



# Visceras Floridas

Por Samantha Victória





Samantha Victória Guedes de Oliveira Branco

# Vísceras Floridas

Projeto de pesquisa apresentado ao Curso de Artes e Mídias Digitais da Faculdade Univap (Universidade do Vale do Paraíba), a ser utilizado como apresentação de Trabalho de Graduação.

Orientadora: Prof. Doutora Ana Maria Botelho.

São José dos Campos  
2020

Dedico esse projeto a todos os estudantes e curiosos pela área, aos que acreditam na arte para além como forma de expressão de seus demônios interiores. Agradeço aos meus familiares e amigos que conviveram comigo durante esse tempo de criação, que aguentaram todos os momentos que achei que não teria saída e me escutaram sobre os assuntos estudados. Agradeço à minha orientadora pelos conselhos. Agradeço aos professores que me ensinaram tanto em 3 anos de convivência.

“Nós somos talhados e moldados por aquilo que amamos.”

(Goethe)

## Resumo

As cores são vistas como ideal de pesquisa por muitos estudiosos de diversas áreas, assim como o assunto de pesquisa mais desafiador, principalmente por sua falta de materialidade. Este projeto consiste em pesquisas sobre a expressividade das cores, como elas podem ser utilizadas como ferramenta potencializadora de uma narrativa e transpor essa ideia a uma animação cuja temática trata de anjos que sofrem de hanahaki, com poética melancólica e narcisista.

Palavras-chave: cores, animação, melancolia.

## Abstract

The colors are seen as research object by many scholars from diverse areas, as well as one of the most challenging ones, particularly by their lack of materiality. This project consists in researches about the colors' expressiveness, how they can be utilized as a narrative enhancer and transpose that idea to an 2D animation which theme is angels suffering from Hanahaki, with melancholic and narcissistic poetic.

Keywords: Colors; Animation; Melancholy

# Sumário

|   |     |
|---|-----|
| INTRODUÇÃO                              | 15  |
| VÍSCERAS FLORIDAS, PARTE I              | 19  |
| Sobre o projeto                         | 21  |
| Animação o que é?                       | 23  |
| As paletas cores                        | 43  |
| Como surgiu?                            | 65  |
| A origem pictórica dos anjos            | 74  |
| Melancolia e Hanahaki                   | 76  |
| Narciso e Vitória-Régia                 | 80  |
| VÍSCERAS FLORIDAS, PARTE II: a animação | 85  |
| Organização                             | 87  |
| O processo do roteiro                   | 89  |
| Personagem                              | 95  |
| Cenário                                 | 101 |
| Storyboard                              | 106 |
| Animação                                | 113 |
| Edição e sonorização                    | 122 |
| CONCLUSÃO                               | 124 |
| De onde vieram as imagens?              | 126 |
| Referências                             | 135 |

# INTRODUÇÃO

A expressividade das cores é um tema abordado por grandes teóricos em diversas áreas de estudos, tais como a psicologia, as artes, a fisiologia e a física. Durante o Período Entreguerras (1919 e 1933), havia uma escola de arquitetura e design chamada Bauhaus, na qual grandes teóricos desenvolveram pesquisas, tanto didáticas como artísticas, envolvendo cores.

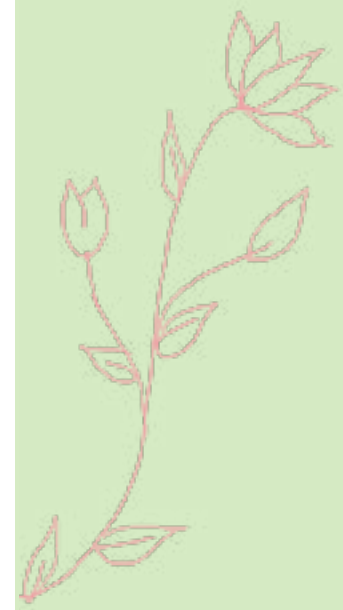
Esse projeto tem em vista a expressividade das cores e como essa influência opera dentro da narrativa visual em contrapartida à imersão do público. Este trabalho traz como exemplo os diretores Wes Anderson, Stanley Kubrick e também uma análise de como esses estudos são colocados no âmbito da animação, propondo que as cores vão além da percepção visual e de engajamento do público, mas que também podem contar histórias. Sendo assim, visa como produto final uma animação 2D.

Algumas teorias de cores, feitas por grandes estudiosos da área artística, serviram também, mais para frente, como base de pesquisas no âmbito da psicologia e testes clínicos. Johannes Itten desenvolveu uma teoria chamada timbre subjetivo, na qual ele percebe que as paletas de cores poderiam servir como base de demonstração de seu temperamento e talento, resultado que foi incluído nos testes vocacionais de admissão na escola e, mais tarde, usado em testes de avaliação psicológica complementar clínica.

As cores são um fenômeno fisiológico da percepção visual. Ao colocar dessa forma, podemos analisar os estudos de Joseph Albers, nos quais ele, didaticamente, mostra a importância de conhecer as cores, defende mais o estudo prático e menos o teórico, mas também usa da nossa percepção para o entendimento. Ele demonstra que percepção humana é ilusória e contrapõe a percepção visual à percepção tátil.

Além das cores, temos também a poética, assuntos tratados dentro do projeto que trazem significado e profundidade, tais como Narciso e Vitória-Régia, dois grandes mitos de culturas totalmente diferentes, interligados pelo reflexo e pelo florescer. Contrapõe-se o florescer de Hanahaki, uma doença literária japonesa na qual o indivíduo que ama sem reciprocidade tem como consequência o nascer de flores dentro de si, à Melancolia de Aristóteles e de Albrecht Dürer, que é a forma em que o artista coloca suas dores no mundo.

Este projeto visa como produto final uma animação, e demonstra todo o processo de criação, desde o roteiro até o animar, dar vida aos personagens. Toma-se como base um estudo referencial feito em uma disciplina anterior, de ilustração digital, na qual foram feitas coletas de estampas, texturas, paletas de cores e figuras, além de uma análise para escolher 3 palavras que descrevessem o projeto: delicadeza, orgânico e escondido.



## VÍSCERAS FLORIDAS: PARTE I

## SOBRE O PROJETO

**Tema:** A expressividade das cores

**Assunto:** A influência das cores dentro da narrativa ajudando na imersão do público.

**Objetivo:** Demonstrar a importância das cores como ferramenta de potencialização da narrativa a partir de uma animação 2D, de aproximadamente 2 minutos

**O que cores tem a ver com essa animação?**

“sentir: 1- perceber por meio dos sentidos; 2- experimentar (sensação física ou moral); 3- ser sensível; 4- pressentir; 5- compreender; 6- lastimar; 7- julgar, considerar; 8- receber impressões por meio dos sentidos; 9- sofrer, pesar; *vp* 10. ter consciência do próprio estado; 11. saber o que se passa no interior; 12. magoar-se; 13. imaginar-se, julgar-se; *sm* 14. modo de ver; opinião; 15. sentimentos, *lrreg*, conjuga-se como aderir.” (Dicionário da Língua Portuguesa, 2010)

**Justificativa e Motivação:** Ao decorrer da faculdade me deparei com pesquisas que me encantaram no sentido da narrativa, cores e cenografia. Cresceu, então, um desejo de entender como as cores influenciavam o público. A partir de então, comecei a estudar grandes artistas, tanto das artes como do cinema, que trabalham, com muita precisão, a narrativa e as cores.

O projeto é sobre transmitir o estudo e o uso das cores através de uma animação 2D. A partir de referências de grandes estudiosos dessas áreas, surge a proposta de que as cores vão além da percepção visual e de engajamento do público, mas também podem contar histórias.

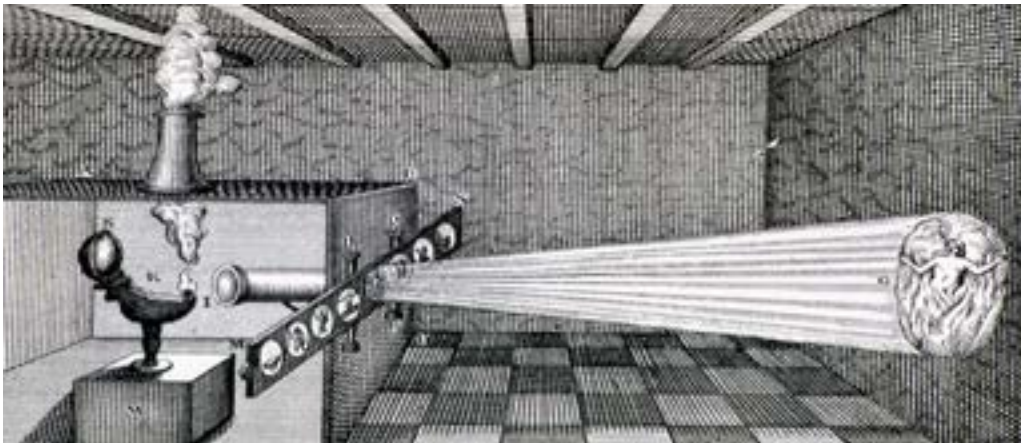
O trabalho oferece entretenimento enquanto trabalhado de forma expressiva e delicada o conceito do amor e da melancolia, graças a um estudo de colorimetria que buscar contagiar e se conectar com aqueles que assistem.

## ANIMAÇÃO: O QUE É?

Animação vem do latim *animare* que significa dar vida, sendo assim, a arte de dar vida a objetos inanimados a partir de sequências de imagens. Com base no teatro tradicional de sombras chinês, marionetes e cinema de bonecos, gera encanto e a possibilidade de dar vida a objetos inanimados, como desenhos, bonecos ou modelagens.

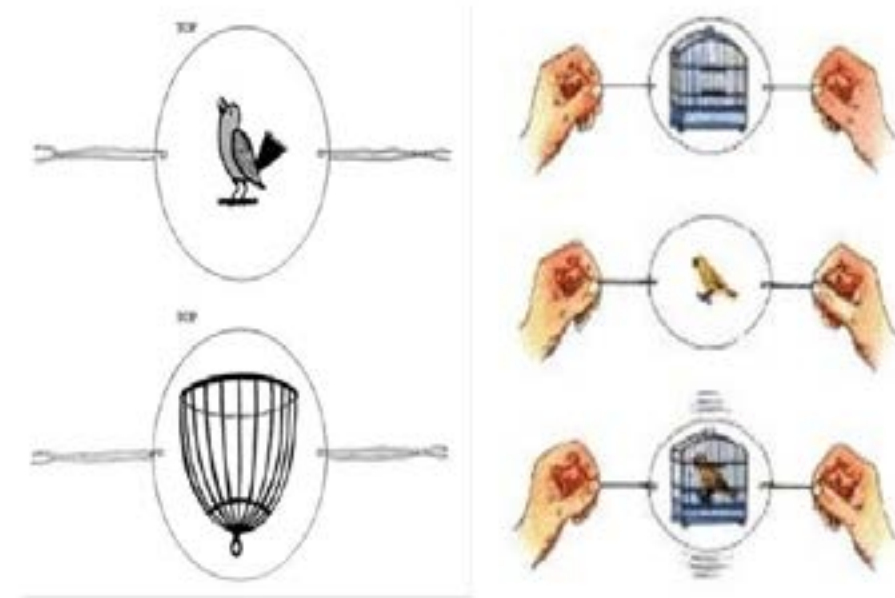


Historicamente, a curiosidade de dar movimento à imagem vem de meados de 1645, nesse ano Athanasius Kircher mostra ao público a chamada lanterna mágica, que consiste em uma caixa com uma luz dentro e um espelho curvo, em que se projetavam imagens pintadas em lâminas de vidros.

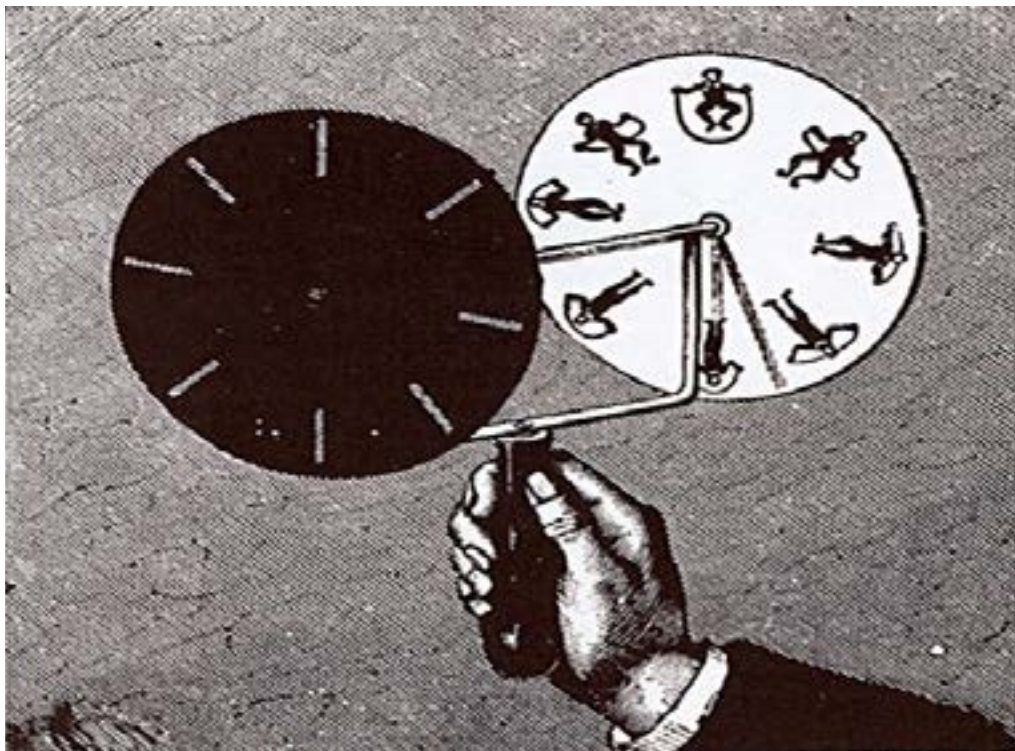


Em 1736, Pieter Van Musschenbroek deu continuidade ao estudo de Kircher e levou ao público a primeira exibição animada, fazendo assim com que o mecanismo se popularizasse como ferramenta de entretenimento. Já em 1794, Etienne Gaspard Robert explorou a forma comercial das lanternas mágicas com o espetáculo “Fantasmagorie”.

Essas invenções levaram Peter Mark Roget a publicar um artigo detalhado sobre como o olho humano consegue perceber o movimento de sequência de imagens. Ao longo dos anos foram apresentadas diversas ferramentas para o âmbito da animação, tais como o taumatoscópio (1825), que consiste num disco suspenso por cordões. Nesse disco há uma imagem em frente ao verso e, quando girado, cria uma fusão ilusória de movimento.



Joseph Plateau, criou entre 1828 e 1832, o chamado fenaquistoscópio, que consistem em dois discos com seqüência de imagens pintadas que girados de forma simultânea criava a ilusão do movimento.

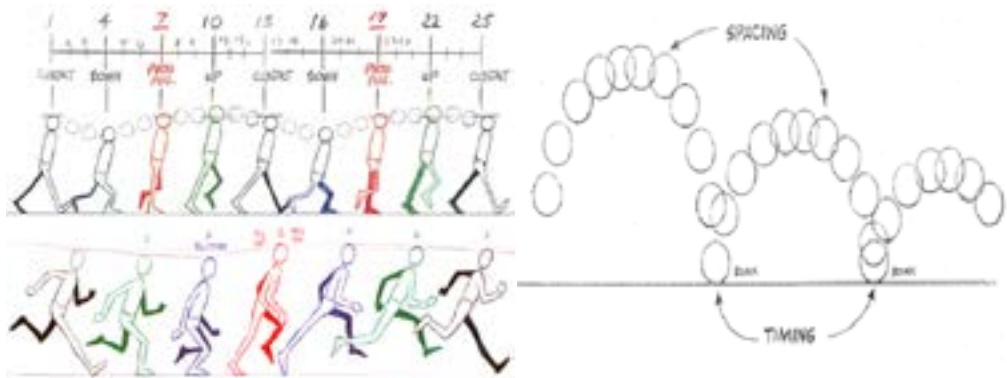


Em 1868, foi criado o flipbook, também conhecido como livro mágico, cujas páginas, contendo uma seqüência de imagens, eram passadas rapidamente, criando o movimento.



