimento ficam estabelecidos, tornando o processo de trabalho mais simples.

Figura 19 - Sessão de captura de movimento em estúdio



Fonte: autora do projeto

A seguir, foi realizada a etapa de refinamento do material capturado. Para tanto, utilizou-se do programa *Motion Builder*, que possui uma licença gratuita para estudantes, para a realização do processo. Devido a característica de cenas rápidas dentro do teaser, grande parte das cenas capturadas não precisaram ser refinadas em sua totalidade, o que otimizou consideravelmente o ritmo de produção.

3.2.4 Renderização

Após o refinamento da animação, as câmeras e enquadramentos são definidos para que se possa iniciar o processo de renderização. O *software* Blender conta com três modelos de renderização dentro da plataforma. São eles: o Workbench, um modelo de renderização de processamento rápido e simples, que não tem como objetivo ser utilizado como versão final; Eevee, que é a opção para uma renderização rápida porém ainda com qualidade superior; e Cycles, a ferramenta com resultados de maior qualidade, porém, por seu poder mais forte, tem um processo mais lento que os outros mecanismos (BLENDER, 2023).

Por ser uma obra de curta duração, e também para manter a qualidade estética idealizada pelos autores, foi escolhida a ferramenta Cycles para renderizar o projeto (figura 20). Devido ao nível de capacidade material exigida para a renderização, utilizou-se de uma *render farm*, ou seja, um conjunto de computadores conectados realiza o processo de renderização que máquinas menos potentes não são capazes de fazer.

Figura 20 - Renderização de cena utilizando a ferramenta Cycles



Fonte: autora do projeto

3.3 Pós-produção

Para a conclusão do projeto, foi necessária a junção de todas as cenas desenvolvidas durante o processo. Cada uma delas foi exportada do Blender em sequências de PNG, e importadas para o Adobe Premiere Pro.

O arquivo então foi organizado de modo a manter a estrutura narrativa elaborada anteriormente, para adequar-se ao modelo defendido por Dreyer (2018). Além disso, foram adicionados elementos de sonoplastia de modo a guiar a narrativa de maneira satisfatória, com pontuações sonoras características e adição da única linha de diálogo presente. É neste ponto em que se aplica a metodologia explicada por Schimkowitz (2015), abordada anteriormente.

Por sua vez, foram incluídas também as partes textuais do teaser, conhecidas como *text cards*, no qual pequenas linhas textuais ajudam a formar a narrativa, de maneira que menos cenas precisam ser animadas para que a história seja compreendida, como se pode ver na figura 21.

Figura 21 - *text card* presente no teaser



Fonte: autores do projeto

Além disso, também foi necessário o uso do programa Adobe After Effects para que alguns efeitos especiais fossem incluídos. Por se tratar de um projeto não financiado e com uma equipe reduzida, certos detalhes como a presença de um monstro foram descartadas da versão final. Porém, para que sua presença fosse pontuada dentro do teaser, foi utilizado o recurso de sombra para a implantação de um personagem extra. Para tanto, foi elaborado um PNG com a silhueta, e adicionado na cena renderizada através da edição.

De mesmo modo, certos detalhes como o mofo da parede com o formato de uma figura macabra (figura 22) foram aplicados durante o processo de pós-produção, para que ficasse dentro da escolha estética do projeto.

Figura 22 - arquivo PNG da marca de mofo da parede



Fonte: autores do projeto

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa proporcionou uma análise aprofundada sobre a forma que trailers e teasers do gênero terror são estruturados, permitindo uma compreensão mais abrangente do modo como os mesmos devem ser elaborados. Ao longo do estudo, foi possível identificar padrões estruturais, estilísticos e sonoros dentro do gênero, contribuindo assim para a expansão do entendimento sobre o assunto tratado.