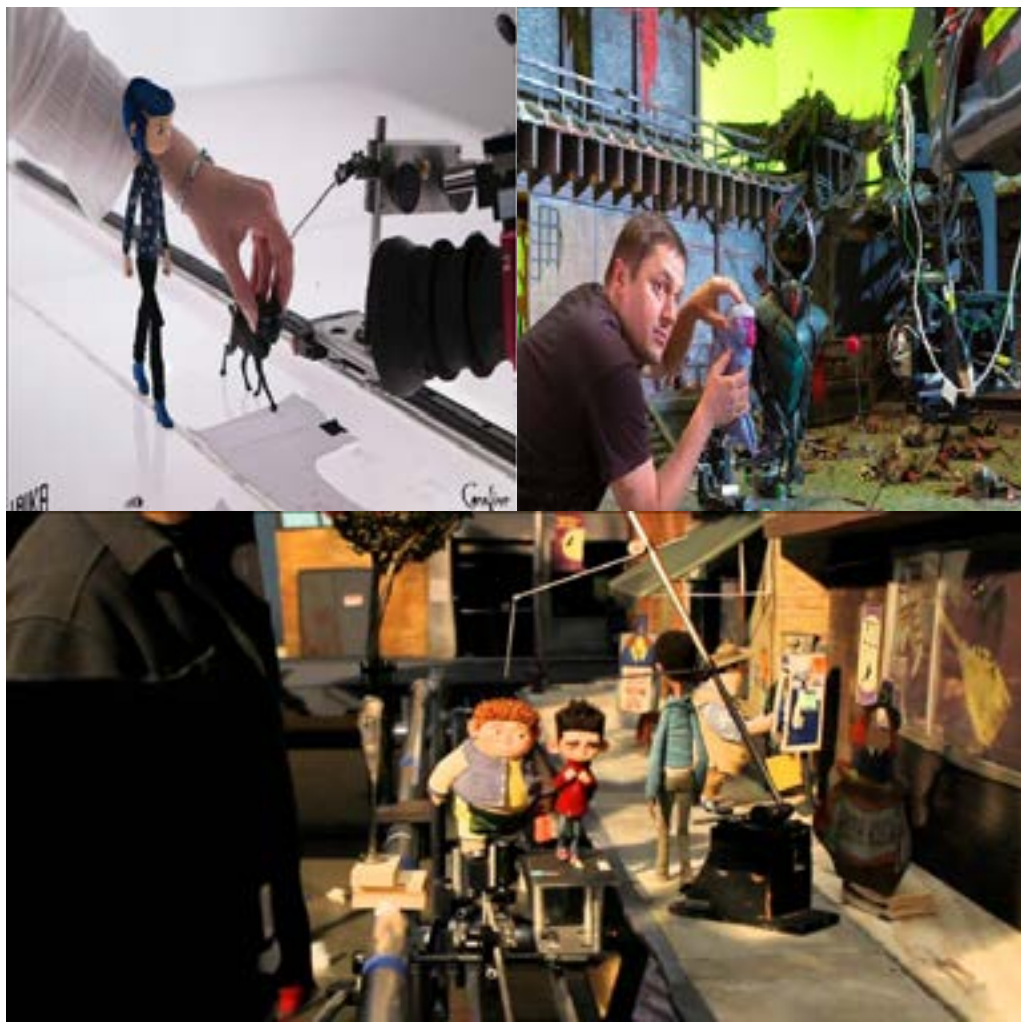
Essas ferramentas são apenas algumas das muitas que formam base para o que se conhece como animação, que atualmente é dividida por dois campos: o tradicional e o digital, que se intercalam também entre o 2D (duas dimensões) e o 3D (três dimensões).

A tradicional é a mais parecida com os flipbooks demonstrados acima, pois é formada por uma sequência de quadros de desenho chamados frames. Na animação tradicional, denominada frame a frame (quadro a quadro), se desenha toda a sequência de movimentos e gera-se aproximadamente em 24 quadros um segundo. Ela também é considerada mais orgânica pois, com os desenhos em 24 quadros, transmite uma imagem mais detalhada. Pode-se usar como exemplo “Alice no país das maravilhas” (1951), produzida pela Walt Disney Studios, que foi desenhada manualmente quadro a quadro, o que toda a sequência de movimento foi produzida individualmente.



É bem comum ainda hoje animadores se gravarem como forma de referência para a sequência de movimentos.

Entre as animações tradicionais, podemos incluir ainda as animações stopmotion, que se caracterizam por animações de bonecos físicos confeccionados cujos movimentos minuciosos são capturados individualmente a fim de criar uma sequência de imagens. Pode-se tomar como exemplo os estúdios Laika, que atualmente são uns dos poucos especializados nessa técnica e trazem animações como “Coraline e o mundo secreto” (2009), “Paranorman” (2012), “Kubo e as cordas mágicas” (2016) e outros.



Tim Burton também trouxe essa técnica ao filme “A noiva cadáver” (2005), sua segunda animação stopmotion (a primeira foi “O estranho mundo de Jack” em 1993). Foram feitos aproximadamente 14 bonecos para cada personagem da história. As filmagens foram divididas em equipes de animadores por cenário e levaram aproximadamente 55 semanas. A produção totalizou aproximadamente 109 mil fotos que, posteriormente, foram unidas em sequência para criar a animação.



Há também o campo digital, dividido entre 2D e 3D: as chamadas animações cut out. Nesse tipo, cria-se as chamadas keyposes (poses chave), que são as principais poses de uma sequência e, nesse modelo, o computador cria a intercalação, gerando o movimento. Essa técnica é o que possibilita a existência de tantas séries de desenho animado atualmente.

Esse modelo de animação é bem parecido com o teatro de marionetes. São criados os personagens e com eles são criados os bones, que são o que dá vida aos personagens, uma espécie de esqueleto, pelo qual se comanda e gera o movimento.

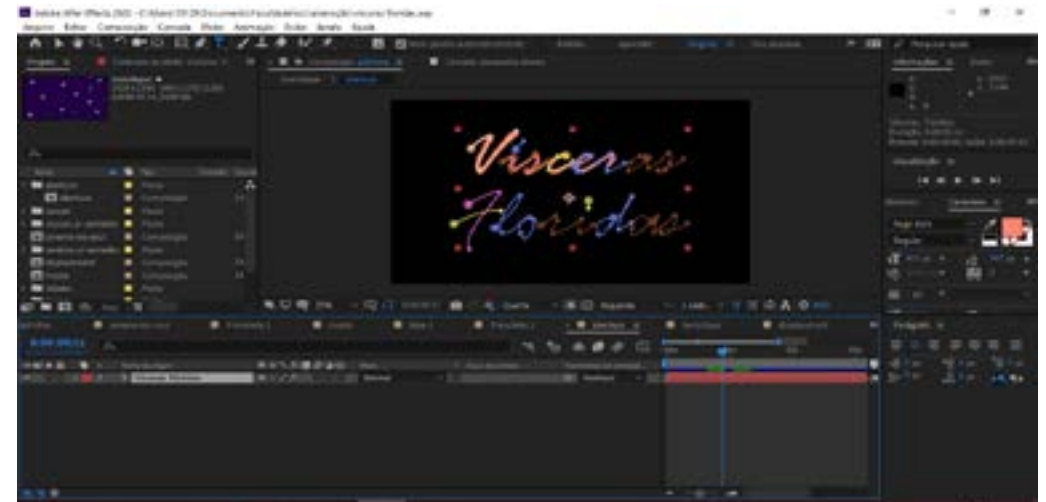
A diferença entre animações 2D e 3D é a forma. Podemos tomar como exemplos de animações 2D, séries como “Irmão do Jorel”, da Copa Estúdios, ou “O incrível mundo de gumball”. São desenhos planos, em duas dimensões. Já a animação 3D, usa bonecos modelados em computador. Como exemplo, podemos citar “Frozen” e “Moana” dos estúdios Disney.





Dentre as animações digitais, podemos adicionar o campo de Motion Graphics, que, traduzindo ao pé da letra, são “gráficos de movimento”. Motion Graphics abrange movimentação, rotação ou dimensionamento de imagens, textos ou vídeos. Nesse processo, a utilização de gráficos acontece para a suavização dos movimentos criados. Motion Graphics é muito utilizado em sua maioria em comerciais publicitários e aberturas de série, novelas e filmes, por ser uma técnica mais simples de trabalhar com formas e tipografia.

Na imagem a seguir, observa-se como é uma montagem de um trabalho em motion graphics, sendo essa imagem um captura de tela da própria construção do projeto “Visceras Floridas”.



Existe uma vertente da animação chamada cut out, nela você cria as chamadas keyposes (poses chave), a qual são as principais poses de uma sequência e, nesse modelo, o computador cria essa intercalação que gera o movimento. Essa forma é o que dá a possibilidade de existir atualmente tantas séries de desenho animado.

Esse modelo de animação é bem parecido com o teatro de marionetes. São criados os personagens e recortados para que sejam criados os chamados bone ou armadura, em português, que é o elemento chave para dar vida aos personagens. É uma forma de esqueleto, onde se comanda e gera o movimento.



O processo criativo de uma animação não é fácil e exige muito detalhes e pesquisas. Vai desde o roteiro, o estudo de personagem, storyboard, estudo de cenário, estudo das cores e a mensagem que se quer passar. Leva tempo para que tudo esteja pronto.

A pré-produção começa com a escrita do roteiro, que contém a estrutura e a ideia da animação. Esse documento é um guia escrito de ações e diálogos entre os personagens, também marca o momento quando os personagens e suas personalidades são criadas. É nesse momento em que se cria a história, se define os conflitos e os processos de uma produção audiovisual, que são: o início, a complicação (problemas que os personagens enfrentarão), clímax (o ápice da história), resolução e relaxamento (é onde os personagens conseguem se resolver) e a conclusão. Junto ao roteiro, é feito o design de personagem, que cria a personalidade, a história, a ideia e as formas do personagem (se vai ser magro, gordo, alto ou baixo, se vai ser humano ou não, entre outros).

Após isso, é feito o storyboard, que consiste numa organização gráfica com o propósito de pré-visualização do produto, ou seja, é nesse momento em que o diretor esboça os planos, movimentos de câmera e movimentos dos

personagens. Essa parte é uma das mais importantes, uma vez que será o guia do animador para a construção das cenas.

Feito esse processo, é iniciada a produção da animação, de personagens, de cenário e outros. O cenário é feito e estudado após a roteirização e o storyboard, pois há a necessidade de saber onde se passará a história e como serão os planos e cenas. Essas animações variam de acordo com os projetos e, como visto anteriormente, podem ser tradicionais, em que se desenha quadro por quadro, cut out ou motion graphics. Esse processo varia, pois uma animação frame a frame exige pessoas que façam a intercalação dos quadros-chaves e também as que realizem coloração, bem diferente das cut out, que é feita com uso de uma cor base e depois adiciona-se as luzes durante a edição. A colorização de uma animação pode ocorrer depois ou até mesmo junta à animação, se for uma animação tradicional. Já na cut out e motion graphics, a colorização acontece antes, pois existe a necessidade de ter os personagens prontos para adicionar a armadura (bone) a eles.

Enfim, ocorre o processo de pós produção, que consiste na edição e montagem da animação. Nesse momento, se escolhe qual o melhor plano, ajusta-se a duração deles, define-

se os cortes e as mudanças de cenas e criam-se as transições para que o público não perceba o corte. O design de som é a adição de sons que ambientam e ajudam na imersão do público e também aprimoram os diálogos, corrigindo volumes e tirando sons inadequados que apareceram durante a captação. O design de som do projeto vísceras floridas é de certa forma mais simples, pois não ocorrem diálogos entre os personagens, então só serão sons ambiente e trilha sonora.

Dar vida a algo inanimado é também considerado por Walt Disney um processo de magia.

Emocionar-se com um filhote de leão em apuros ou divertir-se com as emoções dentro da cabeça de uma garotinha é algo mágico de elevação de criatividade. Também é sempre diferente para as pessoas, por exemplo: adultos com visão de mundo mais formada se emocionam e até choram com animações como “UP: altas aventuras” (2009), enquanto crianças com suas visões puras de mundo, se divertem.

Animações são para todos, porém, atualmente, esse campo voltado para adultos vem ganhando espaço. Como exemplo temos “BoJack Horseman”, produzida pela Netflix, cuja história traz um homem-cavalo, antigo astro de uma sitcom (comédia de situação), que narra sua tentativa de

voltar ao mundo das celebridades, com seu humor péssimo, melancólico e depressivo. É uma série de humor ácido.

Outro campo em que a animação é usada são os clipes musicais. Um exemplo, que serviu de inspiração para este projeto, é o clipe “Birds” (2019) da banda americana Imagine Dragons, do diretor foi Zack Wong, que trabalha o bullying, de forma delicada e sensível, a dificuldade da aceitação do diferente, aceitação de si, o crescimento e a perda. A narrativa mostra uma criança e sua mãe, cujos poderes de criar asas e voar dão origem ao nome “Birds”. A história passa por todos os processos de bullying que fazem a personagem principal começar a se questionar sobre si, a questionar seu poder, que gera um sentimento de negação, mas, ao lidar com a perda da mãe, ela se entende e se redescobre com seu poder e uma forma de se conectar de novo com ela. Essa narrativa tem ligação com a música que trabalha, de forma sensitiva, a perda.



## AS PALETAS DE CORES

Durante a pandemia de COVID-19, esse campo de animações para clipes musicais cresceu, uma vez que não poderiam ser produzidos clipes “live action” por conta do distanciamento social.

Visto todos os processos que ocorrem em uma animação bem sucedida, podemos tomar como partido uma ideia de criar a magia da emoção com desenhos animados. Com esse intuito, o projeto Vísceras Floridas quer ampliar sua magia e delicadeza para uma sequência de movimentos animados 2D, de forma a trazer muitas emoções. Como um projeto de assunto mais melancólico, tem em vista o público mais consciente, a partir de 12 anos.

Este projeto tem o intuito de ser uma animação curta, de aproximadamente 2 minutos, em que será realizada uma mistura de técnicas tradicionais (frame a frame) e digitais (motion graphics), tudo no âmbito digital (feito no computador), visando facilitação do processo e do tempo de produção.

As cores são um dos assuntos mais intrigantes dos campos de audiovisual e artes, e também um dos mais importantes. Suas características permeiam aspectos não apenas artísticos, mas também físicos, psicológicos e fisiológicos. As cores são um fenômeno fisiológico da percepção visual que acontece a partir de ondas refletidas no contato da luz com o pigmento de algum objeto.

A luz é o principal fator da percepção, uma vez que os objetos expostos a ela refletem-na aos olhos, que absorvem os estímulos gerados pelas ondas no sistema visual através dos cones (células receptoras de cor) e bastonetes (células receptoras de luz). Essa informação é levada diretamente ao sistema nervoso central, o que gera estímulos e permite o reconhecimento das cores.

Existem aproximadamente 6 milhões de cones nos olhos humanos, enquanto são aproximadamente 120 milhões de bastonetes.

No ensino primário, é ensinado que as cores primárias são azul, amarelo e vermelho, pois são as cores bases para criar outras, mas não é muito falado que existe diferenças entre cores primárias luz (RGB – Red, green and blue) e cores primárias pigmento (CMYK – Ciano, magenta, amarelo e preto). Essa diferenciação aconteceu

durante estudos na era do modernismo.

Antigamente, acreditava-se que a cor primária pura era o vermelho, mas com muito estudo descobriu-se que, na verdade, é o magenta, e que o vermelho é uma derivação da mistura do magenta com o amarelo. As cores primárias são as cores que, em sua união, geram outras cores. Azul e amarelo, geram o verde; amarelo e magenta, o laranja; e magenta e azul, o roxo.



As cores precisam da luz e suas tonalidades podem modificar-se conforme a alteração de iluminação. Olafur Eliasson demonstra a importância da luz em seu trabalho “Room for one colour” (1997), no qual ele coloca uma luz amarela dentro de uma sala, fazendo com que o ambiente fique monocromático e os objetos coloridos se manifestem em tons de cinza. Isso acontece pelo fato de que a luz amarela só emite um comprimento de onda, que é absorvido por tudo que não seja amarelo ou branco. Esse experimento mostra um fenômeno de óptica. O artista explica: “parece que não há cores, e de fato não há, porque não tem a luz branca para revelar a cor”. O intuito de Eliasson era mostrar que, com a falta de cor, as pessoas conseguem prestar mais atenção ao seu redor.

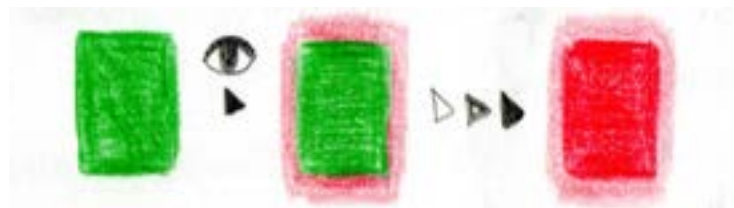


A saturação é a apresentação de uma tonalidade forte, uma cor com alto grau de pureza. Já a cor dessaturada, se trata de uma tonalidade de intensidade fraca, assemelhando-se à adição de branco.

Dentro da percepção visual humana existem várias formas de ilusão óptica. Existem exercícios de treino de olhar e também sobre as cores.

A teoria da pós imagem é umas das principais da ilusão de ótica, e se dá pelo estímulo, em determinado tempo, de apenas um cone, causando assim a sensação de estar enxergando a cor complementar à cor estimulada, por exemplo, verde e vermelho.

▼Ao olhar muito para um quadrado verde, pode-se começar a ver suas bordas ficando vermelhas (cor complementar) e quando olhar para uma parede branca, verá um quadrado vermelho. Johannes Itten, artista e estudioso da escola alemã Bauhaus fez uma série de estudos a partir dessa teoria, como será demonstrado mais adiante.



Essa teoria também influencia na cor verde das roupas que os médicos usam no centro cirúrgico, já que, como eles passam grande parte do tempo olhando para o vermelho, quando saíssem e olhassem para seus colegas de trabalho de branco, sentiriam um grande desconforto. Com o uso de roupas verdes, eles conseguem diminuir o efeito dessa ilusão.

As cores foram um dos assuntos de grande interesse para vários estudiosos, principalmente os grandes artistas e professores da Bauhaus, uma escola de design e arquitetura, na Alemanha, no período Entreguerras. Surgiu logo após a primeira Guerra Mundial, em 1919 e foi desativada pelos nazistas em 1933. A escola marcou um dos momentos mais importantes na história da arte pois, com ela, surgiu o design como conhecemos e muitas outras teorias que são aplicadas atualmente.

Os principais teóricos nessa linha de estudo foram Johannes Itten, Paul Klee, Wassily Kandinsky e Joseph Albers. A diferença entre eles é que Itten e Albers estavam preocupados com o didático, enquanto Klee e Kandinsky, focavam em suas próprias teorias artísticas.

Johannes Itten baseia suas pesquisas na teoria de Goethe, permeando a harmonia cromática. Durante suas aulas, fez experimentos nos quais percebeu que cada pessoa tem uma tendência a determinada paleta de cores, e chamou isso de timbre

subjetivo. Esse termo era indicativo de que cada paleta escolhida pela pessoa revelava sinais de seu temperamento e talento. Mais tarde, esses experimentos tornaram-se parte do teste vocacional da escola e viraram fonte de estudos na área de psicologia.

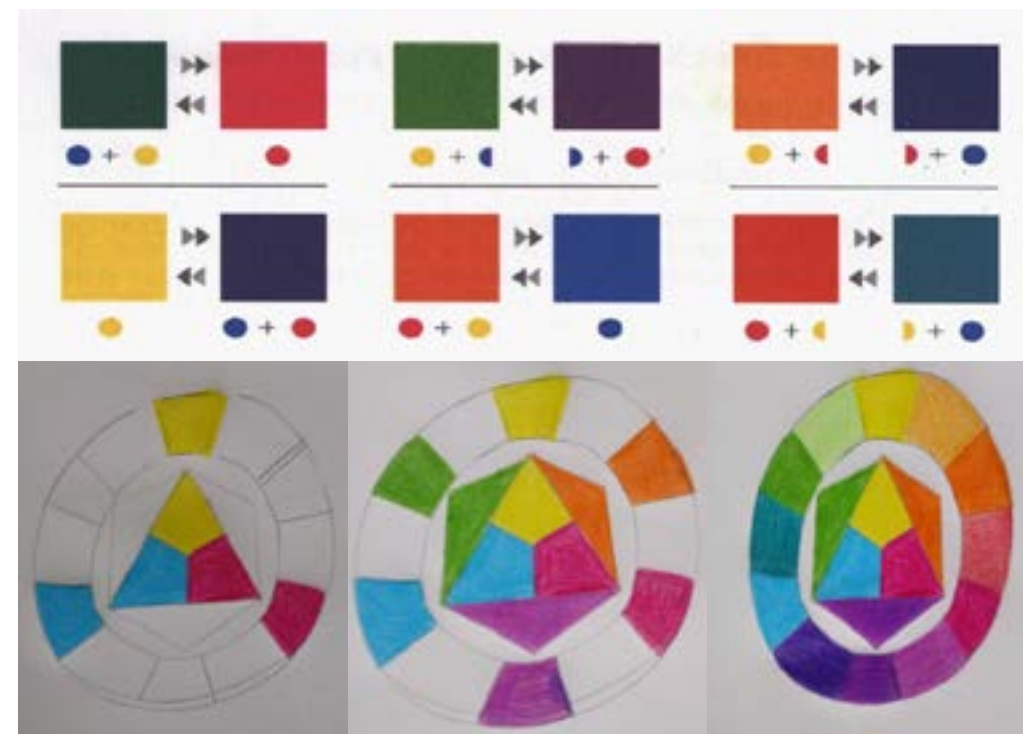
Itten também buscava o que chamava de harmonia cromática que, para ele, segundo Lilian R. M. Barros, é “a avaliação do efeito da justaposição de duas ou mais cores”, e defendia que o conceito de harmonia cromática fosse abordado de uma forma objetiva, deixando de lado os julgamentos pessoais.

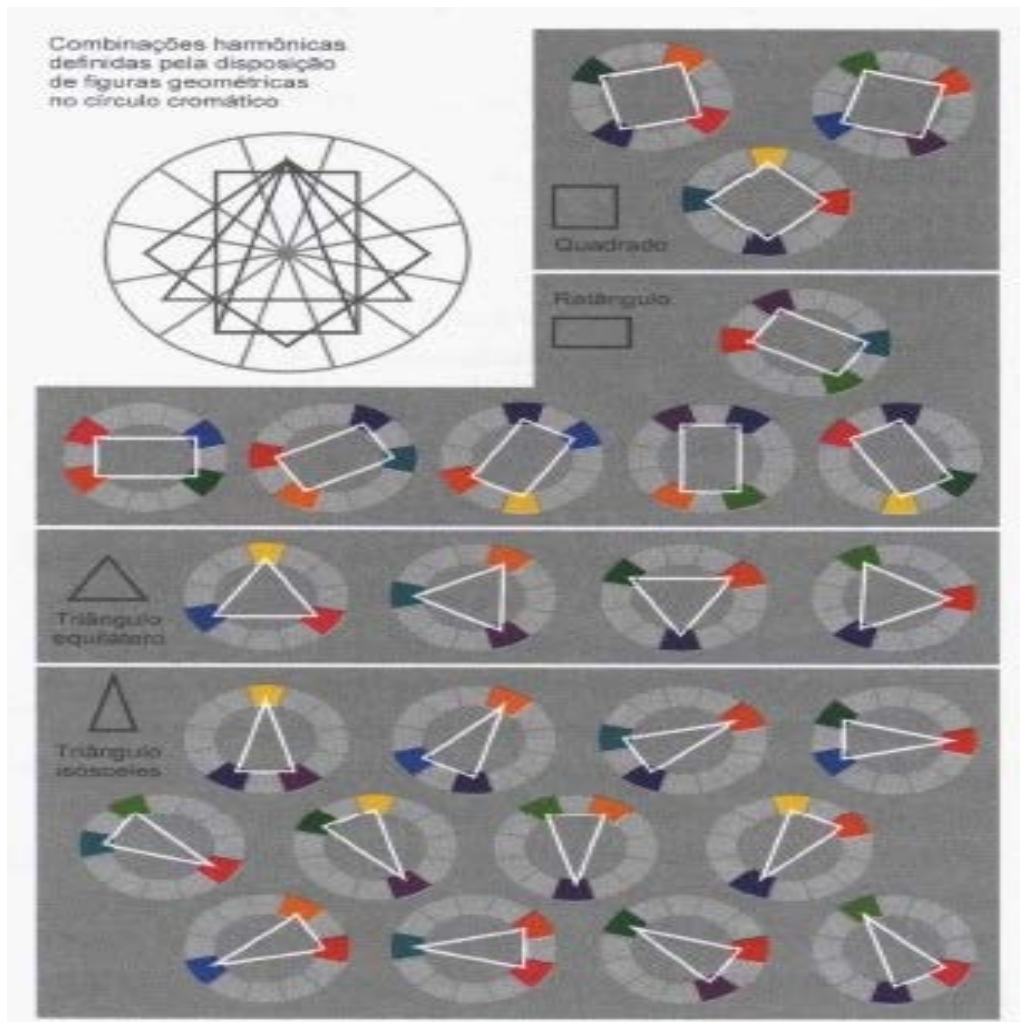
O artista defendia o uso de cores complementares (opostas dentro do círculo cromático) e usava a teoria do pós-imagem para defender sua tese. Como já citado, a teoria do pós-imagem consiste numa ilusão de óptica que acontece pela estimulação de apenas um cone (célula receptora) por determinado tempo, e, depois desse tempo, começamos a ver a cor complementar, ou o que Itten chama de “a cor que falta”.

“Cores puras tendem também a direcionar outras cores para seu complemento.”  
– Johannes Itten.

Johannes Itten defende o círculo cromático como principal instrumento de estudos, e aponta que para encontrar a cor em sua forma pura, é necessário colocá-la em um fundo cinza, e reparte em 3 etapas essa montagem do círculo cromático de 12 cores.

Dentro desse círculo, ele define combinações harmônicas dispondo formas geométricas dentro do círculo.





A partir dessa ideia, ele traçou 7 tipos de contrastes cromáticos, sendo eles: cores puras, claro – escuro, quente – frio, as complementares, as simultâneas, saturação e quantidade/extensão.

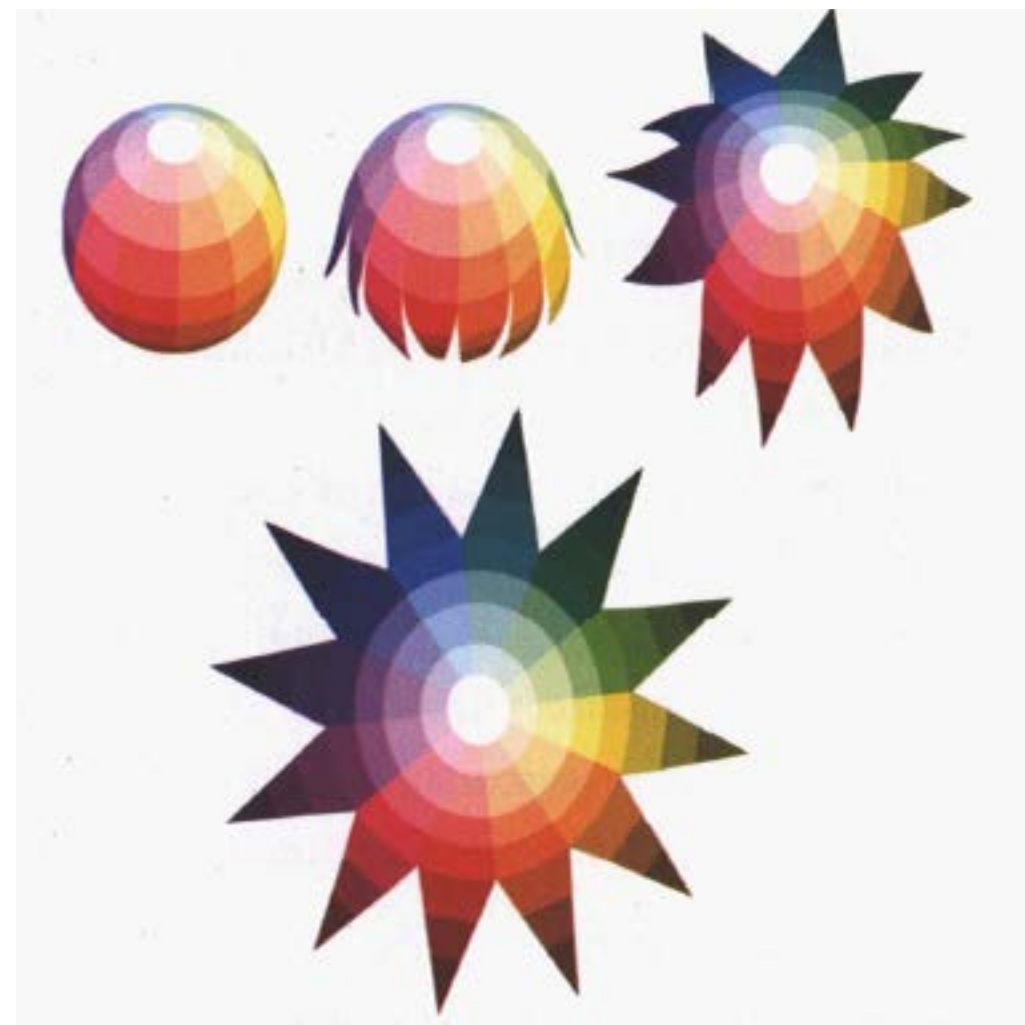
As cores puras são as cores base do círculo cromático; Claro – escuro, o estudo de extensão de luminosidade da cor; Quente – frio, as cores tornam-se mais intensas quando ocorre oposição entre laranja-vermelho e azul-verde, porém outras cores podem variar dependendo do contraste; Complementar, as cores que se contra-põem no círculo cromático; Simultâneas, a ilusão derivada da complementar: quando se coloca uma cor do lado de um cinza neutro, o mesmo tende a puxar uma tonalidade à cor complementar; Saturação, baseia-se na cor pura viva (saturada) e na cor mais acinzentada



Baseando-se no modelo de Philipp Otto Runge, ele completou seus estudos com uma esfera cromática:

“1. os matizes prismáticos puros, localizados no equador da superfície esférica; 2. Todas as misturas dos matizes prismáticos com o branco e o preto, nas zonas de claridade da superfície; 3. As misturas de todos os pares de complementares, como se vê no corte horizontal; 4. As misturas de qualquer par de complementares, coloridos na direção do branco e do preto, como representei na seção vertical correspondente.” (L. R. M. Barros, 2011, p.101)

Em 1921, Itten cria, com o desdobramento da esfera, uma estrela cromática, que se tornou símbolo de sua aula na Bauhaus. Itten descreve que “para podermos ver sua superfície inteira da esfera de uma só vez, podemos imaginar o hemisfério mais escuro dividido pelos meridianos e aberto no mesmo plano do hemisfério mais claro. O resultado é a estrela de doze pontas”.

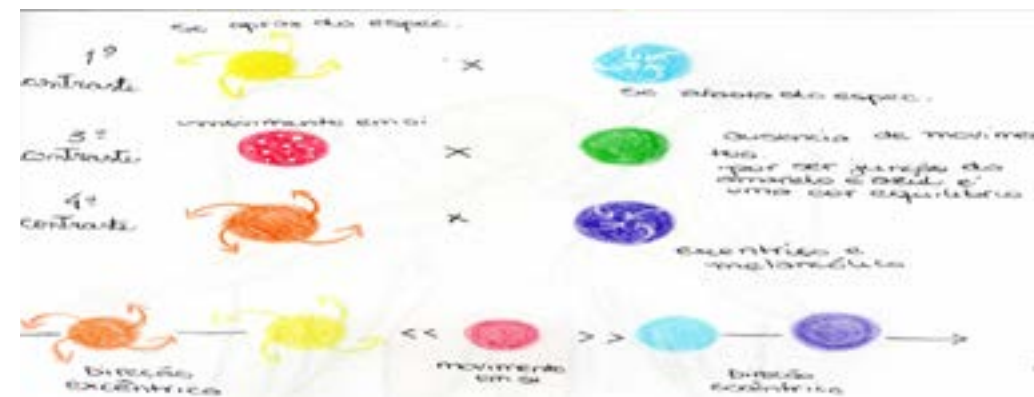


Com uma pesquisa mais poética, pode-se dizer, temos Wassily Kandinsky, cujas pesquisas cromáticas basearam-se em efeitos que as cores causam nas pessoas. Esses estudos foram usados como apoio para outros na área de psicologia.

Kandinsky também serviu como inspiração para Klee em suas pesquisas das três vezes, pois Wassily Kandinsky sofria de sinestesia (um raro distúrbio de percepção, em que ocorre um cruzamento de sensações, por exemplo, você escuta uma música e vê cores), sendo assim, suas pesquisas também demonstravam que ele associava cores a sons musicais.

Começando sua pesquisa, Kandinsky divide as cores entre quentes e frias, e opõe o amarelo (quente) ao azul (frio), demonstrando que as cores têm movimento em si. O azul, por exemplo, é uma cor que tem um movimento que retrocede, se distancia do telespectador, diferente do amarelo, explosivo, com movimento que avança ao telespectador.

O segundo par de contraste criado por Kandinsky é formado pelo preto e branco, depois o vermelho e o verde, em que vermelho é uma cor intensa com movimento em si, parecidos com um borbulhar e o verde é uma cor nula, já que é formado pelas cores consideradas opostas.



O círculo cromático de Kandinsky pode causar estranheza, uma vez que ele considera como cores opostas o azul e o amarelo, desregulando, assim, o que se entende por círculo cromático e quebrando a continuidade desse.