Os resultados desta pesquisa revelam como a adoção deliberada de um padrão inspirado nos elementos distintivos dos trailers do gênero terror desempenha um papel crucial na concepção de obras cinematográficas envolventes. A análise das estratégias empregadas evidenciou não apenas a eficácia desse padrão na criação de uma atmosfera imersiva, mas também sua capacidade de conferir à obra o peso e organização necessários para atrair e manter a atenção da audiência.

Com o projeto “Phantasmagoria”, a autora buscava aplicar os conhecimentos obtidos durante a pesquisa, de forma a elaborar um teaser de terror, identificando e compreendendo os elementos-chave presentes nos trailers de sucesso do gênero. A aplicação desses padrões não apenas maximiza o apelo do produto final, mas também estabelece uma conexão mais profunda com o público-alvo, ao explorar as sensações causadas pelo medo, proporcionando uma experiência mais memorável e impactante.

Além disso, destaca-se a eficácia do uso da animação 3D na criação do teaser, revelando-se uma estratégia altamente vantajosa ao viabilizar a produção completa do projeto com uma equipe reduzida. A adoção da captura de movimento, por sua vez, revelou-se um elemento de grande ajuda na produção do teaser. Essa técnica permitiu a inclusão de cenas notavelmente mais complexas e realistas no produto final, elevando a narrativa a um patamar superior, assim como reduziu consideravelmente o tempo de produção.

Ao viabilizar a condução do projeto por uma equipe compacta, o uso combinado de 3D e captura de movimento não apenas otimizou os recursos disponíveis, mas também proporcionou a realização de ideias que, de outra forma, seriam desafiadoras de concretizar. Essa abordagem não só evidencia a eficácia na produção, mas também sugere um horizonte promissor de oportunidades para futuros projetos no campo audiovisual.

Contudo, é importante reconhecer que a eficácia desses padrões não é estática e está sujeita a evoluções decorrentes das mudanças nas preferências e expectativas do público. Assim, sugere-se que pesquisas futuras explorem a dinâmica em constante transformação

desses padrões, visando aprimorar ainda mais as estratégias de produção e promoção de obras do gênero terror.

Em última análise, os achados deste estudo reforçam a crucial importância do uso estratégico de padrões estabelecidos no campo cinematográfico, ao mesmo tempo em que abrem novas possibilidades para a inovação. Essa abordagem possibilita que criadores e profissionais do audiovisual ultrapassem as fronteiras do convencional, permanecendo atentos às expectativas do público e às tendências emergentes no cenário do entretenimento, impulsionando assim uma evolução constante e enriquecendo o universo cinematográfico do gênero terror. À luz desses resultados promissores, fica claro que a integração efetiva do 3D e da captura de movimento não apenas simplifica os processos de produção, mas também aprimora a qualidade estética e narrativa do teaser. Essa abordagem, ao combinar eficiência e expressividade, indica uma mudança significativa no panorama da produção audiovisual, apontando para um futuro onde a tecnologia desempenhará um papel central na concretização de projetos cinematográficos de excelência.

Referências

ABREU, Bianca Vicente. **A realidade questionada de Westworld**: relação narrativa entre teaser, trailer e série. 2020. 98 f. TCC (Graduação) - Curso de Fotografia, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2020.

ADOBE. **Mixamo**. 2023. Disponível em: <https://www.mixamo.com/#/>. Acesso em: 23 out. 2023.

BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons Inc., 2012.

BLENDER. **Blender 2.79 Manual**. Disponível em: https://docs.blender.org/manual/en/2.79/render/blender_render/textures/types/procedural/index.html. Acesso em: 23 out. 2023.

BLENDERKIT. **Blender Kit**. Disponível em: <https://www.blenderkit.com/>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BUSH, Laurence C. **Asian Horror Encyclopedia**: asian horror culture in literature, manga, and folklore. Lincoln, Nebraska: Iuniverse, 2001.

CARROLL, Noel. **The Philosophy of Horror**: or paradoxes of the heart. Nova York: Routledge, 1990.