Kandinsky, durante seus estudos, classificou as cores e deu segmentos a elas, tais como: movimento, temperatura, som musical e estado de espírito, também descreveu o símbolo associativo de tal cor. Por exemplo:

Amarelo:

Movimento: amarelo, cor que irradia luz com movimento em direção ao telespectador. Kandinsky descreve esse movimento como corporal, já que segue em direção ao corpo físico. O movimento é excêntrico, já que dá um salto para além do limite.

vO artista vê uma afinidade da cor com o branco, pois é associado ao conceito de luz, mas não vê afinidades entre o amarelo e o preto, fazendo assim com que o amarelo escuro deixe de ser amarelo em sua visão.

Simbolismo: é uma cor que o artista vê como material e terrestre, fascinante e extravagante, com uma explosão de energia, que desperdiça força, então é considerada sem profundidade.

Temperatura: é caracterizada por Kandinsky como a mais quente das cores.

Som musical: Kandinsky associa a sensação visual ofuscante do amarelo ao extremo agudo.

Estado de espírito: a cor é representante do delírio e da loucura. Kandinsky associa o amarelo a uma explosão emocional, um acesso

de fúria. É uma cor que atormenta o homem.

Essa associação de Kandinsky também pode ser encontrada no filme “O Iluminado” (1980), do diretor Kubrick, na cena em que o Jack (personagem principal) persegue a esposa com um machado. A disposição do amarelo na porta e nas paredes de fora são indicativos de obsessão e loucura, diferente de Wes Anderson, que coloca os tons de amarelo em “O fantástico senhor Raposo” (2009) como elemento demonstrativo de um personagem alegre.

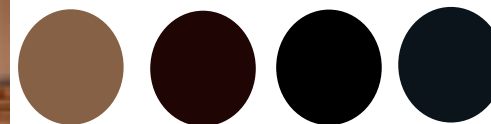


Anos mais tarde, foi feita por Lüscher uma análise que mostra que as tendências ao simbolismo das cores são uma herança carregada desde a época do homem primitivo, quando se associava, por exemplo, os sentimentos a momentos da natureza, como dia o amarelo (energia) e noite o azul escuro (passividade), a caça o vermelho (sangue), o verde a esperança (brotos e flores).

Na visão simbólica, as cores são importantes para deixar seu mundo mais emotivo, são usadas metaforicamente para demonstrar quando as coisas estão boas ou ruins de acordo com o momento em que se passa no cotidiano de alguém, por exemplo, o dia está colorido e alegre ou o dia está melancólico e cinza.

Um grande exemplo desse uso metafórico é o filme “O Grande Hotel Budapeste” (2014), do diretor Wes Anderson, que utiliza com maestria as paletas de cores como elemento de composição da narrativa, demonstrando a percepção de vida do personagem principal, o Zero.

Zero é um imigrante que consegue o emprego de mensageiro no hotel e acaba entrando em grandes enrascadas com seu chefe o gerente Sr. Gustave. Enquanto o filme é narrado consegue-se ver paletas de cores harmonicamente trabalhadas.



Pode-se analisar que o passado tratado por Zero é mostrado com cores claras, que remetem ao doce. Essas cores são a demonstração do sentimento do personagem, tanto quanto a seu par romântico como ao hotel. São lembranças doces. No momento que muda a paleta de cores para um verde azeitona e preto, a mensagem passada é de traição, o ambiente fica mais carregado.

Quando Wes Anderson introduz o cinza, se trata de um momento melancólico, em que o melhor amigo do protagonista, Mrs. Gustave, está preso. Por fim, o diretor trata o presente do personagem com tons de sépia, que não demonstram a mesma potência, já que é um tempo em que o hotel já não é mais o mesmo, o personagem já está velho e se desfazendo do hotel.

Como outro exemplo de expressividade das cores, temos a animação “Divertida Mente” (2015), produzida pelo Pixar Animation Studios, cujo enredo se passa dentro da cabeça de Riley, uma criança de 11 anos, que teve de enfrentar a mudança de cidade com os pais. A trama é sobre como as emoções agem em momentos de mudança e são apresentadas como humanoides que controlam a consciência da garota.

Essas emoções usam cores associativas, por exemplo, tristeza o azul; alegria o amarelo, verde e azul; nojinho verde; medo o roxo e por último a raiva o vermelho.



A escolha das cores também tem o simbolismo da visão de mundo dos artistas que as usam, tendo como exemplo a animação “A Noiva Cadáver” (2005), onde o mundo dos vivos é descrito com tons cinzas e melancólicos e o mundo dos mortos tem cores mais vibrantes, indicação de um mundo mais animado. Essas são umas das características de Tim Burton. Pode-se reparar que alguns filmes tem esse tom mais melancólico, ou mais alegres.



Em uma análise simbólica das cores, Kandinsky elege o vermelho como a cor do amor ou da raiva, pois lembra momentos de grande adrenalina em que o sangue corre mais rápido, por isso essa associação.

As paletas utilizadas no projeto Visceras Floridas foram especialmente pensadas para a complementação da narrativa.

As cores usadas no personagem são uma extensão de sua personalidade, assim como as do cenário compõem a história. Os tons de pêssego escolhidos para o protagonista são uma demonstração de sua delicadeza, sua docilidade e é o que o diferencia dos outros anjos.

Usando a ideia de Kandinsky, cria-se o primeiro cenário, onde o céu é um tom escuro, praticamente roxo, que traz o simbolismo da passividade, docilidade e o roxo também traz a ideia do sagrado, uma referência aos anjos e à ideia de melancolia.

O cenário da cidade usa tons acinzentados para dar contraste com os brotos do anjo, criando então um sentimento melancólico e vazio, mostrando também como o personagem se sente naquele momento.

No último cenário, a floresta, foi trabalhada a ideia de Josef Albers, em que ele elege o azul, o verde, o roxo e um tom de azul acinzentado como cores serenas. A união do roxo e do verde, usada

na maior parte do cenário, é indicativa de transformação, guiando, então, o sentido original da cena, na qual o anjo se transforma, além de dar destaque para a flor.

Variações de Tons do personagem:



Variações de Tons do céu estrelado:



Variações de Tons do cenário da cidade:



Variações de Tons do cenário da floresta:



## COMO SURTIU?

Em uma análise do processo durante a vida acadêmica, entendi que a ideia “vísceras floridas” foi um exercício de descoberta, tendo tendência a trabalhar os sentimentos. Desde o começo da graduação, sempre tive interesse na beleza dos corpos em mistura com flores. Sendo assim, o projeto trabalhado durante as aulas da disciplina de ilustração digital foi apenas um fechamento dessa descoberta.

O Visceras floridas surgiu durante um projeto na disciplina de ilustração digital, com a professora Lindsay Ribeiro, em que ela propôs que os alunos pesquisassem referências e depois criassem esboços a partir de análise das pesquisas realizadas.

Para realizar essa coleta, seguiram-se alguns passos:

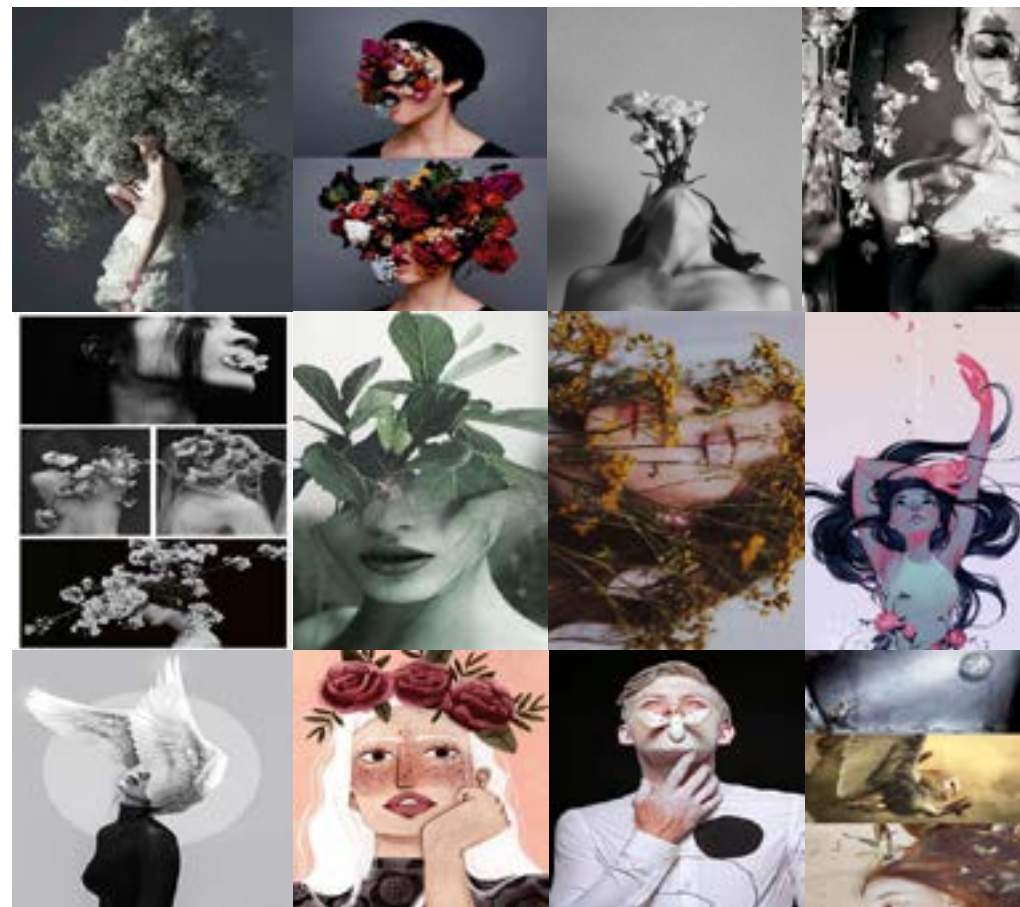
1ª etapa: Fazer um quadro de referências, em que se colocava todas as imagens que chamaram mais atenção durante o processo de pesquisa. Foram montados 3 quadros: os de estampas e texturas, de figuras e de cores.

2ª etapa: Listagem de palavras. Nesse momento, aconteceu a análise das pesquisas que culminou numa listagem de palavras que apresentavam pontos em comum com as imagens.

3ª etapa: Escolha de palavras-chave, apenas 3 palavras, que descreviam melhor aquilo que seria produzido, que foram: escondido, orgânico e delicadeza.

O projeto transpõe a dor, a melancolia e amor para uma forma delicada, com cores e desenhos harmoniosos de anjos que sofrem de hanahaki. Também foram seguidas algumas etapas de produção. Na primeira etapa tínhamos que escolher 3 dos esboços para entregar pronto. Já na segunda, foram propostas pela professora algumas limitações, as quais nossos desenhos deveriam seguir, sendo elas: restrição, metáfora, ponto de vista e repetição.

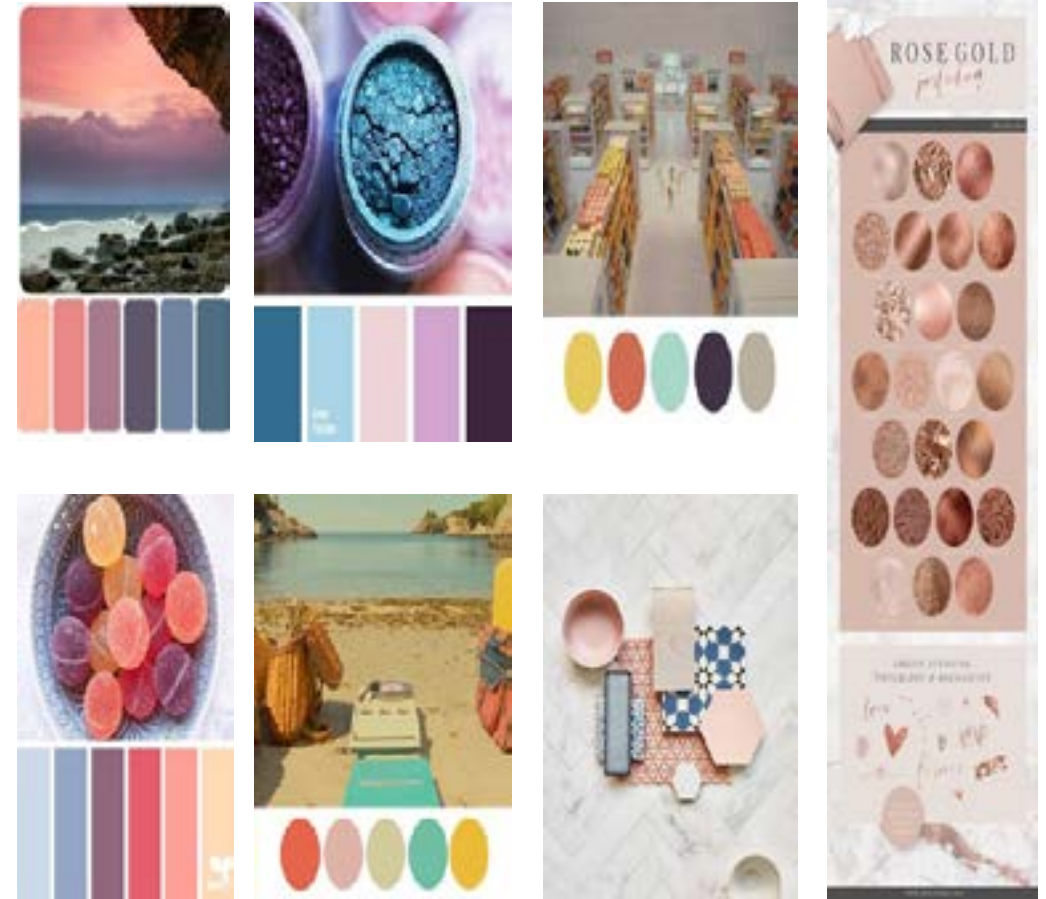
## Coleta: Figuras



## Coleta: Estampas



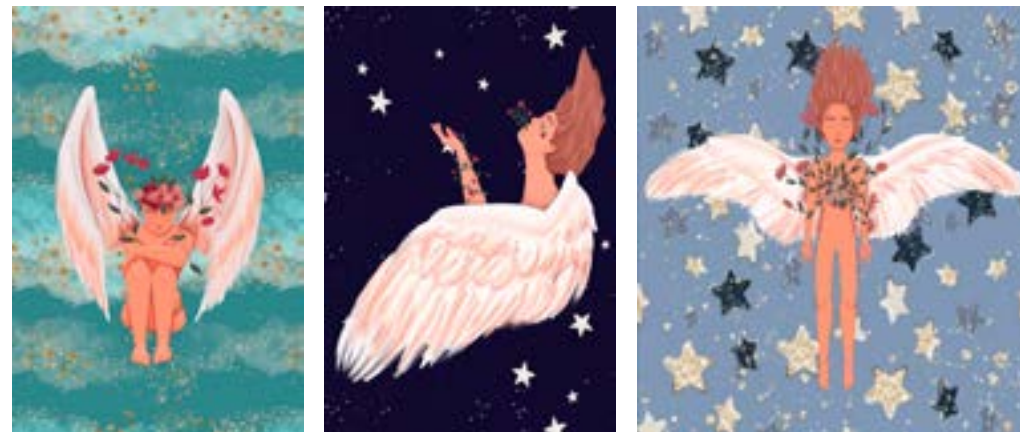
## Coleta: Paleta de cores

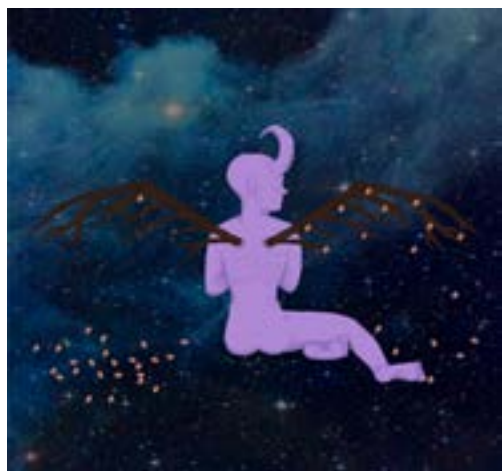
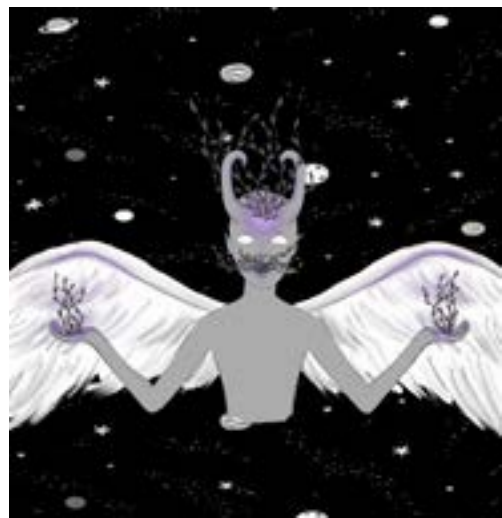


## Esboços



## Ilustrações





## A ORIGEM PICTÓRICA DOS ANJOS

Anjos são a demonstração mais próxima que se tem da pureza e da delicadeza. A criatura mística mais pura, o mensageiro da boa nova, o contato com o céu (Deus).

Nas escrituras do Antigo Testamento (escrituras judaico-cristã), anjos eram descritos como pessoas normais (comuns), vestidos em pele branca de cabra (que demonstra sua pureza, santidade e luz).

A imagem pictórica que temos na qual anjos são demonstrados com halos, auras de luz, asas, roupas esvoaçantes, que são como humanos, mas com uma incomparável beleza, se deu por Constantino (312 d. C.), imperador romano que se converteu ao cristianismo ao ver a imagem de uma cruz no céu antes de uma batalha.

Essa imagem de anjos alados de incomparável beleza baseou-se nos deuses gregos Hermes e Eros (mensageiros do Olimpo). As asas demonstram a velocidade em que viajam para transportar a mensagem e o halo, ou aura de luz, é a demonstração simbólica de sua origem, o céu. Com essas imagens pictóricas, criou-se um ícone para os credores adorarem.

Os anjos são citados na história da humanidade em até 3000 anos a. C. Algumas culturas como do antigo Egito, Babilônia, Pérsia

e Índia reconhecem a representação dos anjos alados. Em algumas culturas, como na Índia, são até considerado deuses.

Tendo em vista como as imagens pictóricas angelológicas foram desenvolvidas, podemos reconhecer que os anjos descritos como as criaturas mais puras não necessariamente têm um gênero, poderiam ser considerados não-binários, nem homem, nem mulher. São essas formas de anjos neutros que vísceras floridas traz em demonstração da pureza e da delicadeza.

## MELANCOLIA E HANAHAKI

Aristóteles (384 – 322 a. C.), na Grécia antiga, acreditava que todos os que pendiam para as artes, poesia, filosofia e política, carregavam também a melancolia. O sentimento não era uma doença, mas sim a natureza e a moral desses.

Na idade média, os melancólicos eram considerados seres de alma adoecida, causada pelo afastamento de Deus. Esse distanciamento causa o que se denominava “acedia”, que era descrito como um castigo pelo afastamento de Deus, cujos sintomas eram tristeza profunda, desânimo e preguiça.

Atualmente existe um sentido para a melancolia dentro da psicologia e da psicanálise. Sigmund Freud descreve como melancolia um estado doente em que a pessoa não tem mais libido e falta autoestima, a pessoa se acha indigna e sente a necessidade de rebaixar, tem pena de seus familiares por serem ligados a ela e se considera uma pessoa desprezível.

Usando os pensamentos de Aristóteles, nos quais a melancolia é um sentimento que está dentro de pessoas que tendem à arte, filosofia e política, pode-se perceber que ela surge no questionamento da importância do indivíduo no mundo. Esse sentimento é o que move os artistas e transforma seu vazio existencial em algo belo, podendo,

assim, atribuir essa visão aos anjos de vísceras floridas, trazendo a doença de hanahaki, de uma forma delicada, como demonstração de sua dor interior.

Hanahaki é uma doença da literatura japonesa que foi difundida por um mangá chamado “The Girl Who Spit Flowers”, de Naoko Matsuda. Essa doença acontece quando um indivíduo ama e não é correspondido, então ele começa a florescer de dentro para fora e precisa de uma cirurgia para retirar todos seus sentimentos, caso contrário, ele morre.

Esse florescer lembra-nos, de certa forma, de Narciso, que, apaixonado por seu próprio reflexo, foi amaldiçoado e tornou-se uma flor, assim como Naiá, do mito da vitória-régia, também se transformou em flor. Entretanto, essa é a busca pelo amor do outro. Os sentimentos estão dentro do ser humano, é o que, de certa forma, nos prende neste mundo.



Há um ditado popular sobre pintura: Pintar em inglês, paint, acaba virando um jogo de palavras com pain, que significa dor. De certa forma, os artistas demonstram sua dor, dúvidas, medos e inseguranças através de suas artes, e sempre a fim de trazer algum sentimento ao espectador.

Pode-se ver a transposição da melancolia na gravura em cobre chamada Melancolia, criada pelo renascentista alemão Albrecht Dürer, em que elementos específicos trazem a visão do melancólico. O personagem não tem uma visão de mundo e seus olhos enraivecidos demonstram sua dor e o sentimento de vazio. Todos os seres dentro da composição estão com uma feição melancólica.

Transpõe-se essa melancolia, com tamanha delicadeza, aos anjos de hanahaki.



## NARCISO E VITÓRIA-RÉGIA

Narciso, filho do deus do rio Céfiso com a ninfa Líriope, ao nascer, teve seu destino previsto por Tirésias, que disse que o menino viveria por muitos anos se não pudesse ver seu próprio rosto.

Narciso, dono de uma grande beleza, levou várias Ninfas a se apaixonarem. Eco foi uma delas. Ela, que havia sido amaldiçoada por Juno, só conseguia ter a última palavra. Narciso fugiu de Eco, que, com vergonha, passou a viver escondida em cavernas e entre rochedos. O pesar foi tanto que ela definhou até a carne desaparecer completamente e os ossos se transformarem em rochedos e restar apenas sua voz.

Narcisos desprezou todas as ninfas que lhe apareceram, até que um dia uma donzela se apaixonou por ele e implorou aos deuses que fizessem ele saber o que era um amor não correspondido. A deusa da vingança, Nêmesis, atendeu às súplicas da jovem.

Um dia, depois da caça, o belo jovem sentiu-se cansado e com sede e se aproximou de uma fonte, onde viu seu reflexo. Ficou admirado com sua imagem e tentou alcançá-la a todo custo, mas ela fugia sempre, trazendo a ele imenso desgosto e, aos poucos, sua imagem foi perdendo a beleza e ele morreu. O corpo de Narciso nunca foi encontrado, em seu lugar havia apenas uma flor que agora carrega seu nome.

Dentro dessa visão de origem mitológica do termo, podemos considerar narcisista o indivíduo que não tem empatia e só pensa em si.

Na psicologia, o termo narcisismo é classificado como primário ou secundário.

O narcisismo primário, Freud descreve que acontece pela atitude afetuosa dos pais para com os filhos como forma de reviver seu próprio narcisismo, é onde ele espelha seus objetivos frustrados. O amor dos pais aos filhos é o narcisismo deles transformado em amor objetal. Também é a fase do bebê em que ele sente a necessidade de ser o centro das atenções para que internalize algo bom, para que permita a percepção de mundo e aconteça o fortalecimento do interno subjetivo e da psique. Já o Narcisismo secundário, ocorre quando o bebê já consegue ter uma noção de seu corpo em relação ao mundo externo, a mãe torna-se seu objeto parcial. Com o tempo ocorre a percepção da criança de que não é o único centro de amor de sua mãe e então começa a busca por seu próprio objeto.

“sua majestade, o bebê começa a ser destronado. Essa é a ferida infligida no narcisismo primário da criança. A partir daí, o objetivo consistirá em fazer-se amar pelo outro, em agradá-lo para reconquistar o seu amor; mas isso só pode ser feito através da satisfação de certas exigências; a do ideal do seu eu.” (Nazio, 1988, pág. 59)

Essa busca de se fazer ser amado pelo outro também é carregada pela ideia de outro mito, um mito indígena brasileiro. A lenda da vitória-régia.

Conta-se que a lua era uma deusa, que vivia em busca das mais belas virgens da aldeia. Sempre que se escondia atrás de uma montanha, levava a bela moça para si e a transformava em estrela.

Uma bela jovem virgem, da tribo chamada Naiá, sonhava em encontrar-se com a deusa lua, mesmo sendo sempre alertada pelos anciãos da tribo sobre ser levada pela deusa para virar estrela.

Todas as noites, a jovem ia à procura desse encontro com a deusa lua. Ficou tão obcecada que nem pajé conseguia ajudar a bela moça.

Uma noite, cansada de perambular à procura da lua, Naiá parou na beira do rio para descansar e viu o reflexo da lua sobre as

águas. Cega por seu sonho, tentou alcançá-la e morreu afogada. A lua ficou tão comovida que decidiu transformar Naiá em uma “Estrela das Águas”, única e perfeita, a planta vitória-régia, que desabrocha branca durante a noite e fica rosada ao amanhecer.

Pode-se notar que nas duas histórias é demonstrado o poder do reflexo. Para Narciso, a paixão por seu próprio reflexo e para Naiá, a busca pela lua. Os dois demonstram contrapontos: o primeiro traz a paixão por si enquanto a segunda traz a paixão pelo outro. Também mostram como a tentativa de alcançar objetivos pode causar sofrimento e dor, mas, no fim, florescer, assim como na doença de Hanahaki.. Uma forma melancólica de demonstrar a busca pelo outro ou pelo Eu (ego).

A busca pela imagem pode ser associada, também, à busca do ser humano por Deus. Em reflexões, percebe-se que como já descrito antes sobre os anjos, Deus igualmente não tem uma forma e pode ter todas as formas, mas o ser humano precisa reconhecer sua forma. Dessa forma, criou-se a ideia de que os homens são a imagem e semelhança de Deus.

É um tanto melancólico descobrir que o que se persegue, na verdade, é só uma projeção. Esse é o reflexo para Narciso e Naiá: uma projeção de desejos cegos, cobertos pelo Eu (ego), cheios de esperança, mas que na verdade não levam a lugar nenhum.



## VÍSCERAS FLORIDAS: PARTE II A ANIMAÇÃO

# ORGANIZAÇÃO

Para uma melhor organização, foi feito um cronograma para o segundo semestre do projeto, que consiste no processo de produção e no produto final, é a parte de colocar a “mão na massa”.

Nesse cronograma, foram divididos os meses em semanas para melhor visualização. Foram organizadas conforme a prioridade, separando, também, a parte escrita da parte prática.

O cronograma funciona da seguinte forma: quando uma tarefa ainda não foi realizada, ela aparece com indicativo de uma determinada cor e também com um “x” na data que se pretende fazer. Quando o processo entra em andamento, muda-se a cor e, quando finalizado, passa para a cor verde (concluído).

| Atividade          | Status       | Agosto |   |   |   | Setembro |   |   |   | Outubro |   |   |   | Novembro |   |   |   | Dezembro |   |   |   |
|--------------------|--------------|--------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
|                    |              | 1      | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 |
| Parte Escrita      |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Desenvolvimento    | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Resquisa           | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Pre-produção       | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Produção           | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Conclusão          | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Atividade          |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Pre produção       |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Estado             | Feito        |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Supervisor         | Feito        |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Design personagens | Feito        |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Storyboard         | Feito        |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Produção           |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Animação           | Em andamento |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Pre-produção       |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Realização         | Em andamento |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| edição e montagem  | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Finalização        | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Revisão            | Não iniciado |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Revisão final      |              |        |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |

Durante o processo, o cronograma foi alterado e foi adiado para mais três semanas de produção, sendo assim, foi usado o mês de novembro para conclusão da parte prática do projeto.

## O PROCESSO DO ROTEIRO

O roteiro foi criado a partir de um processo de anotar ideias, fazer escaletas, que é uma estruturação de ideias em tópicos, e depois a roteirização, seguidos por diversos ajustes até a versão final.

### **Escaleta (1ª versão)**

- O anjo principal voa pelo céu quando tromba com outro e o cenário muda de cor
- Naquele momento acontece algo, mas o anjo principal logo cai -o desenho de um anjo para cada lado-
- O anjo principal se vê preso no mundo dos humanos, triste e solitário, ele começa a desaparecer mas, ao mesmo tempo, florescer...
- Leva um tempo para aceitar suas flores, mas alguém que também estava quase desaparecendo o vê e os dois florescem juntos? Ou caminham para florescer juntos mas percebem que são caminhos que devem seguir sozinhos e então as asas do anjo florescem e ele se aceita e tudo termina com um lindo pôr do sol na cidade

## Escaleta (2ª versão)

v

-O anjo principal, não definido, voa pelo céu azul estrelado, quando tromba com outro.

-Logo após esse momento, o fundo muda de cor atrás do anjo principal para uns tons de rosa, branco, amarelo e azul, uma cor leve, doce e sentimental.

-O outro anjo se recompõe e volta a voar.

-O anjo principal se decepciona com o outro ignorando sua existência e sente em suas mãos nascer brotos de flores.

-Ele cai e se aproxima do mundo humano.

-Quando chega nesse mundo se depara com uma cidade vazia e acinzentada, melancólica. Solitário.

-Ele sobe o olhar e se depara com um olhar curioso o observando. É um anjo caído triste.

-Ele faz com que as flores entrem dentro de si, mas dói.

-Ele levanta a mão para tocar e se dá conta de que é um reflexo.

-Suas penas começam a cair.

-Ele voa para longe.

-Quando volta a aparecer em cena, ele está observando a cidade de longe, em um belo amanhecer.

-A câmera foca em suas asas e percebe-se que onde caíram as penas, deu-se lugar para flores.

## Roteiro Vísceras Floridas (versão 1)

Por Samantha Victória

### Cena 1

Ext. / noite

O anjo principal voa pelo céu de um azul escuro e estrelado, quando tromba com outro anjo.

Ao mesmo tempo o fundo muda de cor para um tom mais doce, sentimental (rosa claro, amarelo, branco, azul). No instante em que isso acontece, afloram sentimentos apenas para o anjo principal, que está com as mãos sobre o peito, e sente algo em suas mãos e, quando olha, vê brotos de flores. Nessa hora, ele cai (ref. à ilustração dos anjos caindo um para cada lado).

Enquanto cai, sente-se cada vez mais próximo do mundo humano.

### Cena 2

Ext. / dia cinzento

O anjo principal cai e, em um estrondo opaco, chega ao chão. Quando a poeira baixa, pode-se vê-lo sentado no centro de uma cidade vazia[SV1] cinza, praticamente desbotada, enquanto ele sente cada vez mais suas mãos florescerem.

Nesse momento, para uma humana que o vê e demonstra curiosidade nesse anjo caído.

O anjo sobe o olhar ao percebê-la parada em sua frente.

O anjo se obriga a guardar suas flores, como se fizesse elas voltarem para dentro da sua pele. Ele se levanta ao encontro da humana e encosta em seu rosto.

Com tamanha dor de repreender suas flores, suas penas começam a cair. Tanta é a dor acumulada dentro de si, que começam a descer por seus olhos lágrimas, que na verdade são brotos. Nesse momento, foca na lágrima-flor. E então eles se separam e o anjo tenta voar para longe e sente uma grande dor.

### **Cena 3**

Ext. / sobre a cidade

No caminho, ele sente brotar flores em suas asas (ref. a ilustração em que as asas do anjo florescem).

### **Cena final**

Ext. / amanhecer

A njo está longe da cidade, observando-a. Nesse momento, o sol começa a aparecer e é possível ver que as penas caídas foram substituídas por flores. Então ele voa.

## **Roteiro Vísceras Floridas (versão final)**

### **Cena 1**

(céu estrelado/ noite)

Cassiel, sai de uma multidão de anjos e levanta voo.

Cassie voa pelo céu estrelado com um semblante preocupado, sem prestar muita atenção por onde passa. Isso lhe causa um pequeno acidente, ele tromba com um anjo azul acinzentado, que está apressado e fica bem irritado com o acontecido.

Cassie ruboriza com o esbarrão e ao subir o olhar para o anjo azul o céu muda de cor, ficando em tons pasteis de rosa, amarelo, azul e branco. Pode-se ouvir um canto dos anjos com uma luz em cima. Cassie ruboriza ainda mais.

O anjo azul acinzentado, muito irritado bufa e volta a seguir seu caminho ignorando totalmente a presença de Cassie.

Cassie, desapontado por ter sido ignorado, leva a mão ao peito e sente algo o incomodando. Ele abaixa as mãos e vê brotos nascendo. Com o incômodo e a dor, ele cai do céu estrelado.

### **Cena 2**

(cidade noturna e cinzenta)

Cassie está sentado, melancólico, no meio de uma cidade vazia e cinzenta. Observa tristemente os brotos avermelhados de sua mão (a única coisa com cor no ambiente).

Ele ouve um trovão distante, ergue o olhar para os céus, como um lamento. Nessa hora, percebe que algo se moveu juntamente a ele.

Curioso, se levanta em direção a criatura tristonha, mas ao reparar que a criatura também se aproximava dele, percebeu que era apenas um reflexo. Sente vergonha de suas flores. Ouve mais um trovão, só que dessa vez mais próximo.