DREYER, Courtney. **Crafting Fear**: the horror film trailer. 2018. 35 f. Tese (Doutorado) - Curso de Inglês, Honors Theses, Western Michigan University, Kalamazoo, 2018. Cap. 2936. Disponível em: https://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/2936. Acesso em: 26 ago. 2023.

GRANT, Barry Keith. Screams on Screens: paradigms of horror. **Loading**, [s. l], v. 4, n. 6, p. 1-17, 10 abr. 2010. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/85>. Acesso em: 13 out. 2023.

HANICH, Julian. **Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: the aesthetic paradox of pleasurable fear.** Nova York: Routledge, 2010. 314 p.

HITCHCOCK, Alfred. The Enjoyment of Fear. **Good Housekeeping.** Nova York, p. 39-243. 1 fev. 1949.

JONAITIS, Jeff. **Box Modeling Technique.** 2014. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140321180302/http://www.jjonaitis.com/tuto/tuto2.htm>. Acesso em: 23 out. 2023.

KERNAN, Lisa. **Coming attractions: reading american movie trailers.** Austin: University Of Texas Press, 2004. 308 p.

KING, Stephen. **Dança Macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero.** Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2013. 463 p.

KITAGAWA, Midori; WINDSOR, Brian. **MoCap for Artists: workflow and techniques for motion capture.** Nova York: Routledge, 2008. 232 p.

LIVERMAN, Matthew. **The Animator's Motion Capture Guide: organizing, managing, editing.** Massachusetts: Charles River Media, 2004. 307 p.

LOVECRAFT, H. P.. **Supernatural Horror in Literature.** Nova York: Dover Publications, 1973.

MARTIN, G. Neil. (Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films. **Frontiers In Psychology**, Londres, v. 10, n. 2298, p. 40-57, 18 out. 2019. Frontiers Media SA. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298>. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02298/full>. Acesso em: 13 out. 2023.

MENACHE, Alberto. **Understanding motion capture for computer animation.** 2. ed. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2011. 254 p.

MOJO, Box Office. **Hotel Transylvania (2012)**. 2012. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0837562/?ref_=bo_se_r_1. Acesso em: 05 nov. 2023.

MOJO, Box Office. **ParaNorman (2012)**. 2012. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/title/tt1623288/?ref_=bo_se_r_1. Acesso em: 05 nov. 2023.

MOJO, Box Office. **Frankenweenie (2012)**. 2012. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/title/tt1142977/?ref_=bo_se_r_1. Acesso em: 05 nov. 2023.

MURPHY, Mekado. It's Horror's Biggest Year at the Box Office. **The New York Times**, Nova York, n. 8, p. 19-19, 26 out. 2017.

NUMMENMAA, Lauri. **Psychology and neurobiology of horror movies**. 2021. 29 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, University Of Turku, Turku, 2021.

ROTH, Emily; ALLENDER-ZIVIC, Jonathan; MCGLAUGHLIN, Katy. **Stage management basics: a primer for performing arts stage managers**. Nova York: Routledge, 2017.

SCHIMKOWITZ, Matthew. **An epic history of the movie trailer**. 2015. Disponível em: https://web.archive.org/web/20201108092035/http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/film/214473-epic-history-movie-trailers-mad-max-independence-day?ns_mchannel=social&ns_campaign=bbc_films&ns_source=twitter&ns_linkname=campaign. Acesso em: 11 nov. 2023.

TROUTMAN, Megan Estelle. **(Re)Animating the Horror Genre: explorations in children's animated horror films**. 2015. 206 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Inglês, University Of Arkansas, Fayetteville, 2015.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra; MILLER-ZARNEKE, Tracey. **Producing Animation**. 2. ed. Waltham, Ma: Elsevier, 2012. 355 p.

ZUCKERMAN, Miron. Attribution of success and failure revisited, or: the motivational bias is alive and well in attribution theory. **Journal Of Personality**, [S.L.], v. 47, n. 2, p. 245-287, jun. 1979. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-6494.1979.tb00202.x>.