Então, envergonhado e assustado com o barulho, levanta voo. Na mesma hora começa a chover.

Enquanto voa, ele começa a chorar. Suas lágrimas que escorrem pelo rosto são também brotos de flores. Tamanha vergonha por suas flores e tamanha a dor, ele cai em um lugar que não consegue identificar por causa da escuridão e da chuva.

Um raio clareia o ambiente e faz com que o anjo Cassie veja seu reflexo sobre o lago, está cheio de brotos. Até suas asas estão florescendo.

Então a chuva fica mais forte e tudo fica mais escuro.

### **Cena Final**

(um jardim / amanhecer)

Começa um amanhecer claro e ensolarado, com canto de pássaros. É possível ver uma flor se destacando no jardim.

Uma flor rosa vibrante que se destaca dos outros, assim como Cassie se destacou dos anjos. (uma flor de narciso)

## PERSONAGEM

O personagem já existia, foi criado para as ilustrações, mas ocorreram estudos de mudança de design do personagem para algo mais infantil, porém não cabia muito na história e personalidade criadas para ele. A decisão tomada foi que ele continuaria seguindo a estética das ilustrações.

A princípio, o personagem principal se chamaria Angele, mas depois de certa pesquisa sobre nomes de anjos havia um anjo chamado Cassiel, anjo da solidão e das lágrimas, cujas características condiziam com os temas tratados no projeto.

### **Ficha do personagem**

**Nome:** Cassiel (anjo da solidão / anjo das lágrimas), significa velocidade de Deus.

**Apelido:** Cassie.

**Altura:** 1,50.

**Sua natureza básica:** anjo

**Local de nascimento:** paraíso / céu.

**Cicatriz ou atributos notáveis:** flores que nascem de si.

**Cores favoritas:** rosa / salmão (sua cor).

**Como o personagem se sente sobre sua aparência:** envergonhado.

**Relação com os pais:** ele procura aceitação.

**Irmãos:** muitos, ele é um anjo.

**Onde o personagem mora agora?** Na Terra.

**Traço de personalidade:** tímido e bondoso.

**Traço mais forte:** bondade.

**Traço mais fraco:** insegurança e vergonha de si.

**O que o personagem teme?** As flores que nascem de dentro de si e de não voar mais.

**Do que o personagem se orgulha?** De suas asas fortes e bonitas.

**Do que o personagem se envergonha?** Os brotos que nascem em sua pele.

**Como o personagem se vê?** Solitário e tristonho.

**Como o personagem é visto pelos outros?** Triste, mas amigável.

**Você gosta desse personagem?** Por que sim e por que não? Sim pois, ele é delicado.

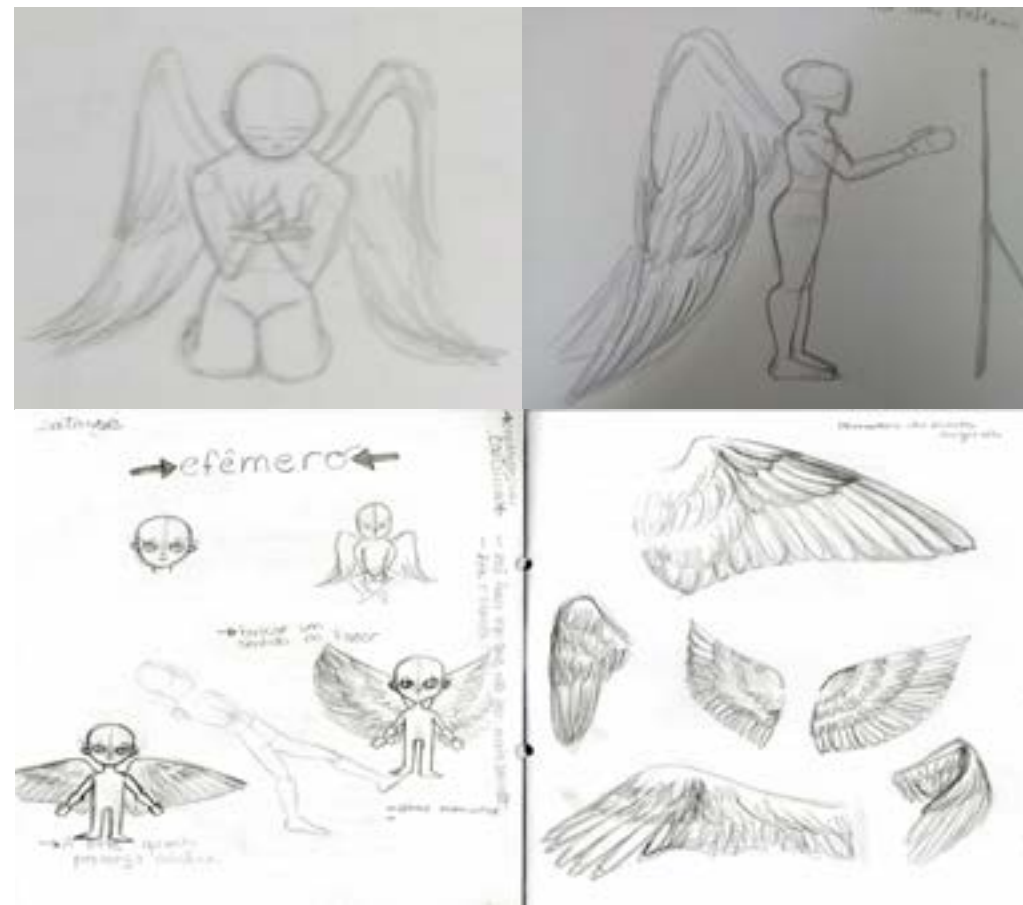
**Problema atual:** caiu do céu, flores nascendo em suas mãos

**Como irá piorar:** se envergonhará de seu reflexo, flores brotarão em suas asas o impossibilitando voar e definhará até virar flor.

**O que faz o personagem diferir de outros personagens similares?** Sua cor que transpõe sua bondade e delicadeza.

**Por que o público irá se lembrar do personagem?** Ele demonstrará de forma intensa a melancolia e seu questionamento de vida.

## Esboços





Ao longo da produção, foi notada a necessidade do anjo ter uma marca de nascença ou tatuagem que demonstrasse seu destino final, sendo assim, foram adicionadas tatuagens em seus braços e seu peito com flores.



## CENÁRIO

O conceito do cenário, como visto anteriormente no capítulo sobre cores, foi pensado para ambientação e complementação da narrativa, como forma de potencialização dessa. Neles são demonstrados os momentos da história do Cassiel (o anjo) durante o seu processo de transformação, em que ele sofre com a hanahaki e se transforma em uma flor.

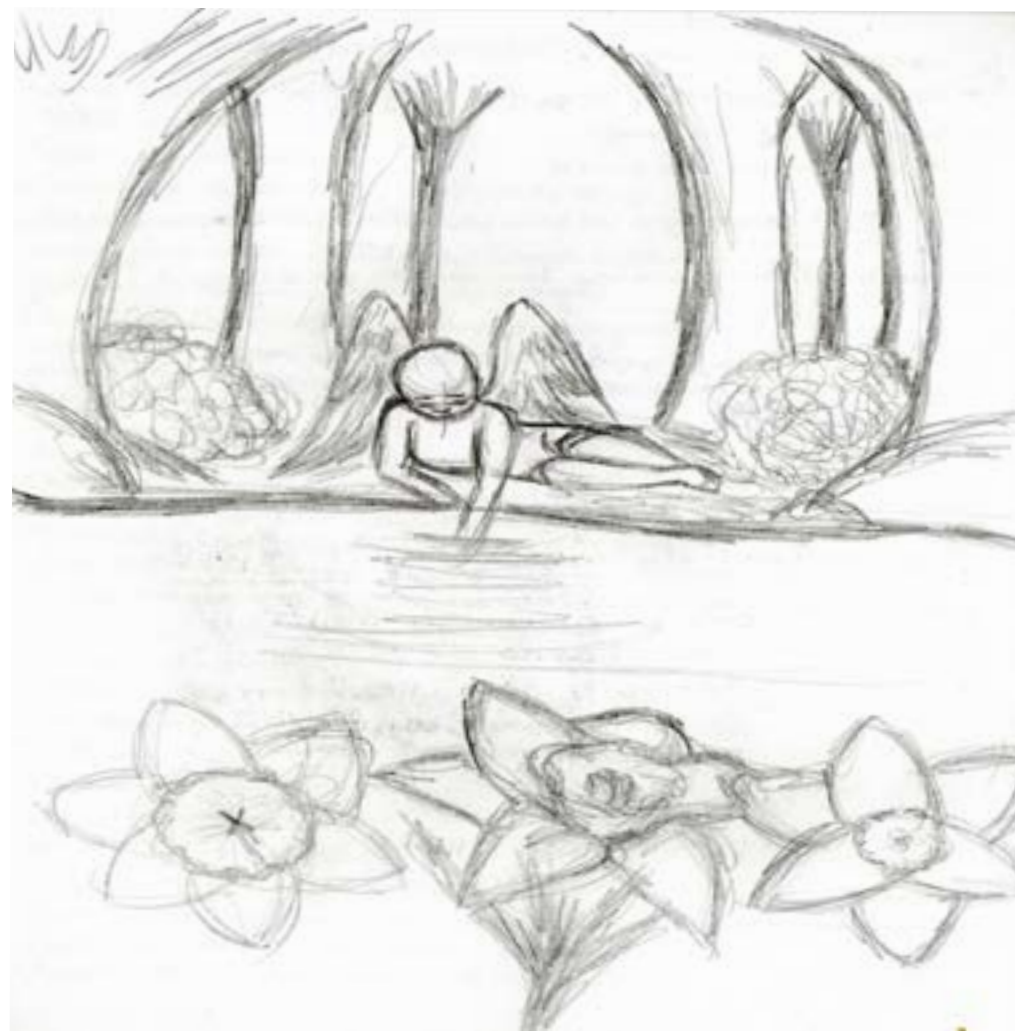
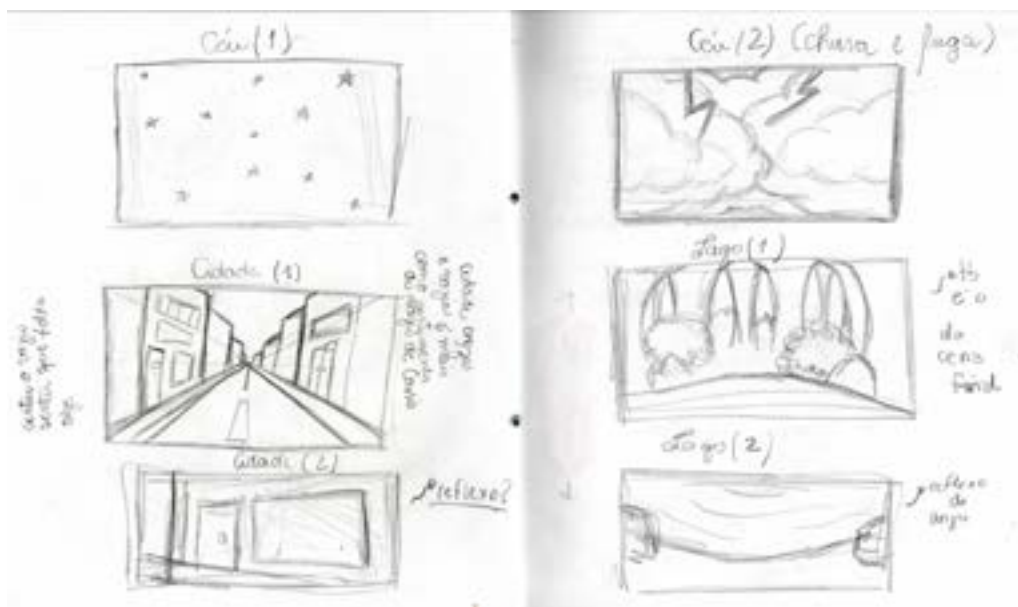
Esse processo doloroso foi criado e pensado a partir das cores, também sofrendo influências das ilustrações digitais e do diretor Wes Anderson, que também usa as cores para contar um pouco dos personagens, de suas características e histórias.

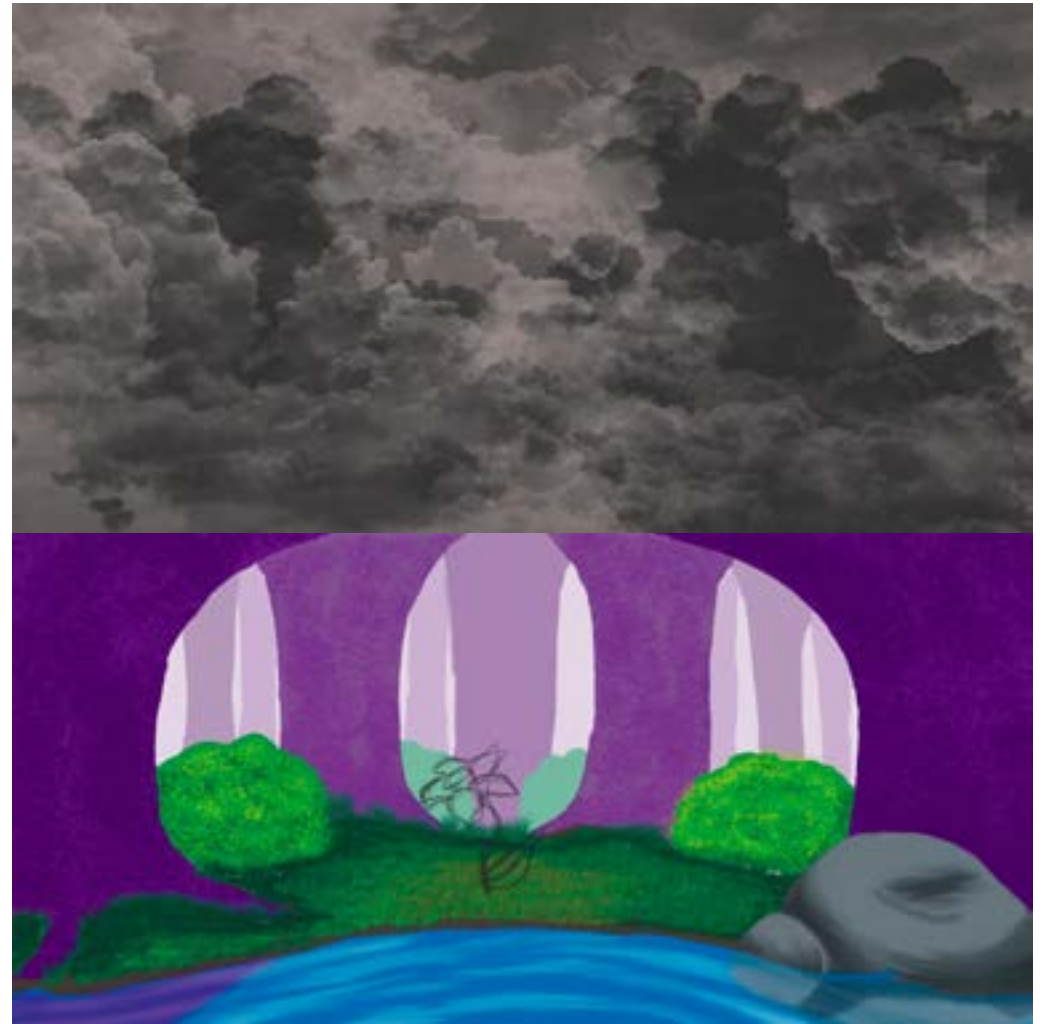
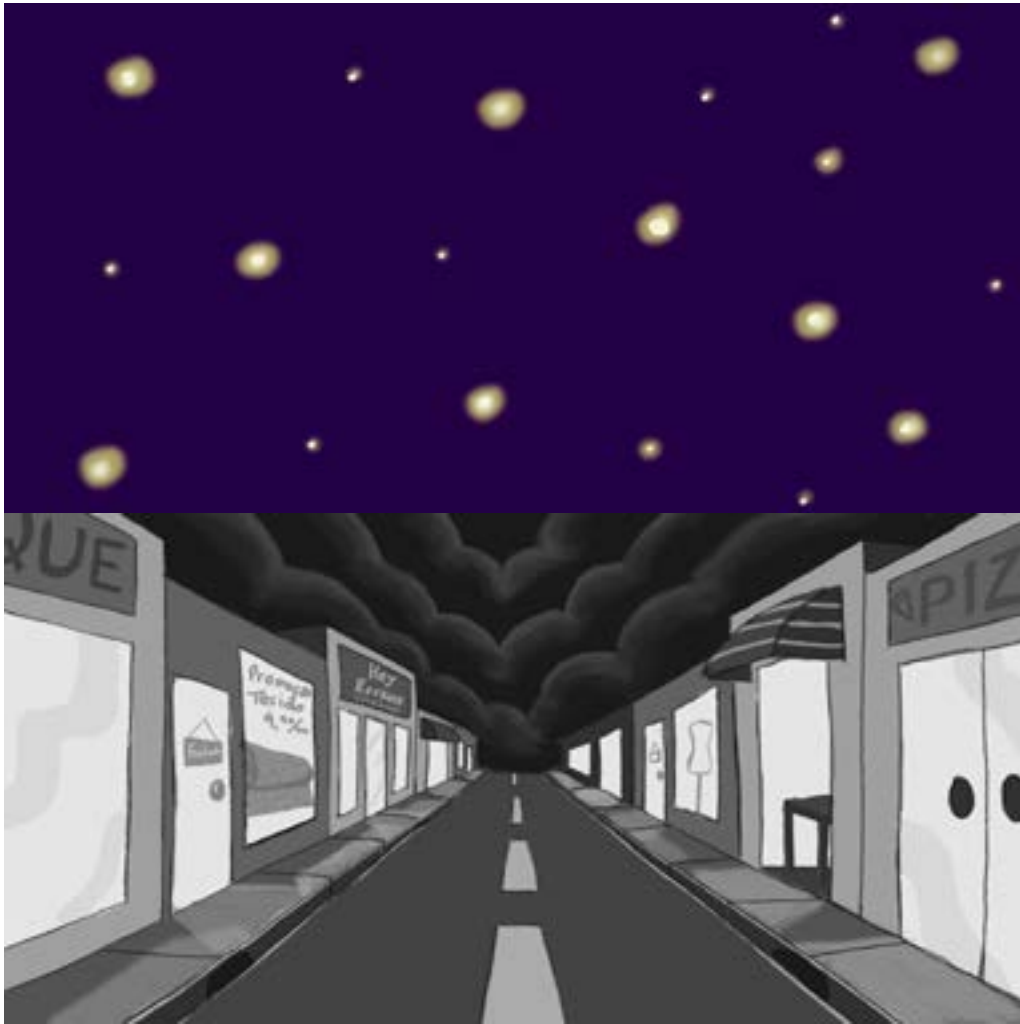
O cenário do céu foi constituído com inspiração das ilustrações de “Visceras Floridas”, como visto anteriormente. As cores são pensadas como metáfora ao sagrado e o quanto o anjo é visto como uma sabedoria e pureza maior, então, quando cai do céu, cai em uma cidade cinza e vazia. A representação da cidade cinza é, além da demonstração do anjo solitário e triste, uma representação da Terra. Como o anjo cai do céu, ele vem parar na Terra, vista como “impura” e solitária.

Já o último cenário, a floresta, foi inspirado nas florestas dos mitos estudados (Narciso e Vitória-régia), com as cores inspiradas

nos estudos de Joseph Albers, em que são apresentadas como cores serenas, que juntas significam transformação. Nesse cenário também acontece o desfecho da animação, com a transformação do anjo em algo novo, a flor.

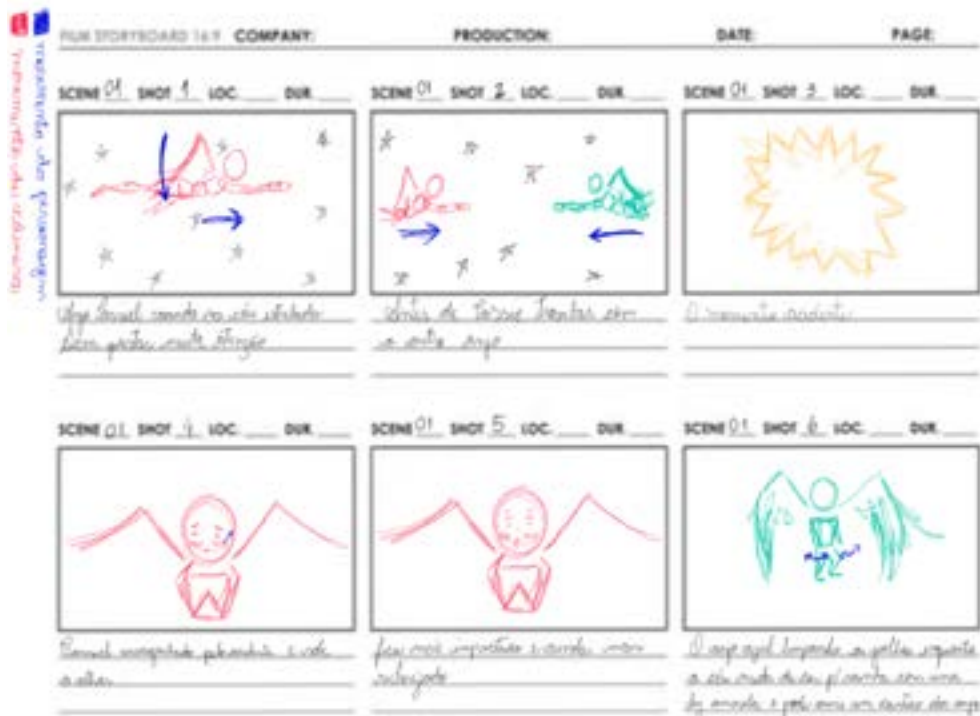
## Esboços

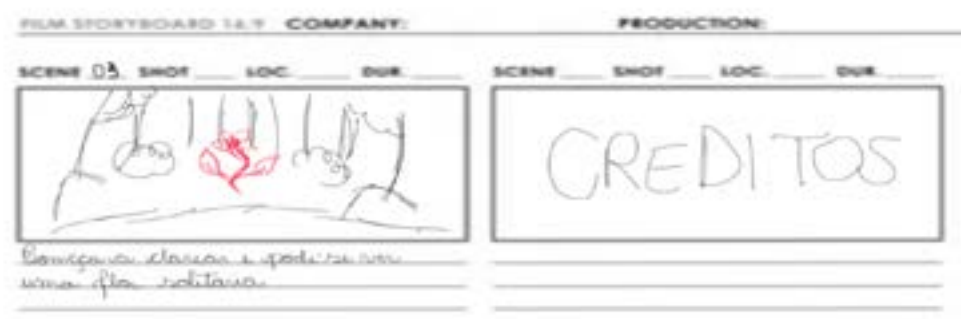
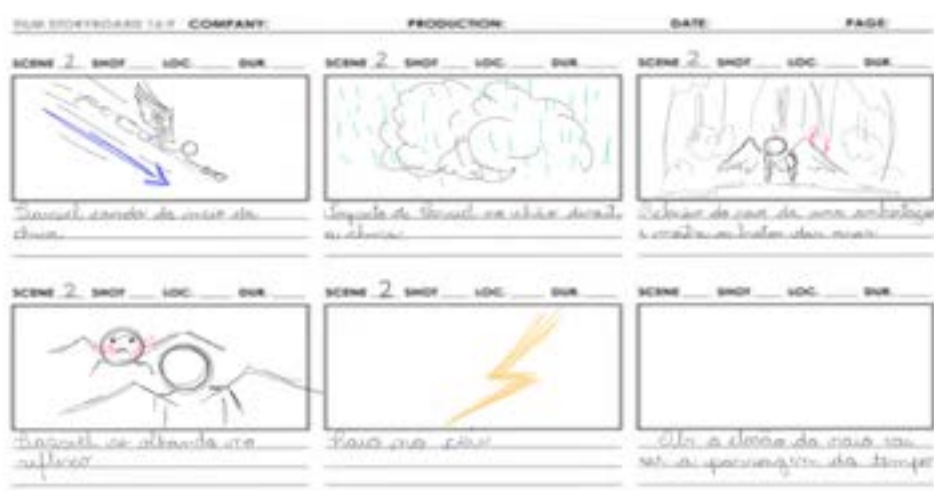
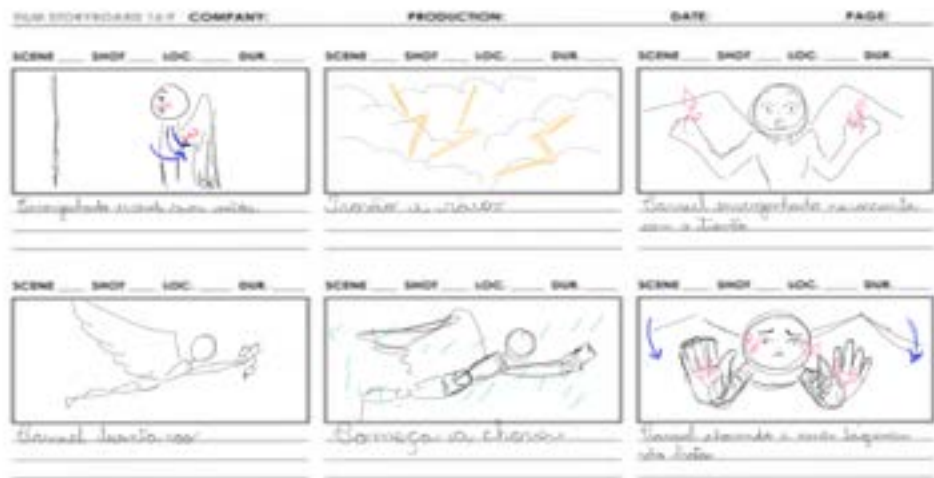




# STORYBOARD

Versão 1





Versão final



SCENE 01 SHOT 7 LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR:



Il momento iniziale.  
 Shot 8 mostra due occhi.  
 Shot 9 mostra le lettere TP.

SCENE 01 SHOT 4 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 5 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 6 LOC: DUR:



Shot 4: un personaggio con ali rosse.  
 Shot 5: un personaggio con ali rosse.  
 Shot 6: un personaggio con ali verdi.

SCENE 01 SHOT 7 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 8 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 9 LOC: DUR:



Shot 7: un personaggio con ali blu.  
 Shot 8: un personaggio con ali rosse.  
 Shot 9: un personaggio con ali rosse.

SCENE 01 SHOT 10 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 11 LOC: DUR: SCENE 01 SHOT 12 LOC: DUR:



Shot 10: mani.  
 Shot 11: mani.  
 Shot 12: mani.

SCENE 02 SHOT 01 LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR:



Shot 01: un corridoio.  
 Shot 02: un personaggio in un corridoio.  
 Shot 03: un fulmine.

SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR:



Shot 04: un personaggio con ali.  
 Shot 05: un personaggio con ali.  
 Shot 06: un personaggio con ali.

SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR:



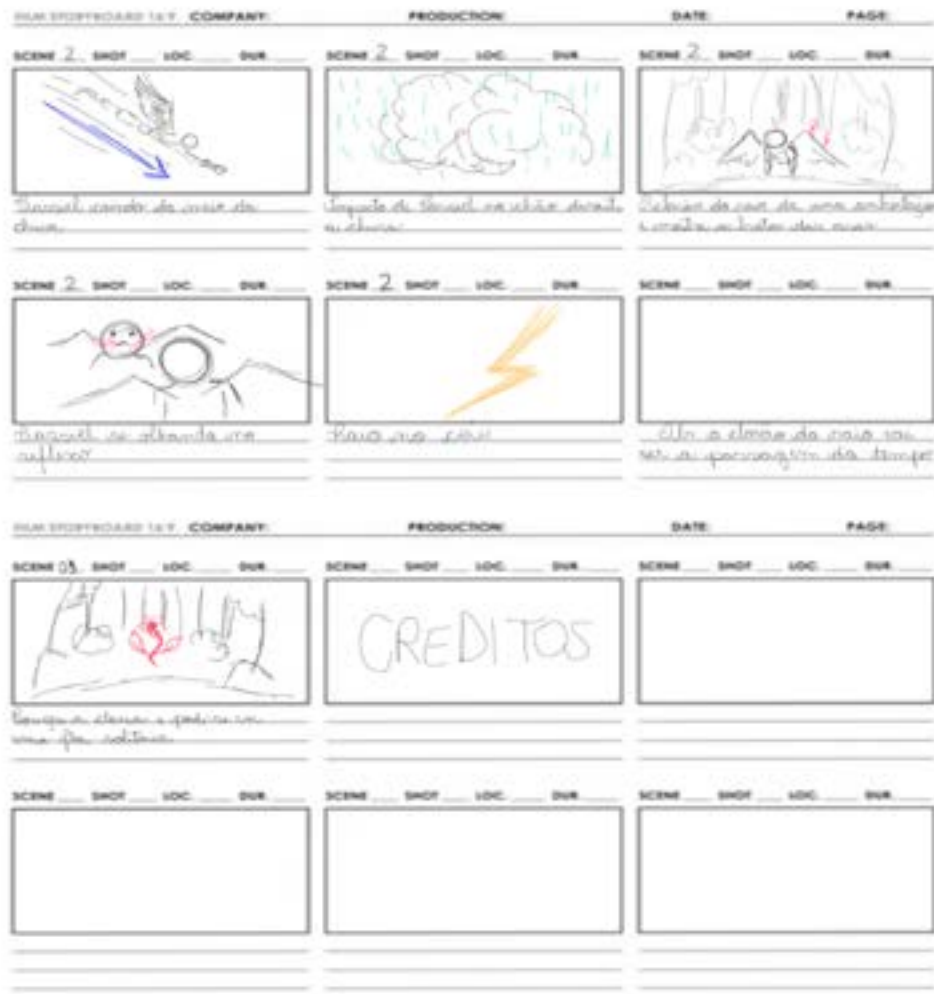
Shot 07: un personaggio con ali.  
 Shot 08: fulmini.  
 Shot 09: un personaggio con ali.

SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR: SCENE SHOT LOC: DUR:



Shot 10: un personaggio con ali.  
 Shot 11: un personaggio con ali.  
 Shot 12: mani.

# ANIMAÇÃO



Inicialmente, o processo da animação foi pensado como uma mistura de animação tradicional e cutout, porém, com o tempo apertado, percebi que deveria ser feito de uma forma mais simples. Dessa forma, recorri ao processo do motion graphics. A animação do personagem seria animação tradicional, até porque quando se trata de anjo, tem que se pensar na movimentação das asas durante os voos. Enquanto isso, nas cenas mais simples de pouca movimentação, usa-se a técnica motion e puppet, em que se cria a ilusão de movimento.

Os programas utilizados foram, durante a maior parte do processo, o Blender, um programa gratuito de modelagem 3D que também tem ferramentas de animação 2D, e também o Adobe After Effects para algumas parte do processo de motion.

Durante a criação dos movimentos, optou-se por movimentos simples, estudados durante a graduação nas aulas de animação, exercícios como walk cycle e jump cycle, e os outros movimentos. Também foram usadas referências de pose, fotos e vídeos feitos pela autora.



Como o desenvolvimento da animação é muito complexo e demorado, é necessário se pensar em alternativas boas de encurtamento do processo. Sendo assim, a reutilização de cenas e duplicação de frames foi parte do processo. A animação foi projetada com 24 frames por segundo, para um movimento mais fluido, porém, com um prazo mais apertado, recorreu-se à técnica de duplicação de frames, sendo feitos apenas 12. Acontece que, ao pular frames na timeline, eles se “duplicam” e dão sensação de contínuo.

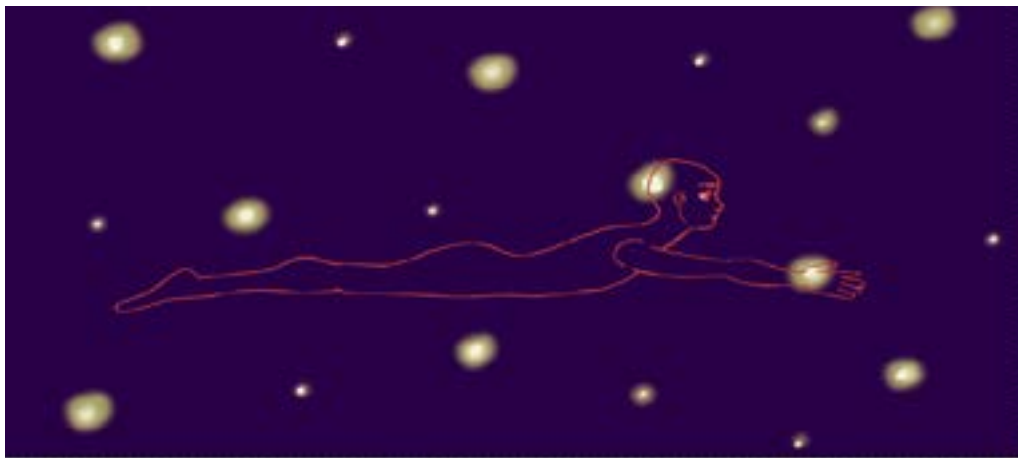
O processo de reutilização aconteceu também com os takes, como o take do Cassiel voando, que foi o primeiro a ser feito e o anjo azul, envolvido no acidente, foi feito a partir de uma cópia invertida com cores modificadas do Cassiel.

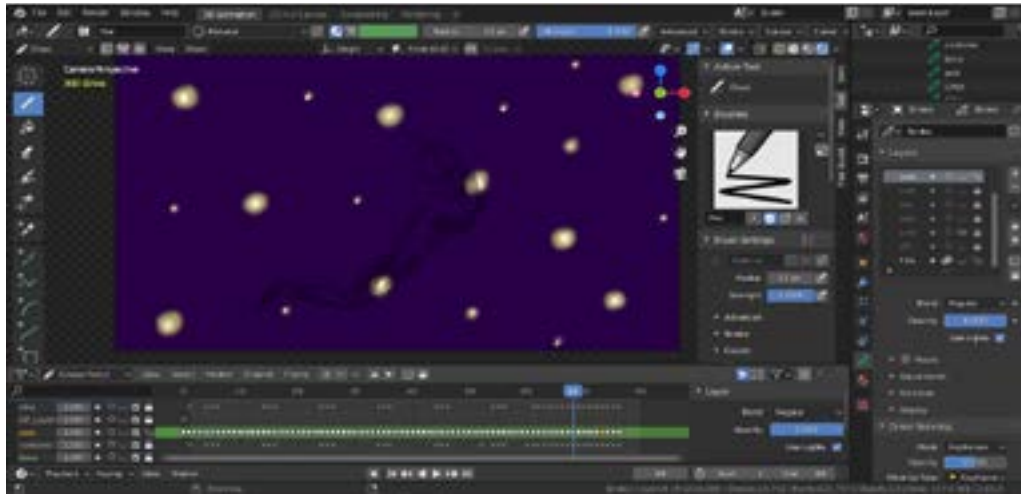
O mesmo aconteceu com a animação das mãos. Foi desenhada apenas uma mão e a outra foi duplicada. Nesse take, foi utilizado o efeito de noise para dar sensação de movimento às pernas.

A maior parte da animação foi feita tradicionalmente, desenhada frame a frame, seguindo o processo: esboço, clean up (quando você faz um desenho limpo, só com linhas e mais legível) e colorização. Ao final, foi adicionado um efeito chamado “Rim” no blender que é um tipo de efeito de luz.

Ao seguir com essas etapas, as animações foram renderizadas em sequências de imagens png (pela melhor qualidade) e importadas

para o premiere para seguir com a edição e junção dos takes e cenas e, ao final, realizar a sonorização.







## EDIÇÃO E SONORIZAÇÃO

Durante o processo de edição, foram utilizados os programas after effects e adobe premiere pro. O after foi mais utilizado para montagem das cenas e união dos takes de animação tradicional e motion graphics, enquanto o premiere pro foi usado para uma montagem geral e transformar a sequência de png em vídeo e realizar a adição de sons.

Os sons foram escolhidos a partir de um banco de áudio gratuito para não ter risco de problemas com direitos autorais, principalmente visando a possibilidade de aplicação a editais futuramente. A maior parte dos sons são os que dão ambientação: sons de asas, passos, vento, impacto e sons da natureza, tais como folhas e grilos.

Para aumentar o sentimentalismo, foram buscadas músicas, também no banco de áudio gratuito, que conversam com o momento das cenas. Essa parte é uma das mais importantes, pois a presença de sons que dialogam com o que é proposto em cena amplia o resultado da emoção. As passagens de uma cena para a outra também foram feitas no after effects pela facilidade de trabalhar com a opacidade e movimentos de objetos.

A passagem da primeira cena para a segunda acontece com uma nuvem. Quando o anjo cai, ele cai em uma nuvem, e essa nuvem acaba se tornando uma fumaça de poeira de sua queda. Ao diminuir a opacidade da nuvem, nota-se que o anjo está em outro ambiente.

Já na transição da segunda cena para a terceira, ocorre um jogo de luzes. Como está chovendo, começa a ficar escuro, e quando clareia o anjo já virou flor. O clarear é como o amanhecer.

Tanto os créditos quanto a abertura, descrita anteriormente, foram feitos em motion graphics com um processo de máscara que imita escrita e um efeito de fractal noise.

## CONCLUSÃO

Foi muito importante entender o pensamento de grandes artistas sobre as cores para conseguir usá-las de forma a potencializar a narrativa. Entender o processo dos grandes me fez entender um pouco do meu próprio desenvolvimento criativo.

As cores tiveram papéis fundamentais no projeto. Seja seguindo a ideia de Wes Anderson, que as cores podem ser usadas para narrar uma história, ou usando a ideologia de simbolismo de Kandinsky, e até mesmo com o timbre subjetivo de Itten. Estudar as cores foi como aprender uma nova forma de ver o mundo. O conceito de Cassie foi expandido durante esse projeto, assim como história e a personalidade foram amplificadas pelas cores. O jogo de cores se altera do primeiro take para a última cena, remetendo ao florescer de Cassiel e potencializando o entendimento dessa trajetória. Também foi possível mostrar que as cores podem fazê-lo se destacar e ao mesmo tempo mostrar sua doçura. Além disso, também foi possível estudar como as cores podem atrair o público.

Ao longo desse processo pude perceber como pequenos detalhes fazem diferença para cativar a audiência. Foi um grande desafio unir todos os temas em um curta, dialogando entre si e fazer a animação, que se originou num processo demorado e cheio

de detalhes. O projeto também foi importante para entender que algumas coisas não podem ser modificadas, apenas aceitas. Foi um processo de amadurecimento.

Cassiel foi um passo muito importante no meu florescer, de me entender como artista e onde quero chegar.

As cores, um assunto tão adorado, formam uma rede de descobertas e entendimento de pequenos detalhes que, agora, compreendo melhor e fico mais atenta a cada conteúdo que consumo. Dessa forma, as cores transformam as narrativas. As narrativas me transformam. E eu uso as cores para contar as minhas próprias histórias.

## DE ONDE VIERAM AS IMAGENS?

Página 21: Imagem retirada de Teatro das Sombras tradicional chinês, 2012, Erica Luo.

Página 22: Imagem ilustrativa de lanterna mágica, retirado de <https://www.libroazzurro.it/index.php/note/la-natura-ama-nascondersi/127-la-natura-ama-nascondersi-athanasius-kircher-e-l-invenzione-della-lanterna-magica>

Página 23: Imagem ilustrativa de taumastroscópio, retirado de [https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement\\_fig19\\_259211673](https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673)

Página 24: Representação de um fenaquistoscópio, retirado de <https://proyectoidis.org/el-fenaquistiscopio-de-plateau/>

Página 25 : Representação de um flipbook, retirado de <https://www.cbc.ca/kidscbc2/the-feed/karate-cat-flip-book>

Página 26, imagem 1: Representação de sequência de movimentos, retirada de: <https://www.vitormeriat.com.br/2014/07/21/html5-game-developmenthigh-performance-o-incipio/>

Imagem 2: Representação de sequência de movimentos: <https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>

Página 27, imagem 1: Imagem da produção do filme “Alice no país das Maravilhas” (1951), retirada de <https://www.hypeness.com.br/2015/10/fotos-raras-mostram-a-menina-hoje-idosa-que-serviu-de-modelo-para-desenhar-alice-no-pais-das-maravilhas/>

Imagem 2: Imagens da produção do filme “Alice no país das Maravilhas” (1951), retirada de <https://www.hypeness.com.br/2015/10/fotos-raras-mostram-a-menina-hoje-idosa-que-serviu-de-modelo-para-desenhar-alice-no-pais-das-maravilhas/>

Página 28 – 1: Imagens da produção do filme “Coraline e o mundo secreto” (2009), retirada de: <https://www.instagram.com/p/CAd0R49IWrr/>

2: Imagem da produção do filme “Kubo e as cordas mágicas” (2016),

retirado de: <https://www.instagram.com/p/BpffCXLhzYL/>

Imagem 3: Imagens da produção de paranorman, captura de tela retirado do vídeo: [https://youtu.be/L8-C4o\\_O8JQ](https://youtu.be/L8-C4o_O8JQ)

Página 29: Imagens da produção de “A Noiva Cadáver” (2005), retirada de: <https://br.pinterest>.

Página 31, imagem 1: “Irmão do Jorel”, retirado de: <https://exame.com/casual/irmao-do-jorel-vence-premio-de-animacao-na-espanha/>

Imagem 2: “O incrível mundo de Gumball”, retirado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0iqCKscigWI>

Página 32, imagem 1: “Frozen 2” (2019), retirada de: <https://www.agazeta.com.br/colunas/rafael-braz/critica-frozen-2-funciona-tao-bem-quanto-o-filme-original-1219>

Imagem 2: “Moana” (2016), retirada de: <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2016/10/wildlife-wednesday-disneys-moana-educators-guide-connects-teachers-and-students-to-the-magic-of->

nature/

Página 33: Exemplos de motion graphics, captura de tela retirada do próprio projeto “Visceras Floridas”.

Página 34: Animação de exemplo cut out “Charlie e Lola”, imagem retirada de: <https://www.pirulitei.com.br/a-amizade-e-as-lico-es-de-charlie-e-lola/>

Página 39: Capturas de tela do clipe “Birds” da banda Imagine Dragons, retiradas de: [https://youtu.be/vOXZkm9p\\_zY](https://youtu.be/vOXZkm9p_zY)

Página 42: O círculo cromático dividido em: cores primárias, secundárias e terciárias feito à lápis de cor. Imagem retirada de acervo pessoal de estudos.

Página 43: “Room for one colour” (1997), Olafur Eliasson, imagens retiradas de <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101676/room-for-one-colourv>

Página 44: Exemplificação da teoria do pós-imagem feita à lápis de cor. Imagem de acervo pessoal de estudo.

Página 47, imagem 1 : Representação de cores complementares e a cor que falta. Imagem retirada do livro “A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a Teoria de Goethe”, 2011, L. R. M. Barros.

Imagens 2, 3 e 4: Exemplificação feita com lápis de cor. Retirada de acervo pessoal.

Página 48: Representação sobre figuras geométricas dentro do círculo cromático. Imagem retirada do livro “A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a Teoria de Goethe”, 2011, L. R. M. Barros.

Página 49: Exemplificação dos 7 contrastes cromáticos de Johannes Itten, tinta guache sobre sulfite; Imagens retiradas de acervo pessoal de estudos.

Página 51: Representação do desdobramento da esfera cromática, proposto por Itten. Imagem retirada do livro “A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a Teoria de Goethe”, 2011, L. R. M. Barros.

Página 53, imagem 1: Exemplificação da Teoria de Kandinsky, lapis de cor. Imagem retirada de acervo pessoal de estudos.

Imagem 2: Exemplificação do círculo cromático de Kandinsky, lapis de cor. Imagem retirada de acervo pessoal de estudos.

Página 54, imagem 1: “O Iluminado” (1980). Imagem retirada de: <https://moviesincolor.com/post/47468513460/stanley-kubrick-week-the-shining-1980/amp>

Imagem 2: “O Fantástico Sr. Raposo” (2009), imagem retirada de: [http://lounge.obviousmag.org/mise\\_en\\_scene\\_do\\_mundo/2014/05/todo-mundo-ama-as-cores-de-wes-anderson.html?utm\\_source=obvious&utm\\_medium=web&utm\\_campaign=OB7\\_CategorySearch](http://lounge.obviousmag.org/mise_en_scene_do_mundo/2014/05/todo-mundo-ama-as-cores-de-wes-anderson.html?utm_source=obvious&utm_medium=web&utm_campaign=OB7_CategorySearch)

Página 57: “O grande Hotel Budapest” (2014). Imagens retiradas de: <https://atasamvickt.tumblr.com/post/624299428750196737/editnight-the-grand-budapest-hotel-2014>. As paletas de cores foram feitas baseando-se nas imagens.

Página 59: “Divertida-mente” (2015). Imagens retiradas de: <https://br.pinterest.com/pin/374291419012655672/>

Página 60, imagem 1: Mundo dos mortos. “A Noiva Cadáver” (2005). Imagem retirada de: <https://cinemascope.com.br/especiais/a-noiva-cadaver/>

Imagem 2: Mundo dos vivos. “A Noiva Cadáver” (2005). Imagem retirada de: <https://cinemascope.com.br/especiais/a-noiva-cadaver>

Página 65: Imagens coletadas aleatoriamente no Pinterest. <https://pin.it/6U6vMbE>

Página 66: Imagens coletadas aleatoriamente no Pinterest. <https://pin.it/6U6vMbE>

Página 67: Imagens coletadas aleatoriamente no Pinterest. <https://pin.it/6U6vMbE>

Página 68: Imagens de acervo pessoal de estudos e esboços.

Página 69 à 71: Ilustrações finalizadas.

Página 75: “The girl who spit flowers”, Naoko Matsuda. Imagem retirada de: <https://poppapraniec.blogspot.com/2017/11/hanahaki-choroba-kwiecistych-puc.html>

Página 77: “Melancolia” (1514), Albrecht Dürer. Imagem retirada de: [http://www.princeton.edu/~his291/Durer\\_Melancolia.html](http://www.princeton.edu/~his291/Durer_Melancolia.html)

Página 95 e 96: Esboços do personagem. Retirado do caderno de estudos. Acervo pessoal.

Página 97: Estudo de turnaround de personagem. Acervo pessoal.

Página 98: Estudo final do personagem com a tatuagem.

Página 100 e 101: Esboços e estudos de cenário.

Página 102 e 103: Os cenários finais.

Páginas 104 à 110: Estudos de storyboard.

Página 112: Imagens referência para a animação. Acervo pessoal.

Páginas 114 à 119: Imagens de exemplificação do processo de animação. Seguindo rascunho, cleanup, colorização.

## REFERÊNCIAS

### Livros

ABRÃO, Baby Siqueira. O essencial da mitologia: Deusas, deuses e heróis. São Paulo: Hunter Books, 2016.

BARROS, Lillian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 4. ed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia: História de deuses e heróis. 34. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

FREUD, Sigmund. Introdução ao Narcisismo, ensaios de Metapsicologia e outros textos (1914-1916) - Obras Completas Vol 12.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

LOWEN, Alexander. Narcisismo: A negação do verdadeiro self. São Paulo: Summos, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=p->

t-BR&lr=&id=z\_46DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Narcisismo:+A+nega%C3%A7%C3%A3o+do+verdadeiro+self,+Por+Alexander+Lowen+MOURA,+Joviane+Aparecida+de.+Introdu%C3%A7%C3%A3o+ao+Conceito+de+Narcisismo.+&ots=KiFGsETPN2&sig=dSV0jqQP-pwF22gFhV7JSyR3p9w#v=one-page&q&f=false. Acesso em: 23 maio 2020.

TAYLOR, Terry Lynn. Anjos: Mensageiros da luz. São Paulo: Editora Pensamentos, 1991. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=D9sU11LKAWQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=anjos+mensageiros+da+luz&ots=4wtelp4xJ1&sig=GQIhXIoeu-u3qw-v0QnWRWJYmWpw#v=onepage&q=anjos%20mensageiros%20da%20luz&f=false>. Acesso em: 27 maio 2020.

#### Monografias e teses:

FOSSATTI, Carolina Lanner. CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. 7º encontro nacional de história: Mídia alternativa e alternativas midiáticas, Fortaleza, CE, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2020.

LUO, Erica. Teatro de sombras tradicional chinês. Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, [s. l.], 2012. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701092012090>. Acesso em: 11 jul. 2020.

RIBEIRO, Maria da Conceição Santos. As cores e a visão e a visão das cores. 2011. Dissertação e tese (Mestrado) - Faculdade de ciências e saúde, Universidade da Beira Interior, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.6/1027>. Acesso em: 18 jun. 2020.

#### Sites

“BIRDS” do Imagine Dragons ganha clipe em animação. Veja!. In: “Birds” do Imagine Dragons ganha clipe em animação.: Música está no mais recente álbum da banda. [S. l.], 24 jul. 2019. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/news/2019/07/24/birds-do-imagine-dragons-ganha-clipe-em-animacao-veja.html>. Acesso em: 10 ago. 2020.

HANAHAKI Disease. [S. l.], 2017. Disponível em: [https://fanlore.org/wiki/Hanahaki\\_Disease](https://fanlore.org/wiki/Hanahaki_Disease). Acesso em: 10 maio 2020.

MELANCOLIA. [S. l.], 17 jul. 2019. Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/saude/melancolia>. Acesso em: 10 jun. 2020.

Psicologado, [S.l.]. (2009). Disponível em <https://psicologado.com.br/abordagens/psicanalise/introducao-ao-conceito-de-narcisismo>. Acesso em 11 Jul 2020.

### Documentários

ABSTRACT: The Art of Design. Direção: Scott Dadich. [S. l.]: Netflix, 2019. Disponível em: [netflix.com](https://netflix.com). Acesso em: 26 jun. 2020.

Paleta de cores do livro:





