UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
MARIA LUIZA MACIEL SERVA SENA

ANIMAÇÃO INFANTIL COMO MECANISMO DE CONSCIENTIZAÇÃO EDUCACIONAL

GOIÂNIA
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Maria Luiza Maciel Serva Sena

Título do trabalho: Animação infantil como mecanismo de conscientização educacional

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [ ] NÃO[1]

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;

- Submissão de artigo em revista científica;

- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira**, **Coordenador de Curso**, em 22/01/2024, às 16:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Maria Luiza Maciel Serva Sena**, **Discente**, em 29/01/2024, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4296188** e o código CRC **8403E669**.

MARIA LUIZA MACIEL SERVA SENA

ANIMAÇÃO INFANTIL COMO MECANISMO DE CONSCIENTIZAÇÃO EDUCACIONAL

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes De Oliveira

GOIÂNIA
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Sena, Maria Luiza Maciel Serva
ANIMAÇÃO INFANTIL COMO MECANISMO DE CONSCIENTIZAÇÃO EDUCACIONAL [manuscrito] / Maria Luiza Maciel Serva Sena. - 2024.
LXXXVI, 86 f.: il.

Orientador: Prof. Flávio Gomes de Oliveira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2024.
Apêndice.

1. Bíblia de Animação. 2. Educação. 3. Método Montessori. I. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. II. Título.

CDU 745/749

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 19 dias do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Animação infantil como mecanismo de conscientização educacional”, de autoria de Maria Luiza Maciel Serva Sena, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira, FAV/UFG com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Cláudio Aleixo Rocha FAV/UFG e Wagner Bandeira da Silva FAV/UFG. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora se reuniu considerando que o trabalho de TCC foi aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira**, **Coordenador de Curso**, em 22/01/2024, às 16:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha**, **Vice-Diretor**, em 22/01/2024, às 17:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva**, **Professor do Magistério Superior**, em 30/01/2024, às 08:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4309503** e o código CRC **AC6C40D9**.

Referência: Processo nº 23070.000087/2024-72 SEI nº 4309503

Dedico esse trabalho ao meu falecido pai e meu primeiro e maior fã, Luiz Roberto Serva Sena. Obrigada, pai.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que tornaram esse trabalho possível, em primeiro lugar, ao meu professor e orientador Flávio Gomes que aguentou minhas noites de surtos eternos.

Agradeço também aos meus amigos, Gabriel, Clara e Lui que não me permitiram desistir mesmo quando estava perto de abandonar tudo.

Agradeço também aos meus amigos externos, que me motivaram a continuar mesmo na adversidade.

RESUMO

O projeto a seguir possui como finalidade a criação de uma bíblia de animação para um seriado animado infantil baseado nos métodos de ensino de Maria Montessori e em estudos sobre a representatividade da criança brasileira perante a um cenário de mudanças com o uso de animais da fauna nativa brasileira, respeito mútuo entre educador e educando como viabilidade para novas experiências de vida e a viabilização de um futuro episódio piloto.

Palavras-chave: Bíblia de Animação, Educação, Método Montessori.

ABSTRACT

The following project aims to create an animation bible for a children's animated series based on Maria Montessori's teaching methods and studies on the representation of Brazilian children in a changing scenario with the use of animals from brazilian native fauna, mutual respect between educator and student as a feasibility for new life experiences and the feasibility of a future pilot episode.

Key-words: Animation Bible, Education, Montessori Method.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1: Capa da bíblia de animação de Hora de Aventura.....20
Imagem 2: Descrição inicial da obra..... 21
Imagem 3: Descrição do protagonista.....22
Imagem 4: Descrição dos gostos de Jake.....22
Imagem 5: Descrição dos gostos da Princesa Jujuba e da Lady Íris.....23
Imagem 6: Concept art da floresta..... 24
Imagem 7: Concept art detalhada da casa dos protagonistas..... 24
Imagem 8: Descrição do primeiro episódio do seriado..... 25
Imagem 9: Capa da bíblia de animação das Terríveis Aventuras de Billy e Mandy...26
Imagem 10: Comparação de tamanho das Terríveis Aventuras de Billy e Mandy.....27
Imagem 11: Model sheet do Puro Osso..... 28
Imagem 12: Poses de Billy..... 29
Imagem 13: Pronúncia silábica de Mandy.....30
Imagem 14: Demonstração do brainstorm de nomes..... 40
Imagem 15: Tela do Adobe Animate 2021..... 45
Imagem 16: Compilação dos storyboards.....46
Imagem 17: Primeiro painel semântico..... 47
Imagem 18: Segundo painel semântico..... 47
Imagem 19: Terceiro painel semântico.....48
Imagem 20: Demonstração do traço texturizado.....49
Imagem 21: Demonstração das cores.....49
Imagem 22: Primeiros esboços das personagens..... 50
Imagem 23: Esboços de Caio..... 51
Imagem 24: Esboços de Cecília.....52
Imagem 25: Esboços de Leco.....52
Imagem 26: Esboços de Ana..... 53
Imagem 27: Esboços de Mamãe e Papai Capivara..... 54
Imagem 28: Esboço dos cenários..... 54
Imagem 29: Comparação de tamanho.....55
Imagem 30: Demonstração do sombreamento..... 56
Imagem 31: Model sheets do Caio e da Cecília.....57
Imagem 32: Model sheets do Leco e da Ana.....57
Imagem 33: Model sheets da Mamãe e Papai Capivara.....58
Imagem 34: Ilustrações extras..... 58
Imagem 35: Vista para a sacada.....59
Imagem 36: Interior do apartamento..... 60
Imagem 37: Entrada do parque.....60
Imagem 38: Cidade vista do parque.....61

Imagem 39: Teste da lavoisiera.....61
Imagem 40: Demonstração do tamanho da tela..... 62
Imagem 41: Tela do ScoreCloud Studio.....64
Imagem 42: Partitura da trilha sonora de Caio.....65
Imagem 43: Demonstração da fonte Itim..... 66
Imagem 44: Lettering do nome da obra..... 67

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Tabela de análise paramétrica de seriados infantis..... 37
Tabela 2: Tabela de análise paramétrica de animais da fauna brasileira..... 38

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 16
1.1. Objetivos..... 17
1.1.1. Objetivos Gerais..... 17
1.1.1. Objetivos Específicos..... 17
1.2. Justificativa..... 17
2. ANIMAÇÃO, EDUCAÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO..... 18
3. A BÍBLIA DE ANIMAÇÃO..... 20
3.1. Análise de Similares..... 20
3.2. Componentes de uma Bíblia de Animação..... 31
4. METODOLOGIA..... 32
4.1. Método Montessori..... 32
4.2. Metodologia de Animação para Designers e Artistas..... 34
4.2.1. Roteiro..... 34
4.2.2. Conceitos..... 35
4.2.3. Criação do Universo Ficcional..... 35
4.2.4. Animação..... 35
4.2.5. Finalização..... 35
4.3. Apontamentos Metodológicos Conceituais..... 35
5. DESENVOLVIMENTO..... 37
5.1. Roteiro..... 37
5.1.1. Assunto..... 37
5.1.2. Divisão dos Três Atos / Storyline..... 39
5.1.3. Desenvolvimento dos Personagens..... 39
5.1.4. Pontos de Virada..... 42
5.1.5. Desenvolvimento de Roteiro..... 42
5.1.6. Decupagem do Roteiro..... 44
5.1.7. Storyboard..... 46
5.2. Conceitos..... 47
5.2.1. Painel Semântico..... 47
5.2.2. Esboço de Personagens..... 51
5.2.3. Esboço de Cenários..... 56
5.3. Criação do Universo Ficcional..... 57
5.3.1. Criação dos Personagens..... 57
5.3.2. Criação dos Cenários..... 61
5.3.3. Criação dos Objetos e Detalhes..... 63
5.4. Animação..... 64
5.4.1. Formato de Tela..... 64
5.4.2. Tamanho de Tela..... 64

5.4.3. Frame rate..... 64
5.4.4. Coloração da animação..... 65
5.5. Finalização..... 65
5.5.1. Edição e Montagem..... 65
5.5.2. Efeitos sonoros ou foley..... 65
5.5.3. Trilha Sonora..... 65
5.5.4. Elementos Textuais..... 68
5.5.5. Renderização ou Exportação..... 69
5.5.6. Distribuição..... 69
6. CONCLUSÃO..... 70

1. INTRODUÇÃO

A realidade das novas gerações está intrinsecamente ligada ao consumo do mercado audiovisual como um todo. Os jovens e crianças nascidos após os anos 2000 possuem muito mais facilidade e naturalidade de interagir com as novas tecnologias, uma vez criadas em ambientes em que a presença destas se faz cada vez mais intensa. Esse uso é presente como um todo no cotidiano desses indivíduos seja com a finalidade de entretenimento, informacional ou educativo.

Um estudo encabeçado pelos grupos de pesquisa Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT) e Comunicação, Cultura e Discurso (Grudi) da Universidade Federal do Espírito Santo no ano de 2020 chegou à conclusão, após um questionário com 831 respostas de 24 estados brasileiros, que o consumo de mídias e jornalismo teve um aumento expressivo em decorrência do isolamento social motivado pela pandemia de COVID-19.

Tal estudo explicita o aumento do mercado audiovisual durante esse período cujas consequência se prolongaram no cenário pós-pandemia. Para o professor e pesquisador da área de cinema e audiovisual João Guilherme Barone o mercado audiovisual se configura como “um poderoso instrumento de recuperação econômica em diferentes territórios e vem sendo reconhecido por diversos governos que adotam políticas públicas neste sentido”. (BARONE, João, 2022)

E trazendo essa realidade para o consumo audiovisual da novas gerações, com enfoque nas crianças, uma parcela considerável dessa produção é constituída por séries animadas ao passo que são realizadas políticas públicas voltadas para esse nicho em específico, como é o caso do projeto Anima Escola. Criado pelo festival Anima Mundi, o projeto possui como foco levar animações educativas para as escolas, proporcionando um ensino lúdico e novas perspectivas de atividades educativas nos colégios. (Ministério da Educação)

Assim sendo, a recuperação econômica proveniente desse nicho e apontado pelo professor e pesquisados João Guilherme Barone possui como enfoque das iniciativas de políticas públicas do Governo Federal em obras que se propõem não apenas a entreter como também educar. Tal cenário se faz propício para se pensar em obras educativas, que sejam feitas em território nacional e que abarquem características da realidade nacional no cenário pós-pandêmico atual aproximando o público desse nicho, as crianças, da realidade à sua volta por meio de uma ferramenta de educação que converse diretamente com a realidade das novas tecnologias e de seu uso para além do entretenimento.

Observando sobre a perspectiva do design, as metodologias de tal área se demonstram capazes de interligar diversas ferramentas para que seja possível auxiliar o processo criativo do planejamento de uma série animada e, assim, viabilizar sua futura produção com maior primazia. Para que o produto final seja palpável, vale, dentro da possibilidade de execução do design gráfico, o planejamento de uma bíblia de animação de forma a viabilizar a futura produção além do detalhamento do desenvolvimento de um futuro episódio.

1.1. Objetivos

Acerca da necessidade de sintetizar um objetivo claro para a problemática, foram definidos objetivos gerais e específicos.

1.1.1. Objetivos Gerais

Criar uma bíblia de animação de uma futura obra animada infantil que terá como enfoque seu caráter educacional voltado a crianças de idade escolar principalmente centrado na primeira infância pelos preceitos do design.[1]

1.1.1. Objetivos Específicos

Criar uma bíblia de animação que tenha como temática a realidade da criança brasileira perante a um cenário de mudanças e novas possibilidades por meio do detalhamento de um episódio piloto para sua futura produção com animais nativos do Brasil, aspectos de ambientação típicos da cultura brasileira, além de uma narrativa leve e sutil com enfoque no respeito mútuo entre educador e educando como mediador de novas experiências de vida.

1.2. Justificativa

Retomando a fala do professor e pesquisador João Guilherme Barone acerca da importância do mercado audiovisual como retomada econômica e da clara abertura de iniciativas dentro desse mercado no nicho de séries animadas por parte do Governo Federal, a criação de um projeto para o público infantil que possua como enfoque o caráter educacional em um cenário de mudanças, novas possibilidades e do respeito mútuo entre educador e educando como mediador de novas experiências de vida, se faz relevante ao passo que a sociedade como um todo está no impasse de ter de aprender a lidar com um novo cenário pós-pandêmico e suas consequências.

Tais crianças e jovens que compõem essa sociedade se veem colocados em um novo universo popularmente chamado pela mídia e pela sociedade em debates de diversos âmbitos como o “novo normal” uma vez que significa a retomada de muitos setores econômicos e sociais paralisados durante a pandemia e a busca pela normalidade mas, ao mesmo tempo, em uma sociedade modificada pelo cenário pós-pandêmico que deverá aprender a lidar com essa retomada econômica e das relações sociais como um todo.

Levando tais questões para os objetivos do produto final a ser gerado, este visa salientar essa comunicação acerca da realidade da exposição da sociedade a um “novo normal” na visão de uma criança por meio de um conteúdo educativo infantil. Ou seja, apresentar uma criança tendo de lidar emocionalmente com um novo cenário que acarretará em novas experiências.

---

[1] Dentro deste trabalho, preceitos do design dizem respeito à ferramentas comumente utilizadas dentro do universo do design tais como: brainstorm, painel semântico, tabela de análise paramétricas, entre outros.

2. ANIMAÇÃO, EDUCAÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO

A realidade pós-pandemia trouxe consigo consequências irreversíveis em diversos âmbitos da humanidade. Dentro da chamada “nova realidade”, devido ao isolamento social obrigatório vigente no Brasil por um período de cerca de 1 ano, os meios de comunicação, educação e entretenimento tiveram de se adequar às novas questões e desafios.

Dentre tais adequações, os conteúdos audiovisuais se destacam por sua natureza digital e que, neste cenário, receberam um enfoque dada à sua praticidade e adaptabilidade. Muitos conteúdos de diversos segmentos foram adaptados para os meios audiovisuais, enquanto aqueles pré-existentes ganharam uma atenção maior em todos os setores.

Segundo o pesquisador de cinema e audiovisual João Guilherme Barone em matéria para o blog da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul:

> O cinema, a televisão e o home vídeo adotaram padrões digitais universais, que proporcionaram uma nova etapa de desenvolvimento, inclusive com o surgimento das plataformas de streaming, como Netflix, Amazon Prime e Globoplay, entre outras. (Barone, 2022)

Análise esta que ressalta como o cenário pandêmico afetou os conteúdos audiovisuais como um todo o tornando uma ferramenta de enfoque de diversos setores da vida humana contemporânea após este período.

Um dos setores mais visivelmente afetados foram a educação e o entretenimento infantil. Uma vez não sendo recomendada a livre circulação dos indivíduos pelas ruas, educadores, pais e responsáveis tiveram de se adequar à realidade ao passo de continuarem com o dever de educar crianças e adolescentes por todo o país. Nessa nova realidade, os conteúdos audiovisuais educativos se demonstraram um forte aliado a este processo uma vez carregando não apenas a comunicatividade efetiva com a linguagem das novas gerações, como também um meio direto de transmitir conhecimento sendo, assim, passível de se formar um meio de educação que perduraram até mesmo no cenário pós-pandêmico.

Ou seja, o universo audiovisual como um todo se coloca como um “centro da vida social contemporânea, em função da sua força econômica e impulsionado pelos avanços tecnológicos.” (Barone, 2022) ao qual a educação passou a almejar estar presente com mais força.

A educação, em seu cerne, almeja alcançar a conscientização crítica, trazendo um entendimento crítico ao indivíduo, caracterizado pela sua autonomia de pensamento, e, assim, constituindo o seu direito de liberdade. Este, para ser executado, necessita de estar integrada com a realidade. (Freire, 1997). Assim sendo, um novo cenário da realidade requer uma nova forma de educação para essa situação.

Se centrando no universo da educação infantil das novas gerações, o universo audiovisual tem como forte aliado as animações, mercado este que possui segmentos cujo enfoque é o público infantil.

> O desenho animado é um instrumento social, que tem dimensão cultural e estética; age como ferramenta psicológica - mediadora na percepção da criança entre o imaginário e a sua história de vida - na produção do sentido e na formação da consciência da criança. (Fontanella, 2005, p.343)

Coloca-se, com a análise do artigo de Geci de Souza Fontanella ao livro de Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã intitulado Volume. 4: Campos da Comunicação da Universidade da Beira Interior em Portugal , que o universo dos desenhos animados, no mundo contemporâneo, exerce um intenso papel na geração de consciência da criança que, abstraindo a necessidade da conscientização crítica relatada por Paulo Freire, demonstra a importância de se pensar as animações para além do entretenimento se configurando, também, como um meio de transmissão de conhecimento e, consequentemente, educação.

3. A BÍBLIA DE ANIMAÇÃO

Uma bíblia de animação consiste em um arquivo que, em textos e imagens, visa transmitir o conceito e estética de uma proposta de seriado de forma que seja possível utilizar futuramente esse material para se apresentar para empresas que possam estar interessadas no projeto e para a futura equipe de produção da obra. (Moscibrocki, 2018).

Nesse arquivo, em síntese, se utiliza de elementos visuais e textuais de forma a cativar os executivos de estúdios de produção audiovisual em uma apresentação para que os mesmos escolham o projeto para uma produção futura. Tal ferramenta se mostra como a principal porta de entrada para produções de grandes séries animadas aclamadas como Hora de Aventura (2010), produzida pela Cartoon Network e de autoria de Pendleton Ward, e As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy (2001), também produzida pela Cartoon Network e de autoria de Mike Diederich.

Tais seriados extremamente aclamados pelo público da emissora durante seus anos de distribuição foram feitos à partir do uso de bíblias de animação para a apresentação das suas propostas. Disponibilizadas gratuitamente nas redes sociais, sendo de fácil acesso, as mesmas serão analisadas a seguir de forma a se abstrair as principais ferramentas criativas utilizadas pelos autores para cativar a empresa durante sua apresentação.

3.1. Análise de Similares

Hora de Aventura (2010) é uma série animada que conta a história da dupla Finn, o humano, e Jake, o cão, e suas aventuras pela mágica terra de Ooo. (Cartoon Network). O seriado, em síntese, possui uma bíblia de animação extremamente conceituada que conta com 38 páginas relatando o tom, conceitos e estética da obra por meio de um forte apelo imagético e textual.

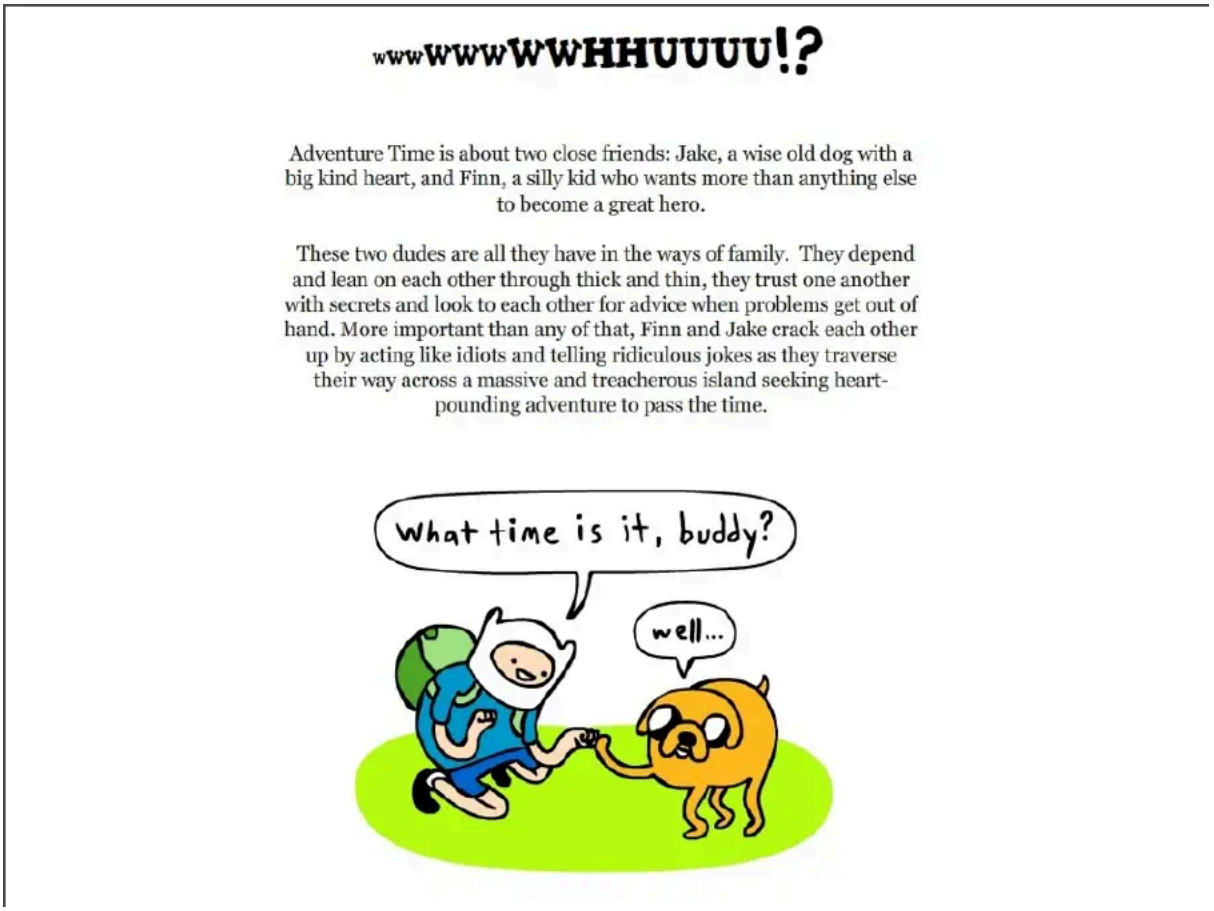
Imagem 1: Capa da bíblia de animação de Hora de Aventura

Fonte: Cartoon Pitch Pro[2]

A bíblia começa apresentando de forma resumida uma breve sinopse do seriado trazendo consigo os elementos principais da mesma que são seus protagonistas descrevendo brevemente o cerne da relação deles como chave das suas aventuras.

[2] Disponível em: https://cartoonpitchpro.com/adventure-time-pitch-bible/

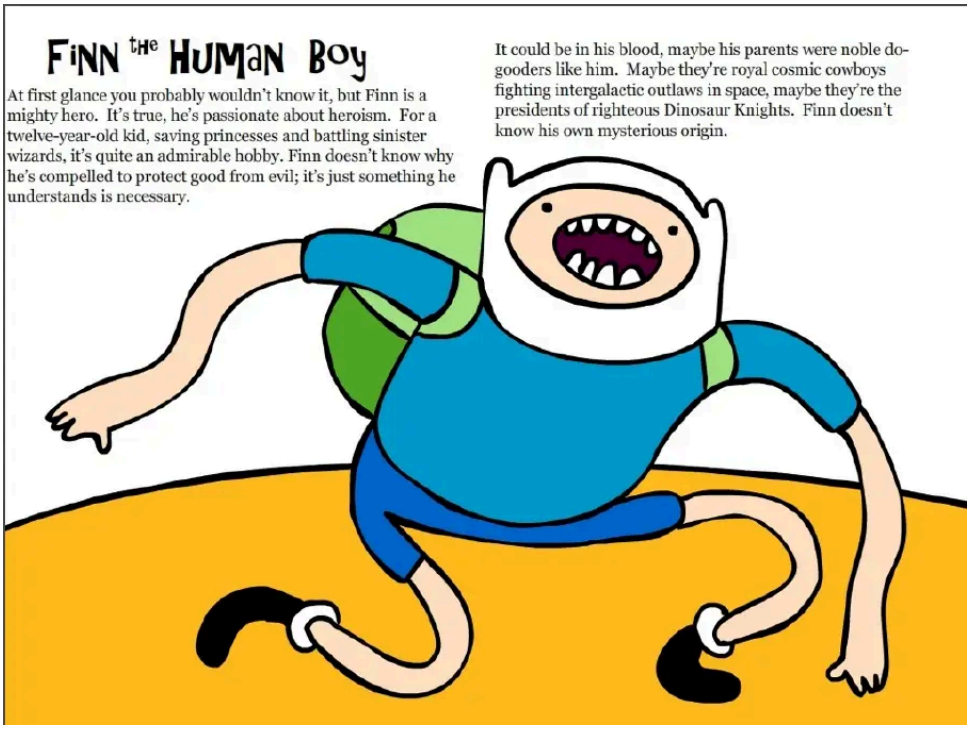
Imagem 2: Descrição inicial da obra



Fonte: Cartoon Pitch Pro

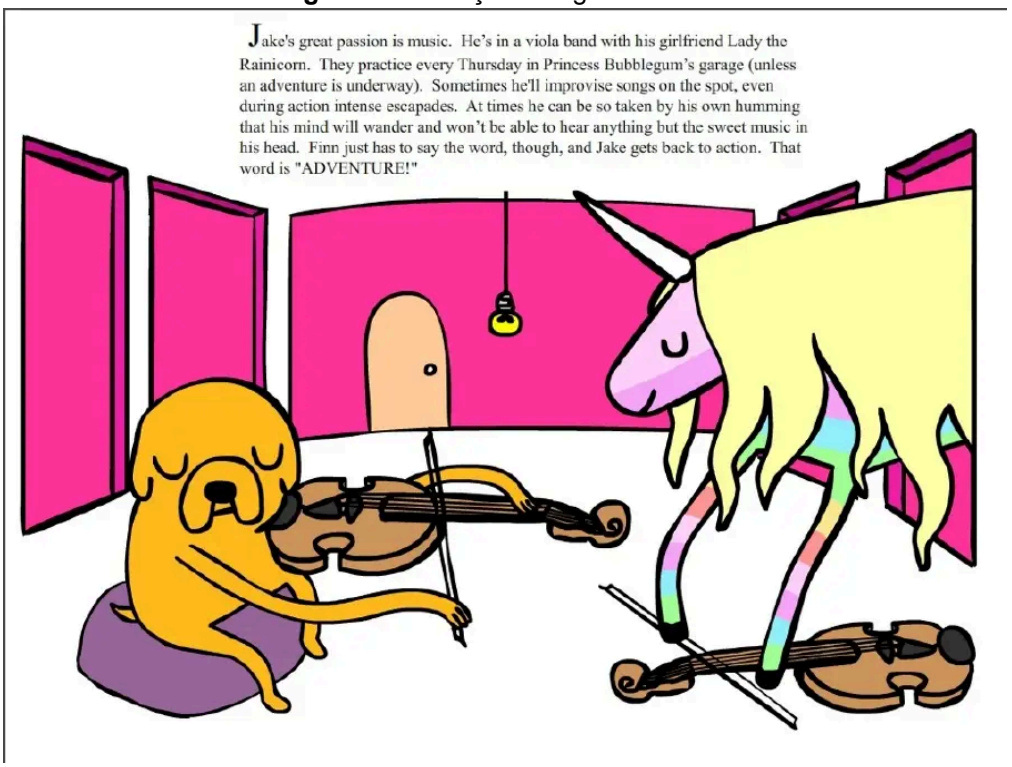
Em seguida, ela trás a definição dos seus protagonistas indo desde trejeitos a personalidade se utilizando de imagens dos mesmos interagindo com objetos à sua volta para se transparecer o tom desejado a eles além de textos descrevendo suas interações com outras personagens e com seus gostos pessoais.

Imagem 3: Descrição do protagonista



Fonte: Cartoon Pitch Pro

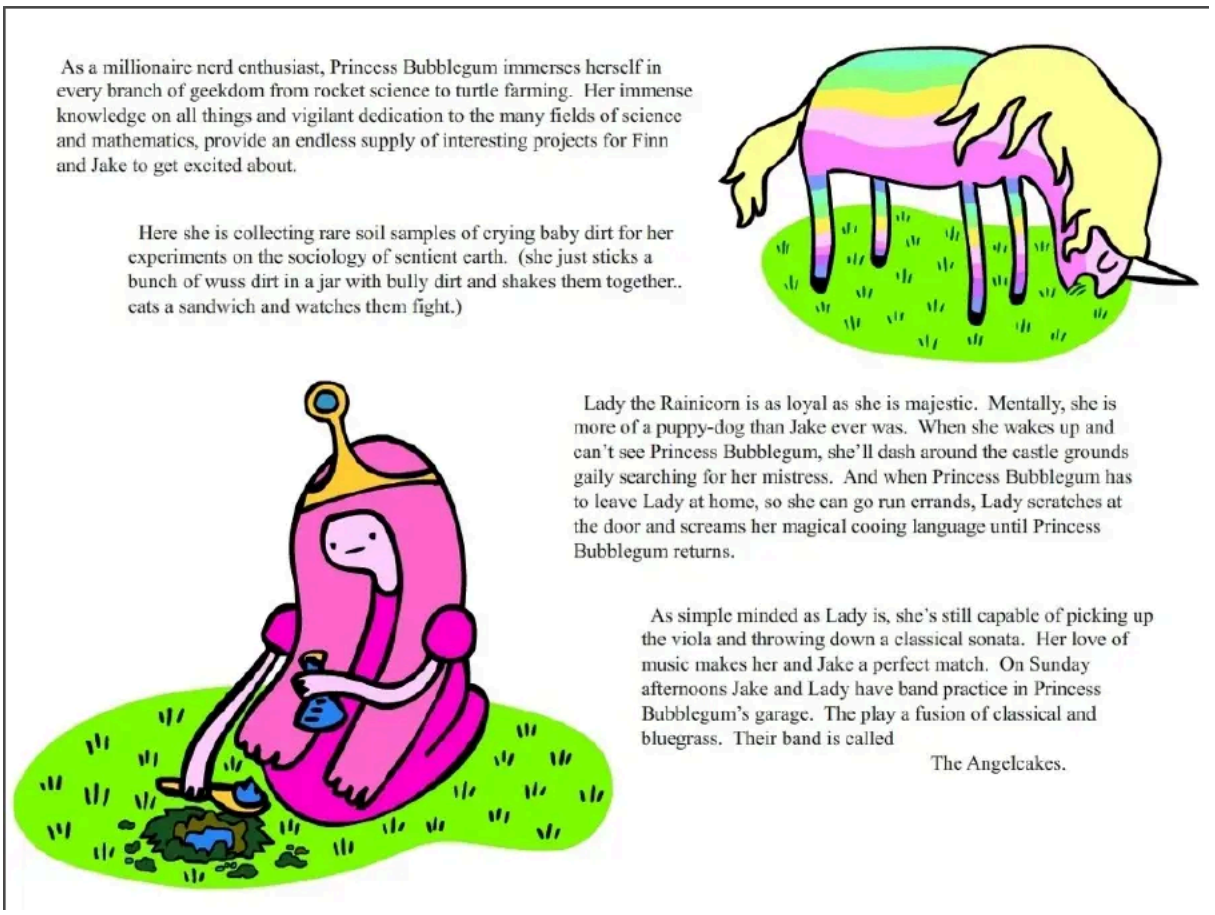
Imagem 4: Descrição dos gostos de Jake



Fonte: Cartoon Pitch Pro

Após a análise dos protagonistas, a bíblia passa para a análise dos principais personagens secundários do seriado definindo, mais brevemente, seus trejeitos e personalidade porém também conceituando conflitos e relações entre eles.

Imagem 5: Descrição dos gostos da Princesa Jujuba e da Lady Íris



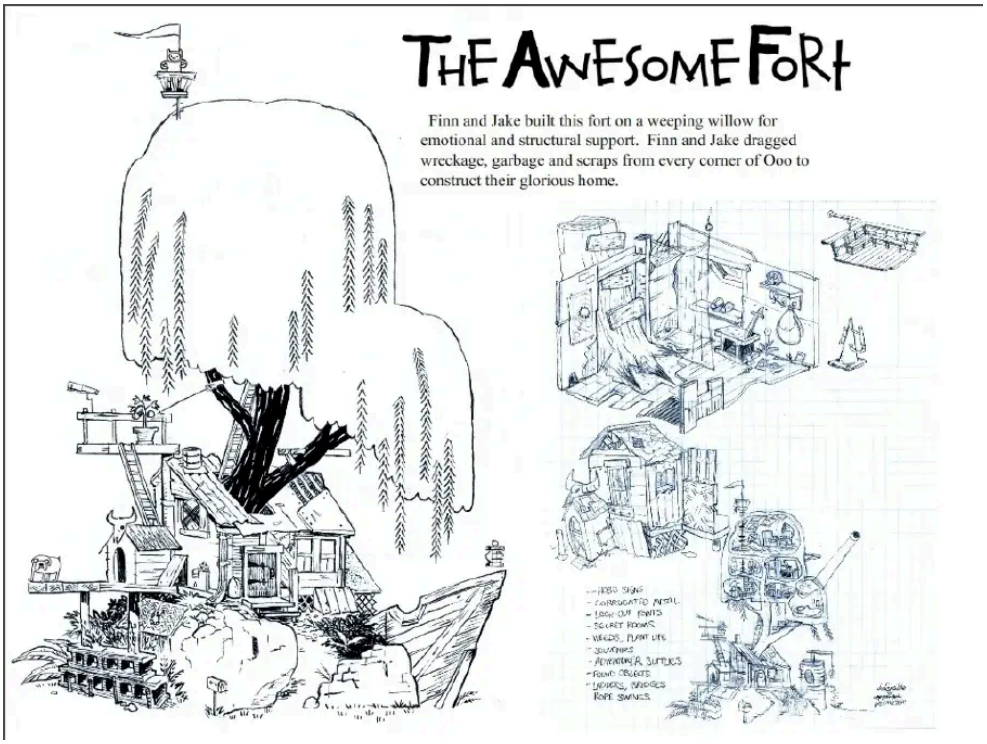
Fonte: Cartoon Pitch Pro

Em seguida, a bíblia parte para mostrar concept art de cenários da obra, com detalhamento dos principais cenários, como a casa dos protagonistas e outros cenários principais mais utilizados na trama.

Imagem 6: *Concept art* da floresta

Fonte: Cartoon Pitch Pro

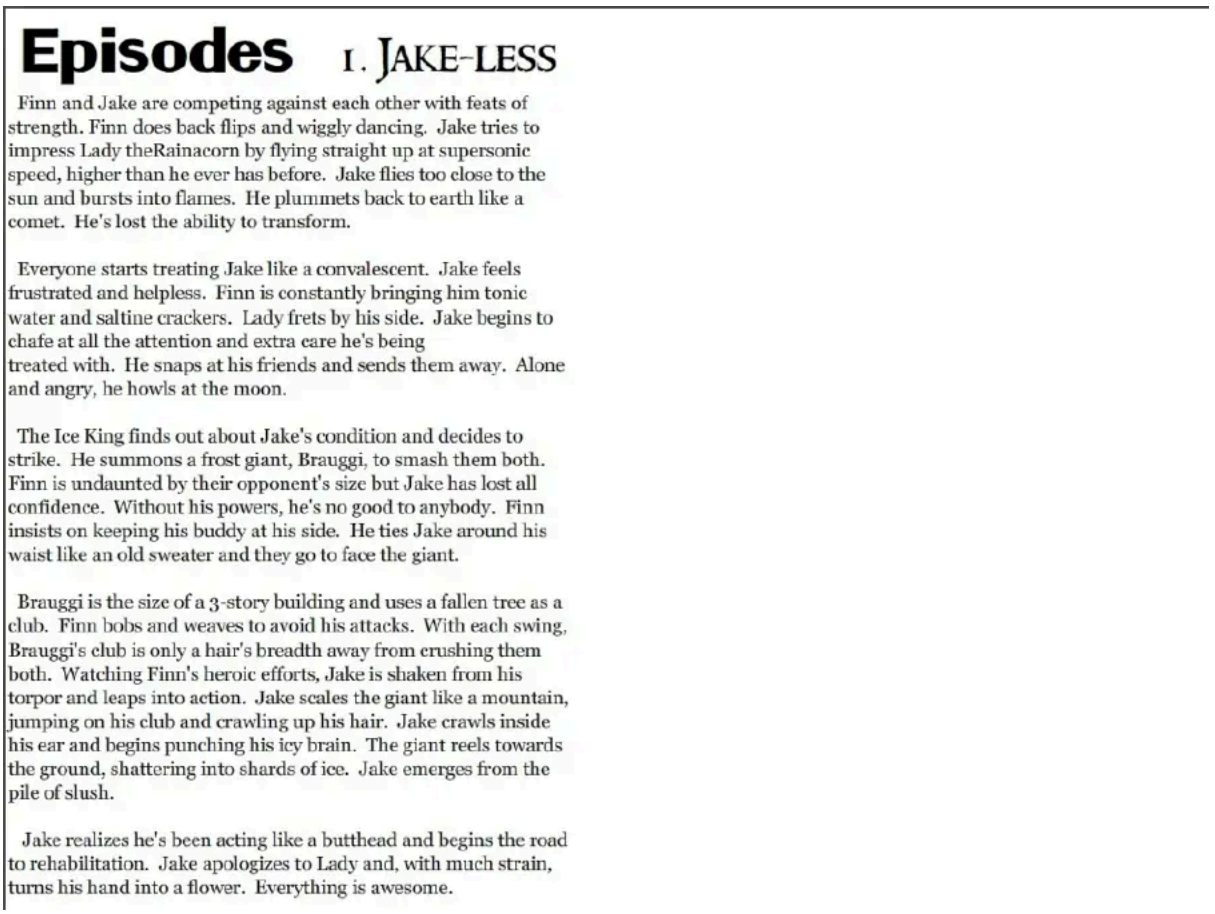
Imagem 7: *Concept art* detalhada da casa dos protagonistas



Fonte: Cartoon Pitch Pro

Após demonstrar os concepts, a bíblia parte para relatar de forma descritiva quatro propostas de episódios para o seriado e se conclui com agradecimentos.

Imagem 8: Descrição do primeiro episódio do seriado



Episodes 1. JAKE-LESS

Finn and Jake are competing against each other with feats of strength. Finn does back flips and wiggly dancing. Jake tries to impress Lady theRainacorn by flying straight up at supersonic speed, higher than he ever has before. Jake flies too close to the sun and bursts into flames. He plummets back to earth like a comet. He's lost the ability to transform.

Everyone starts treating Jake like a convalescent. Jake feels frustrated and helpless. Finn is constantly bringing him tonic water and saltine crackers. Lady frets by his side. Jake begins to chafe at all the attention and extra care he's being treated with. He snaps at his friends and sends them away. Alone and angry, he howls at the moon.

The Ice King finds out about Jake's condition and decides to strike. He summons a frost giant, Brauggi, to smash them both. Finn is undaunted by their opponent's size but Jake has lost all confidence. Without his powers, he's no good to anybody. Finn insists on keeping his buddy at his side. He ties Jake around his waist like an old sweater and they go to face the giant.

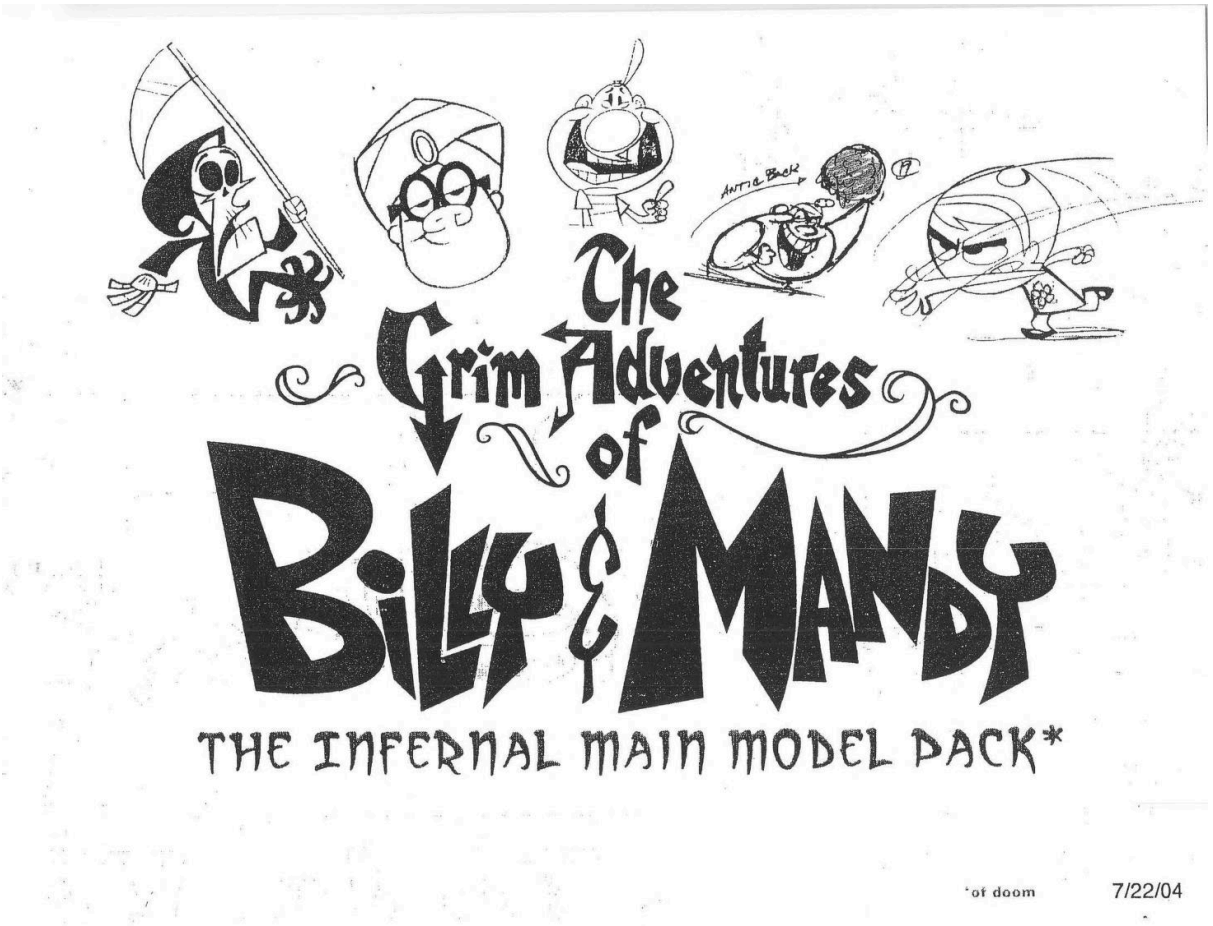
Brauggi is the size of a 3-story building and uses a fallen tree as a club. Finn bobs and weaves to avoid his attacks. With each swing, Brauggi's club is only a hair's breadth away from crushing them both. Watching Finn's heroic efforts, Jake is shaken from his torpor and leaps into action. Jake scales the giant like a mountain, jumping on his club and crawling up his hair. Jake crawls inside his ear and begins punching his icy brain. The giant reels towards the ground, shattering into shards of ice. Jake emerges from the pile of slush.

Jake realizes he's been acting like a butthead and begins the road to rehabilitation. Jake apologizes to Lady and, with much strain, turns his hand into a flower. Everything is awesome.

Fonte: Cartoon Pitch Pro

Já a bíblia de animação das Terríveis Aventuras de Billy e Mandy se mostra muito mais compacta e com mais carga imagética do que a anterior trazendo consigo muito mais aspectos técnicos do visual das personagens do que conceitual, diversos *model sheets* ou *turn arounds* das personagens além de demonstrativos de suas expressões e comparações de tamanho.

Imagem 9: Capa da bíblia de animação das Terríveis Aventuras de Billy e Mandy

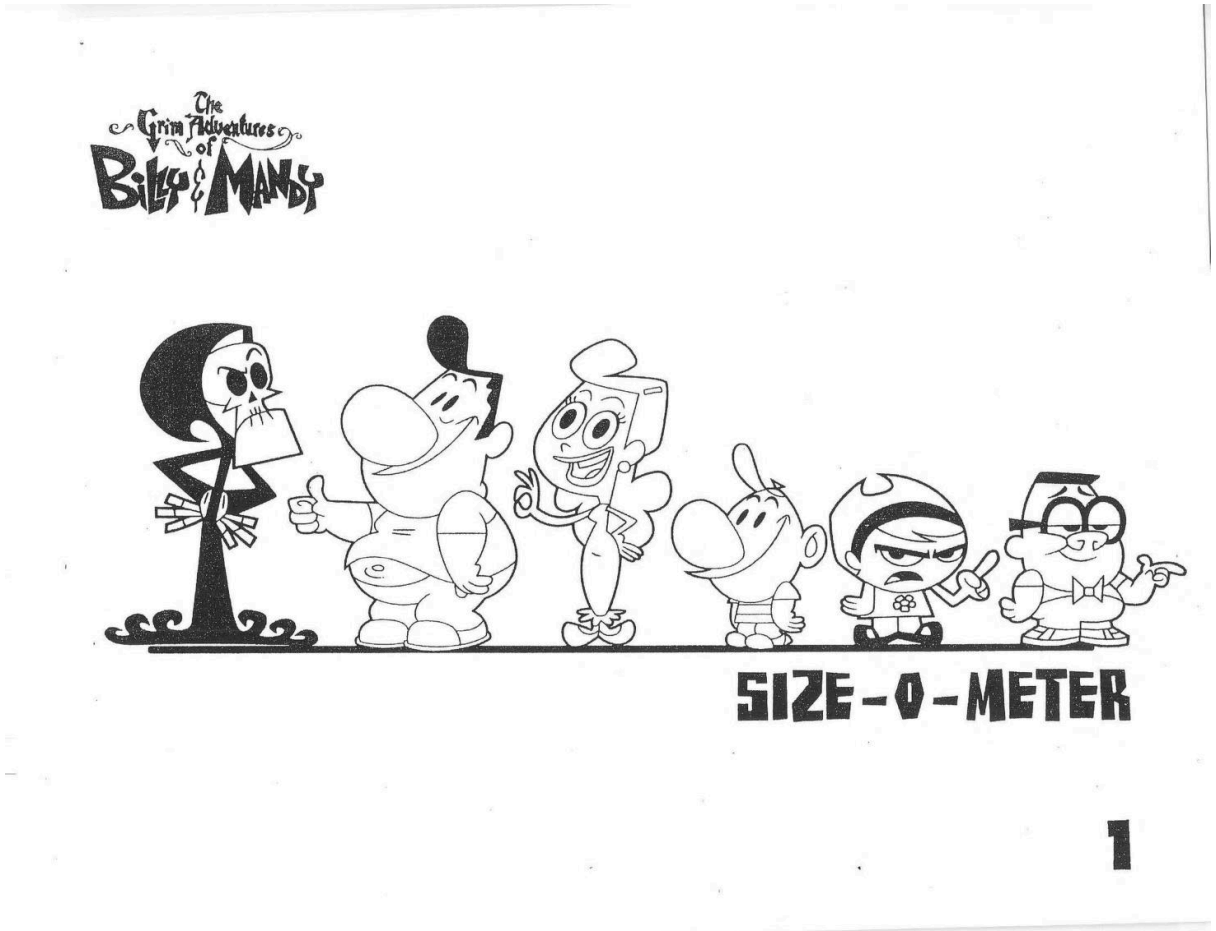


Fonte: Internet Archive[3]

Em suas comparações de tamanho é possível notar a diferença entre personagens adultas e infantis, característica chave da obra final que sempre ressalta essa diferença com as crianças sendo representadas com proporções mais irreais e com a cabeça muito maior que o corpo enquanto os adultos, apesar de caricatos, possuem proporções mais distribuidas.

[3] Disponível em: https://archive.org/details/GrimAdventuresofBillyAndMandy/mode/2up

Imagem 10: Comparação de tamanho das Terríveis Aventuras de Billy e Mandy



Fonte: Internet Archive

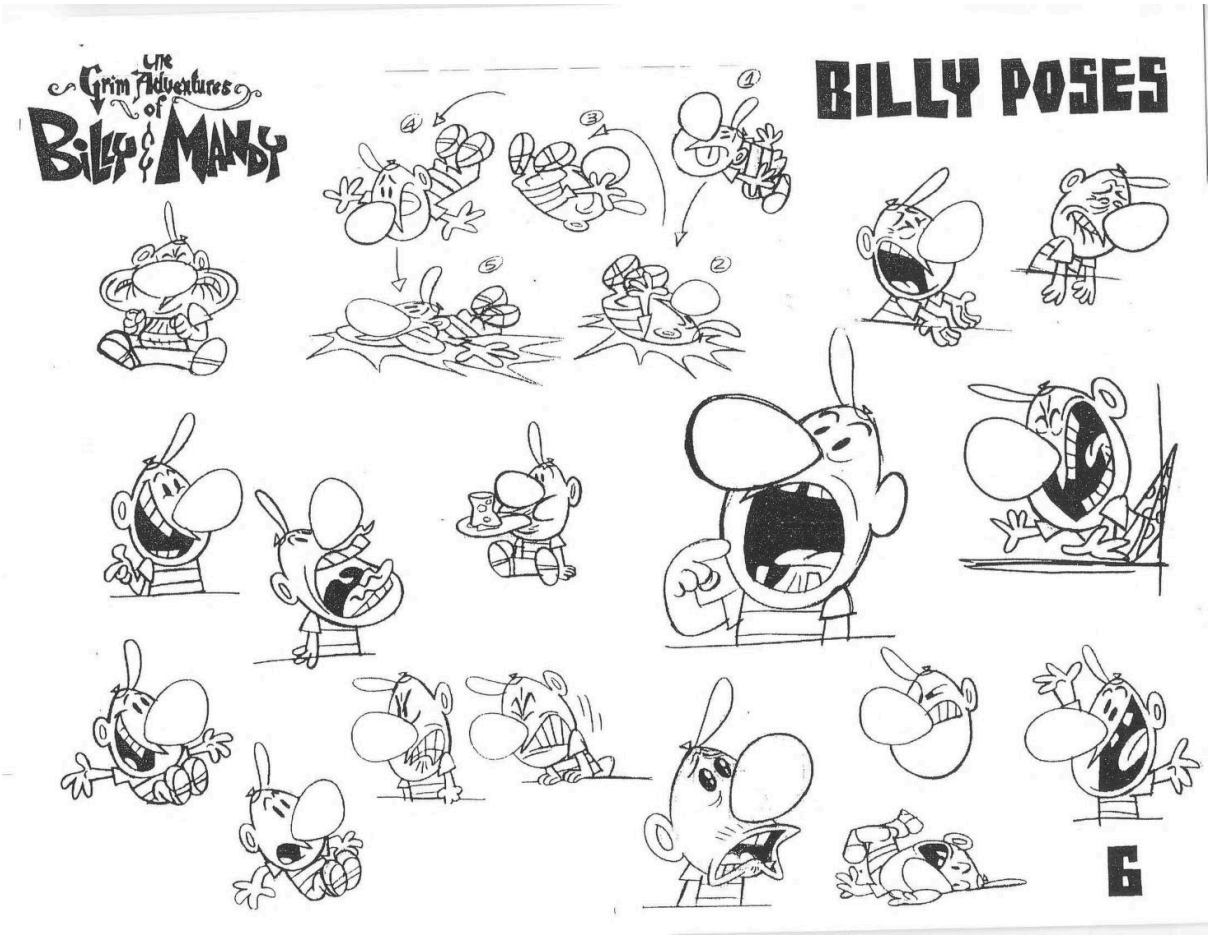
Os *model sheets* das personagens possuem cinco poses, sendo elas: frontal, perfil, três quartos, traseiro e três quartos traseiro, que são as principais poses utilizadas na obra final, em especial, a três quartos.

Imagem 11: *Model sheet* do Puro Osso

Fonte: Internet Archive

A bíblia conta com uma riqueza de poses das personagens com várias páginas demonstrando poses chaves e anotações sobre o tom desejado das mesmas ao decorrer de sua exposição.

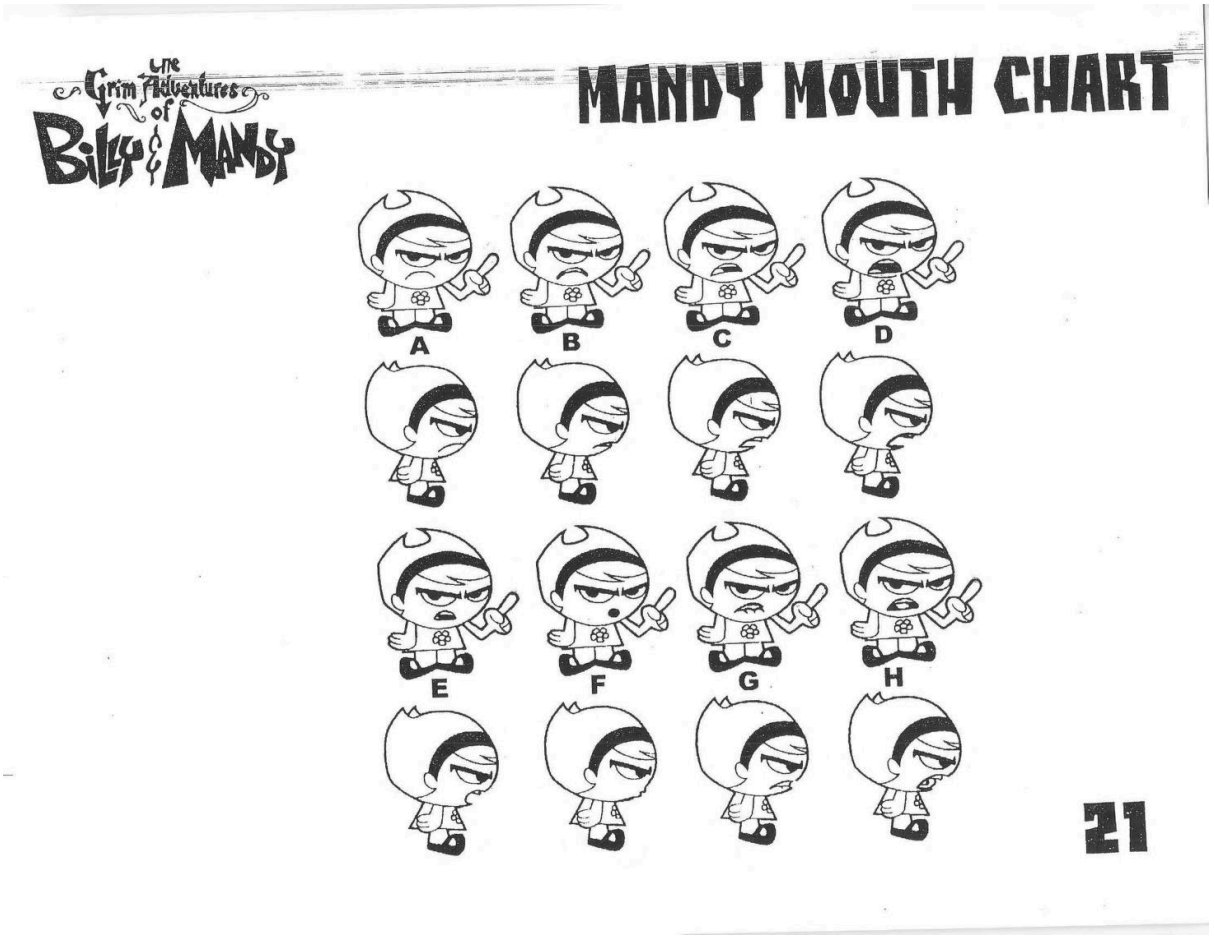
Imagem 12: Poses de Billy



Fonte: Internet Archive

A bíblia de animação do seriado possui, ainda, uma característica muito bem salientada e não muito vista em algumas bíblias que é a pronúncia silábica das personagens, que é a última parte do registro da mesma.

Imagem 13: Pronúncia silábica de Mandy



Fonte: Internet Archive

3.2. Componentes de uma Bíblia de Animação

Após a análise das bíblias de Hora de Aventura e As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy, foi extraído como os principais componentes de uma bíblia de animação: a apresentação e descrição das personagens principais e das principais secundárias, *concept art* dos principais cenários, model sheet das principais personagens, comparação de tamanho, descrição do tom da obra, principais poses dos personagens e descrição dos gostos das personagens. Tais componentes nortearão a produção do objeto final.

4. METODOLOGIA

O capítulo e sub capítulos a seguir tratarão sobre os aspectos teóricos acerca da metodologia de design para animadores e artistas de Flávio Gomes (2022) e do método de ensino de Maria Montessori (1949) conhecido como montessoriano.

Sobre a necessidade de escolha de uma metodologia de design que abarque as necessidades do projeto, foi selecionada a pertencente ao professor, designer e animador Flávio Gomes (2022). A mesma se intitula como uma metodologia de design para animadores e artistas, baseada na metodologia do designer Bruno Munari e na metodologia para produções audiovisuais de Sergi Càmara.

Esta se subdivide em 5 etapas, sendo elas: roteiro, conceito, criação do universo ficcional, animação e finalização. A partir destas, existem sub etapas que serão abarcadas em seu subcapítulo. Devido a inviabilidade de efetuar a sub-etapa final de distribuição, esta não será executada. Além dessa característica, o produto final principal, a bíblia de animação, se utilizará das 3 primeiras etapas da metodologia: roteiro, conceito e criação do universo ficcional, enquanto as 2 últimas etapas, animação e finalização, serão executadas visando o planejamento de um episódio piloto para exemplificar a obra.

Já o uso do método montessori visa a incrementação na construção da trama da obra final, dos personagens, além da criação e disposição de elementos no cenário e da construção do caráter educacional almejado para o produto final principal.

4.1. Método Montessori

Maria Montessori foi uma médica, psiquiatra, pedagoga e antropóloga italiana. Nascida em 1870, a mesma dedicou sua vida a desenvolver uma pedagogia que abrangesse as fases da infância com base em seus estudos antropológicos e pedagógicos. Sua frase célebre, **“Eu descobri a criança”**, explicita seu principal alvo de estudo que se centra na infância. (Salomão, 2017)

Vivenciando uma época em que a pedagogia era pouco explorada pelas massas, Maria Montessori realizou uma série de estudos que culminou em uma série de livros publicados por seu neto, Mário Montessori. Em tais obras, a autora descreve um modelo de educação que viria a ser nomeado como Método Montessori, ou Pedagogia Montessori. Tal método se propunha a “educar para a paz”, não apenas como meio de disciplina, mas também um caminho interino para um estado de paz da humanidade, tornando a educação peça central e fundamental para esse resultado, como Montessori explicita em sua obra “A Educação e a Paz”:

> A educação, tal como a praticamos habitualmente, não representa qualquer papel na resolução das questões sociais importantes e estimamos que ela não tenha nenhum efeito na situação da humanidade tomada como um todo. Em suma, consideramos que seu impacto seja muito restrito. Se desejamos que a educação concorra para a paz, é necessário, universalmente, considerá-la um fator indispensável e fundamental da paz, um ponto de

> partida, uma questão de interesse vital para o conjunto da humanidade. (Montessori, 1949)

Montessori defendia que a educação deveria acompanhar os estágios da criança e que, acima de tudo, deveria prepará-la para a vida e, para isso, a mesma constituiu uma série de princípios ativos que viriam a nortear sua pedagogia, sendo eles: o ambiente preparado, o adulto preparado e a criança equilibrada. (Salomão, 2017)

Segundo o professor e pesquisador montessoriano Gabriel Salomão (2017), tais princípios ativos são responsáveis por viabilizar os princípios fundamentais do Método Montessori: a autoeducação, a educação cósmica e a educação como ciência.

Em síntese, significa que Maria Montessori observava a educação por preceitos científicos, defendendo com fidelidade que a criança é capaz de se auto educar uma vez inserida em um ambiente propício para sua educação. Além disso, a mesma necessita de compreender a ligação dos objetos e seres com o universo de forma que tal interligação desperte seu interesse pelo mundo à sua volta.

A criança é capaz, dentre um ambiente com objetos variados para seu desenvolvimento, de escolher sua ocupação e aprender com a mesma. A escolha de brinquedos que exercitem a mente da criança e suas habilidades em todos os âmbitos é importante, porém, não deve ser feita de maneira isolada uma vez que o indivíduo não deve se sentir obrigado a realizar o ato de brincar, e sim se sentir livre para exercê-lo. Por tais características, ambientes naturais apresentam naturalmente o necessário para a criança. (Montessori, 1949)

Assim sendo, o ambiente ideal da criança, segundo Maria Montessori, é aquele em que a mesma é livre para interagir com uma vasta opção de objetos ao seu alcance para exercitar suas habilidades e realizar suas próprias descobertas. A mesma ainda relata em suas pesquisas que, para atingir tal objetivo, chegou a até mesmo adaptar móveis da casa para a altura das crianças de forma que elas tenham fácil acesso a eles.

O profissional que lidará com a criança, o professor, deve ser observador e capaz de se auto preparar e se auto conhecer para, assim, transmitir conhecimento da maneira correta para a criança, sem preconceitos ou julgamentos prévios. O professor deve deixar de lado sua ira e seu orgulho e ser aberto à criança. Nunca deve esquecer que sua missão é educar e que deve a seguir firmemente renegando atos da criança que a ferem, porém, com humildade. (Montessori, 1949)

Ou seja, o adulto preparado em Montessori é aquele que se prepara, se faz observador e deixa de lado seu orgulho dada à sua posição de adulto ou professor e se faz aberto à criança e suas experiências, a auxiliando e a orientando no processo sem retirar sua liberdade de escolha, assim, educando.

A criança possui como trabalho a descoberta e o crescimento. Tal trabalho é inconsciente e inerente a mesma, mas de extrema importância para a sociedade devido à sua autenticidade. Enquanto o adulto transforma o meio, a criança transforma o indivíduo, estabelecendo uma correlação direta em que a perfeição do adulto depende da criança. A mesma, com sua natural curiosidade, sempre caminha ininterruptamente para o seu objetivo e, uma vez devidamente guiada, tende ao

equilíbrio, em que a mesma apresenta um quadro de responsabilidade, autoconsciência, felicidade, disciplina e dignidade. (Montessori, 1949)

Assim sendo, Montessori não apenas ressalta que o trabalho insconsciente da criança é fundamental para a sociedade, como também a procura pela perfeição adulta e seu alcance ao equilíbrio são dependentes da relação empregada entre adulto e criança que a mesma tiver.

Abstraindo tais informações, concluí-se a necessidade de ressaltar o cuidado com o cenário e com personagens adultas e infantis dentro da narrativa da animação de forma que os 3 componentes estejam integrados com o meio configurando, portanto, a tríade montessoriana de ambiente preparado, pais preparados e criança equilibrada.

A criança, em síntese, deve ter a liberdade de manusear o universo à sua volta, ao passo que o adulto deve ajudar a mediar essa comunicação com o universo instigando a criança a ter descobertas e explorar adequadamente o ambiente e aquilo que faz parte dele.

4.2. Metodologia de Animação para Designers e Artistas

Para se possibilitar um resultado maximizado do projeto, foi escolhida a metodologia de Flávio Gomes (2022) intitulada de Metodologia de Animação para Designers e Artistas, que compreende uma divisão de cinco capítulos principais, sendo eles: roteiro, conceitos, criação do universo ficcional, animação e finalização, e uma série de sub-capítulos específicos que serão abarcados a seguir. (V Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2022)

4.2.1. Roteiro

O processo do roteiro se inicia com a definição do assunto a ser tratado na obra final. Este deve ser definido e delimitado e será o ponto central que norteará as pesquisas e processos que culminarão no objeto final do projeto. Em seguida, há a delimitação dos três atos da animação, que compreende a apresentação da problemática, o desenvolvimento da mesma e sua conclusão de forma resumida.

Após a definição dos três atos, há o desenvolvimento das personagens que compreende o início do processo conceitual das mesmas, sem sua criação imagética se concentrando em descritivos sobre as personagens discorrendo sobre suas características e personalidade. Depois desse processo, é feita a definição do ponto de virada da história que compreende o momento de maior embate ou conflito do roteiro, também chamado de plot twist.

Em seguida, há o desenvolvimento do roteiro em que o mesmo é discorrido com um maior detalhamento de cenas e atos para, após esse processo, ocorrer a sub-etapa de decupagem do roteiro em que o texto será formatado dividindo seu conteúdo em cenas. Por fim, as sub-etapas de roteiro finalizam com a geração dos *storyboards* da obra, que compreende o rascunho inicial das cenas baseado no roteiro decupado.

4.2.2. Conceitos

A etapa conceitual se inicia com a geração de painéis semânticos compilando imagens de referência práticos, conceituais de forma a se destrinchar formas, traços e cores desejados para o produto final. Em seguida, ocorre a sub-etapa de esboço inicial das personagens da obra e, em seguida, sub-etapa do esboço do cenário, baseado no levantamento anteriormente executado.

4.2.3. Criação do Universo Ficcional

Partindo para a etapa da produção do universo ficcional como um todo da trama, este se inicia com a criação da personagem baseada nos estudos conceituais executados anteriormente. Em seguida, ocorre a criação dos cenários em que os rascunhos são polidos gerando o cenário final baseado, também, nos estudos conceituais feitos anteriormente. Por último, existe a criação dos objetos e detalhes relevantes para a trama da obra que merecem uma atenção própria.

4.2.4. Animação

A etapa de animação se inicia com a sub-etapa de formato de tela em que é definida a orientação da tela da obra, vertical, horizontal ou quadrada, para, em seguida, ocorrer a sub-etapa de tamanho da tela em que é definido o tamanho a ser utilizado para o produto final.

Após este processo, ocorre a sub-etapa de *frame rate* em que é definido a taxa de quadros por segundo adotada para a animação de forma a uniformizar a sua produção para, em seguida, ocorrer a sub-etapa de coloração em que é o processo prático que envolve a adição de cores ao projeto.

4.2.5. Finalização

A etapa de finalização se inicia com a sub-etapa de edição e montagem do produto final que compreende o processo de geração do produto final com o auxílio de *softwares* de edição. Em seguida, é dado uma atenção prioritária para os efeitos sonoros em sua sub-etapa a seguir em que é escolhido os sons ou *foley* a serem utilizados no projeto.

A seguir, é feita a sub-etapa de trilha sonora em que é desenvolvida ou escolhida a música a compor a animação para, em seguida, ocorrer a sub-etapa de elementos textuais em que são salientados os textos utilizados na animação, sejam eles títulos, créditos, etc. Após a finalização dessas sub-etapas ocorre a renderização ou exportação do conteúdo que compreende em como ele será salvo em seu estágio final com a adição de todos os componentes analisados anteriormente.

Por fim, ocorre a sub-etapa de distribuição definindo os veículos a serem utilizados para distribuir o produto final, relatando sua plataforma e veiculação.

4.3. Apontamentos Metodológicos Conceituais

Feita a análise do método montessoriano e do método de animação de Flávio Gomes (2022), a seguir será descrito o ponto de união dos métodos que compreende na adição da tríade montessoriana de ambiente preparado, pais preparados e criança equilibrada, discorrida por Maria Montessori, nas etapas de roteiro e conceituação da Metodologia de Animação para Designers e Artistas.

Tal adição compreende a necessidade de uma abordagem educacional requerida para o produto final da obra baseado no respeito mútuo entre educador e

educando como viabilidade para novas experiências de vida. Dessa forma, a adição do método montessoriano visa demonstrar uma educação respeitosa ao passo de apresentar os desafios do universo infantil amparado pela presença adulta respeitando o tempo de descoberta da criança e dando espaço para a mesma realizar suas próprias conclusões, auxiliando, assim, na definição da personalidade das personagens e em seus atos.

5. DESENVOLVIMENTO

Tal capítulo abarcará, a partir deste momento, as etapas anteriormente citadas na metodologia escolhida para, ao final, culminar em uma bíblia de animação para o projeto infantil.

5.1. Roteiro

Compreendendo a necessidade de formulação de roteiro, seguindo a metodologia escolhida, esta etapa se subdivide em 7 sub-etapas, sendo elas: assunto, divisão dos três atos, desenvolvimento de personagens, pontos de virada, desenvolvimento de roteiro, decupagem de roteiro e storyboard. Cada uma dessas se faz essencial para se pensar em um aspecto importante da obra final e que serão essenciais para nortear a criação.

5.1.1. Assunto

De acordo com as necessidades projetuais levantadas na metodologia escolhida, foi formulado uma tabela de análise paramétrica de obras infantis extraindo características primordiais para a definição dos componentes que nortearão a obra a ser criada. **Para tanto, foi realizado um recorte de episódios específicos de animações infantis focadas na primeira infância que possuam como característica episódios de curta e média duração com baixo ou nenhum uso de palavras.** Tal resolução técnica compreende a realidade de disponibilidade de tempo para a obra final ser criada de forma a facilitar a etapa de edição e finalização da obra além da possibilidade de criação de uma narrativa independente de dublagem o que facilitaria sua distribuição.

Para termos técnicos foram definidos uma série de parâmetros a serem utilizados na tabela de análise paramétrica, sendo eles: duração do episódio, número de personagens principais, número de cenários e características de traço, sendo o último parâmetro o mais descritivo e os demais quantitativos.

Nome compreende não apenas o nome da obra como também o nome do episódio que será analisado em questão de forma a se encontrar um padrão de nomes dados a esses tipos de episódios.

Duração do episódio compreende um termo técnico essencial para qualquer projeto audiovisual, de forma a definir o tempo de duração das cenas facilitando a criação dos storyboards e de uma futura animação em si. Obras infantis geralmente possuem um valor médio de duração de episódios que será replicado durante toda a temporada do desenho animado em questão.

Número de personagens principais compreende a definição de uma quantidade básica de personagens para que a trama possa ocorrer sem problemas, uma vez que inspirada nas animações, que se encontram no recorte, e no desenvolvimento de roteiro posterior.

Número de cenários compreende um limite técnico necessário para que não sejam feitos exageros de produção mas que também não faltem elementos necessários para o bom funcionamento da trama.

Características de traço compreende um pequeno texto descritivo sobre o estilo visual utilizado na animação e alguns pontos chaves que traduzem sua identidade e como esta se correlaciona à proposta da obra.

Tabela 1: Tabela de análise paramétrica de seriados infantis

Nome	Duração do episódio	N° de personagens principais	N° de cenários	Características de traço
Bluey - “Rain”	7 minutos	2	3	Cores chapadas, lineart colorida, formatos básicos porém sempre com a borda arredondada, sem vista frontal, acompanhamento musical teatral, olhos grandes e pupilas que deformam ao se moverem.
Meu Amigãozão (piloto)	1 minuto e 23 segundos	2	5	Cores chapadas, cabeças grandes, olhos pequenos e centralizados, tamanho pequeno da criança em contraste com o tamanho dos amigos imaginários, lineart orgânica.
Mônica Toy - “Game dos Drones”	30 segundos	4	1	Cabeça e olhos grandes, cores chapadas sem lineart, boca pequena, pernas curtas, cenários com pouquíssimos elementos, formatos arredondados.
Amor de Cabelo (curta)	6 minutos e 48 segundos	3	2	Texturização do cabelo em contraste com as cores chapadas das personagens, Olhos redondos, estilo cartunesco sem lineart aparente, cenário texturizado e detalhado.

Fonte: A autora

Após a análise das 4 obras, observa-se uma variação entre 2 a 4 personagens principais por trama, onde aparecem cerca de 1 a 5 cenários distintos, com tempo estimado de 4 minutos aproximados, segundo a média de duração dos episódios citados. As obras cujos episódios possuem nomes, geralmente, este é formado por palavras simples e diretas que se correlacionam objetivamente ao tema do curta em questão.

O traço das obras, carregam consigo, uma identidade que aproxima a criança do desenho, seja no uso de linhas texturizadas, formas simples e arredondadas, intenso uso de cores chapadas e contraste de tamanho, entre personagens distintos, ou seja, crianças possuem a mesma altura, que é diferente da altura média dos pais, que se distingue da altura de amigos imaginários, etc.

Após essa análise, foi definido que a obra a ser gerada terá 3 personagens principais, com 3 personagens secundários, ocorrerá em 2 cenários distintos observados por diversas perspectivas, os episódios terão duração média de 4 minutos com nomes objetivos e o traço abarcará uma texturização que aproximará a obra do fazer manual.

5.1.2. Divisão dos Três Atos / Storyline

Havendo a necessidade de subdividir a obra a ser criada em três atos, sendo esses: início, desenvolvimento e final, foi formulado uma *storyline* para nortear a produção. Compreende-se como *storyline* um rápido resumo da história em um parágrafo exemplificando o início, meio e fim da mesma. (Gomes, 2023)

“A família Capivara está de mudança e sua nova casa é perto do Parque Lavoisiera. Lá, Caio, a criança da família Capivara, se encontra apreensivo estando em um novo ambiente mas, com a ajuda de seus pais e do ambiente do parque, aprenderá que fazer novos amigos em meio à natureza pode ser divertido.”

Sobre a perspectiva de apresentar a criança perante um novo ambiente, com novas possibilidades, a obra abarcará a discussão de respeito mútuo entre educador e educando, como mediador de novas experiências, ou seja, as personagens adultas, colocadas no papel dos pais do protagonista, trarão consigo a figura de respeito para com a curiosidade e o tempo de resposta da criança, o abordando com calma e paciência, observando-o, porém, dando espaço para o mesmo ter suas descobertas, característica esta que é o cerne da educação montessoriana.

5.1.3. Desenvolvimento dos Personagens

Sendo um dos objetivos específicos do projeto o uso de animais da fauna brasileira, foi feito um levantamento por meio da listagem de 10 animais mais comumente mencionados da fauna brasileira com a análise de seu comportamento e visual de forma que seja possível abstrair tais características para a produção de uma personagem.

Tabela 2: Tabela de análise paramétrica de animais da fauna brasileira

Nome	Comportamento	Visual
Onça-pintada	animais territorialistas e solitários; ótimos nadadores e possuem afinidade com água	pelagem amarelo-dourada padronizada de manchas pretas; corpulento e os músculos da mandíbula desenvolvidos
Arara	som estridente, agitadas, vivem em grupos ou duplas, monogâmicas, são capazes de imitar outros animais	penas em colorações vibrantes e vistosas, bicos curvos e uma rica variação de cores; cabeças largas e robustas e pés curtos
Mico-leão dourado	ágeis, vivem em bandos, ultra sociáveis	pelos de cor vibrante vermelho-dourado que cobrem todo o seu corpo exceto pelo rosto e pelos membros em que os pêlos são menores e mais finos; Possuem uma longa cauda e uma juba espessa
Tamanduá-bandeira	solitário, noturno e agressivo ao se sentir ameaçado	corpo alongado e uma cauda longa, patas curtas com garras

		longas e poderosas; cobertos por pelos curtos e escuros com uma mancha diagonal branca, longa língua
Capivara	animais semi-aquáticos, vivem em grupos, são calmos e mansos, se dão muito bem com aves	maior roedor do mundo possui uma pelagem bege marrom, dentes afiados apesar de seu regime herbívoro e pequenas orelhas; rosto levemente retangular e possui membranas nas patas
Tatu-bola	solitário e territorial, passam a maior parte do dia escondidos em buracos e saem a noite, além de se protegerem em “bolas” quando ameaçados	esfera alongada e corpo robusto coberto por pêlos curtos e grossos; geralmente marrons ou cinzentos e têm manchas escuras ao longo de sua pele além de caudas e patas curtas
Tucano	sociáveis, boas cavadeiras, brincalhões e animados	ave grande e colorida, com bico curvo e longo e penas nasas compridas que se estendem atrás da cabeça; possuem uma variedade de cores vivas, corpo robusto e pernas curtas
Lobo-guará	solitário e territorial; possui capacidade de imitar o chamado de outros animais para atrair suas presas mas não são ferozes	possuem orelhas pontudas, focinho longo e corpo robusto; geralmente são laranja-avermelhados com uma listra clara ao longo do dorso e uma crina negra e pernas e caudas longas
Cervo-do-pantanal	vivem em grupos pequenos ou sozinhos, conhecido por sua habilidade de nadar e flutuar; são animais silenciosos e furtivos e raramente são vistos em seu habitat natural	pelagem avermelhada, com extremidades de tom escuro,orelhas grandes e redondas e chifres ramificados
Coruja buraqueira	ativa durante o dia, grita quando se sente ameaçada, capaz de se camuflar no ambiente	tem pelagem marrom ou cinza escuro com manchas irregulares que ajudam a se camuflar em seu ambiente, olhos grandes e brilhantes, que lhe permitem enxergar na escuridão e asas longas e largas que a permitem voar silenciosamente; pernas curtas e fortes

Fonte: A autora

Após o levantamento, devido a falta de seriados infantis que se utilizam desses animais como protagonistas, foi decidido o uso da capivara, do cervo-do-pantanal,

do lobo-guará e da arara-azul para a produção. Tais animais trazem imageticamente uma excentricidade devido à suas particularidades físicas e comportamentais que se tornam uma importante ferramenta para o despertar da curiosidade das crianças, característica essa que foi salientada por Maria Montessori em seu método de ensino como característica inerente dos pequenos, agregando à conceituação da obra.

Uma vez desejando se trazer essa representatividade da criança brasileira para a realidade da obra, foram escolhidos nomes comuns e de fácil pronúncia para as personagens de forma que todos seguem com sua letra inicial sendo a primeira letra do nome de sua espécie. Para essa escolha ser viabilizada, foi efetuado um brainstorm dos nomes.

Imagem 14: Demonstração do *brainstorm* de nomes

Fonte: A autora

Assim sendo, foi selecionado: **Caio** Capivara, **Cecília** Cervo-do-Mato, **Leco** Lobo-Guará e **Ana** Arara-Azul. Todos foram pensados para a fácil assimilação das crianças para com as personagens, além dos pais do protagonista Caio serem intitulados como Mamãe Capivara e Papai Capivara, respectivamente.

Caio, como protagonista, para finalidades de facilitação da trama de apresentá-lo a um novo ambiente e de respeito mútuo entre educador e educando, terá como característica a timidez diante novas experiências. Ou seja, é uma criança que precisa de um determinado tempo próprio para se familiarizar com novas possibilidades e ambiente e que, assim sendo, muitas vezes necessita de um apoio ou ímpeto externo para o auxiliar a realizar uma nova atividade.

Cecília é a representação de uma criança animada e sociável, possui facilidade em dialogar com novas pessoas, sempre deixa suas emoções bem claras e sempre é aberta a novas experiências sem muita dificuldade de vivenciar as mesmas além de gostar de guardar lembranças dessas atividades por meio de uma coleção pessoal. Muitas vezes tende a necessitar que lhe imponham limites ou lhe expliquem a lógica do mundo à sua volta uma vez que apesar de ser aberta a novas

experiências tende a ver as coisas apenas pela sua perspectiva e, com o tempo, observa as dos demais.

Leco é a representação de uma criança bondosa, porém quieta, que normalmente não escancara os seus anseios, porém é disposta a lutar por eles. Normalmente é sério, não demonstra muitas expressões naturalmente, porém considera muito os seus iguais e principalmente os seus amigos, sempre estando ao lado deles para o que der e vier e fazendo de tudo para vê-los bem. Adora adrenalina, possuindo um apreço por carros e esportes radicais.

Ana é a representação da criança mais nova do grupo, que necessita de apoio e paciência uma vez que apesar de bem sociável, ela demora para realizar atividades em comparação com seus amigos, que são mais velhos. Suas emoções são sempre bem aparentes, ela se assusta com facilidade, é muito criativa e positiva tendendo a ver o melhor lado do mundo e das situações ao seu redor. Ela é uma arara que ainda não aprendeu a voar e que gosta muito do ambiente do parque.

Mamãe e Papai Capivara são os dois responsáveis por Caio, sempre dando o seu melhor para proteger seu filho ao passo de lhe dar espaço para ter suas próprias experiências. A mãe da família adora atividades calmas como ler livros e yoga que a ajudam a se controlar perante o desafio de criar um filho, uma vez que assim como Caio possui suas novas experiências em decorrência do seu crescimento, para ela, que é mãe de primeira viagem, isso também é um novo universo. Já o pai da família gosta de realizar atividades mais agitadas como corrida, passeios em locais mais movimentados como parques de diversões e é mais agitado que a mãe, porém ainda assim muito focado em seu filho.

5.1.4. Pontos de Virada

O destrinchamento do episódio piloto se dará por meio do uso de uma metáfora para a amizade e o crescimento. Tal metáfora será feita por meio das pétalas da flor de lavoisiera, que, quando unidas, formam a flor em si que simboliza a beleza da união e da amizade, além do crescimento. Traduzindo esse desenvolvimento para o episódio piloto, o ponto de virada, ou *plot twist* do episódio será dado no instante que o protagonista, Caio, motivado pela sua curiosidade, pelo meio que está inserido e pela motivação dos pais, superará sua timidez e fará novos amigos no parque, que é a união das pétalas da flor.

Tal tríade que permitirá a superação de Caio à sua timidez se configura, dessa forma, como a tríade montessoriana de ambiente preparado, **pais preparados e criança equilibrada** que, assim sendo, é o ambiente do parque auxiliando na curiosidade de Caio, o apoio dos pais do protagonista para que ele continue em suas descobertas e a própria curiosidade inerente da criança que a fará realizar essa revelação.

5.1.5. Desenvolvimento de Roteiro

Observando as obras anteriormente analizadas, foi decidido que o episódio piloto da obra iria se utilizar da mesma abordagem do episódio “Rain” de Bluey. Neste episódio, a chuva, que dá nome ao mesmo, é utilizada como uma metáfora para descoberta e crescimento da personagem central e que, ao decorrer da trama, envolve a personagem adulta no processo.

Na obra a ser gerada, o objeto que deterá a metáfora de descoberta e crescimento serão as pétalas da lavoisiera que estarão presentes em todo o episódio e representarão o ímpeto pelo novo, pela descoberta da criança, como ressaltado por Maria Montessori como característica inerente à mesma. A pétala, assim como a chuva em Bluey, terá uma importância central para a criança se demonstrando um desafio que aos poucos englobará as demais personagens na trama, sejam elas adultas ou crianças.

Em Bluey, o final da metáfora é interposta como um arco-íris depois da tempestade, enquanto a metáfora utilizada para a obra final será a formação de uma flor pela junção de pétalas de várias crianças simbolizando a união dessas e o nascimento de sua amizade.

Para a apresentação da personagem central, Caio, ao novo, como objetivo específico do projeto, de forma leve, objetiva e lúdica, a nova situação que o mesmo será colocado é uma mudança. Ou seja, sua família está se mudando para um novo bairro e ele está tentando se adequar a isso de alguma maneira, mesmo que receoso com os desafios e novidades que virão, ainda que curioso com elas.

Assim sendo, o episódio piloto intitulado “Pétalas” se iniciará na casa da família Capivara, com eles organizando caixas de mudança, o Caio observando o lado de fora do apartamento pela sacada até que sua curiosidade irá despertar o interesse dos seus pais que o levarão para o parque à frente da nova casa. Lá, Caio acabará interagindo e seguindo uma pétala que o levará de encontro ao seus novos futuros amigos.

Para a bíblia de animação, foram imaginados outras duas propostas de roteiro de episódios que, aqui, não serão destrinchados, porém mencionados dentro da bíblia sendo esses os episódios Broto e Luzes.

O episódio chamado “Broto” consiste no conflito de Leco e Ana, em que o primeiro não possui paciência com a menor que demora para realizar atividades mais simples, como subir escadas, descer do escorregador, etc. Após se irritar com a mesma, entra em conflito com ela a fazendo chorar assustada e Caio e Cecília não sabem o que fazer vendo a cena. Cecília vai atrás de Ana e Caio, cabisbaixo, vai até a Mamãe Capivara que está lendo um livro em um banco do parque e lhe relata o ocorrido, a mãe compreende e explica ao filho de forma lúdica por meio de uma metáfora de alcançar o galho de uma árvore que um dia foi um broto que tudo tem seu tempo e um dia Ana também vai conseguir fazer as coisas como eles.

Caio compreende as explicações da mãe e volta para ver Leco e lhe mostrar, da mesma forma que a Mamãe Capivara lhe mostrou, que o mesmo deve ter paciência com Ana e que tudo tem seu tempo. Leco compreende, se sente culpado da situação e vai pedir desculpas à Ana e o grupo se une novamente.

O episódio chamado “Luzes” consiste no conflito de Cecília com seus pais pois a mesma chega triste ao parque relatando que os mesmos não estão prestando atenção a ela por estarem ocupados pensando na bebê, que é sua futura irmã, já que sua mãe está grávida. Cecília se encontra irritada com a situação e acaba redirecionando a sua irritação para a sua irmã que não nasceu ainda. Nesse momento, ela joga um brinquedo sem querer que acaba caindo em meio ao bosque do parque e, irritada, ela sai para buscar junto de Caio e sobre a observação distante de Mamãe Capivara.

A dupla entra numa clareira pouco iluminada e acaba se deparando com um campo de vagalumes que começam a ressonar em meio ao som de grilos formando uma canção. Lá, Cecília presencia uma família de patinhos passando por um laguinho com todos interagindo com a mamãe pata até que um menorzinho fica para trás com dificuldades de nadar. A mamãe pata, notando, retorna para pegar seu filhote nas costas e lhe dar a atenção necessária para, em seguida, seguir caminho com todos juntos.

Em meio a essa cena, sob o balé dos vagalumes, Cecília entende o porque dos seus pais estarem dando mais atenção a sua futura irmã naquele momento e começa a ser mais compreensiva com eles em relação a isso. Mamãe Capivara surge na clareira e fala para a dupla que tudo tem seu lugar e que aqueles que estão começando muitas vezes precisam de mais ajuda que aqueles que já começaram. O grupo retorna para a parte principal do parque e Cecília se despede feliz, indo até os pais e perguntando se pode ajudar nos preparativos da bebê.

5.1.6. Decupagem do Roteiro

Nessa etapa será prescrito a decupagem do roteiro do piloto da animação subdividido em 22 cenas distintas, com a presença de 6 personagens no total e 2 cenários distintos.

CENA 01 - SACADA - VISTA FRONTAL

Mãe e pai capivara passam em segundo plano carregando caixas e surge em primeiro plano as orelhas de Caio Capivara.

CENA 02 - INTERIOR - ¾

Mãe passa carregando uma caixa até perceber algo e olhar para o lado.

CENA 03 - INTERIOR E SACADA - PLANO ABERTO

Mãe observa Caio olhando pela sacada com uma caixa nas mãos.

CENA 04 - SACADA - ¾

Caio observa da sacada na ponta dos pés até ser puxado para baixo e ressurgir nos braços da mãe, sorridente. Em seguida, o pai chega e se junta formando a família.

CENA 05 - SACADA - VISTA AÉREA

A família observa o parque da sacada.

CENA 06 - PARQUE - CLOSE

Uma pétala cai sobre o nariz de Caio.

CENA 07 - PARQUE - ¾

A pétala voa do nariz de Caio para dentro do parque enquanto os pais o alcançam.

CENA 08 - PARQUE - PLANO ABERTO

A família adentra o parque com Caio ainda perseguindo a pétala.

CENA 09 - PARQUE - ¾

Caio passa correndo pelos quiosques de água de coco perseguindo a pétala

CENA 10 - PARQUE - CLOSE

Caio vai de encontro com outra criança.

CENA 11 - PARQUE - PLANO ABERTO

As quatro crianças se entreolham confusas.

CENA 12 - PARQUE - CLOSE

Cecília, Leco e Ana sorriem para Caio, porém, ficam confusas em seguida.

CENA 13 - PARQUE - ¾

Caio se esconde envergonhado atrás da mãe até que uma pétala semelhante a qual seguia cai novamente eu seu nariz.

CENA 14 - PARQUE - PLANO ABERTO

As crianças sorriem vendo a cena de Caio com a pétala.

CENA 15 - PARQUE - ⅓

Cecília imagina como ela mesma sendo uma fada das flores e fazendo as pétalas caírem.

CENA 16 - PARQUE - ⅓

Leco imagina como se estivesse em um carro correndo e fazendo as pétalas voarem do chão com sua velocidade.

CENA 17 - PARQUE - ⅓

Ana imagina como se estivesse voando e o vento trazendo as pétalas para voarem junto dela.

CENA 18 - PARQUE - CLOSE

Caio fica curioso com a imaginação das crianças.

CENA 19 - PARQUE - ⅓

Os pais de Caio o apoiam para ir até as crianças.

CENA 20 - PARQUE - CLOSE

Caio sai de trás dos pais.

CENA 21 - PARQUE - PLANO ABERTO

Caio corre até as crianças.

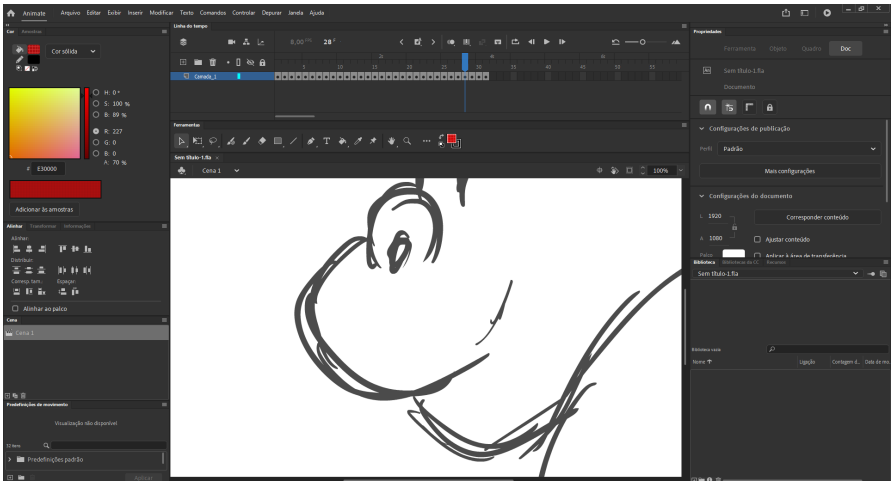
CENA 22 - PARQUE - CLOSE

As crianças sorriem juntas.

5.1.7. Storyboard

No subcapítulo a seguir será registrado a criação dos storyboards para o futuro episódio piloto final. O processo está sendo realizado por meio do auxílio do *software* Adobe Animate 2021 licenciado pela Adobe que possui ferramentas de linha do tempo ou *timeline* auxiliando a organização das cenas.

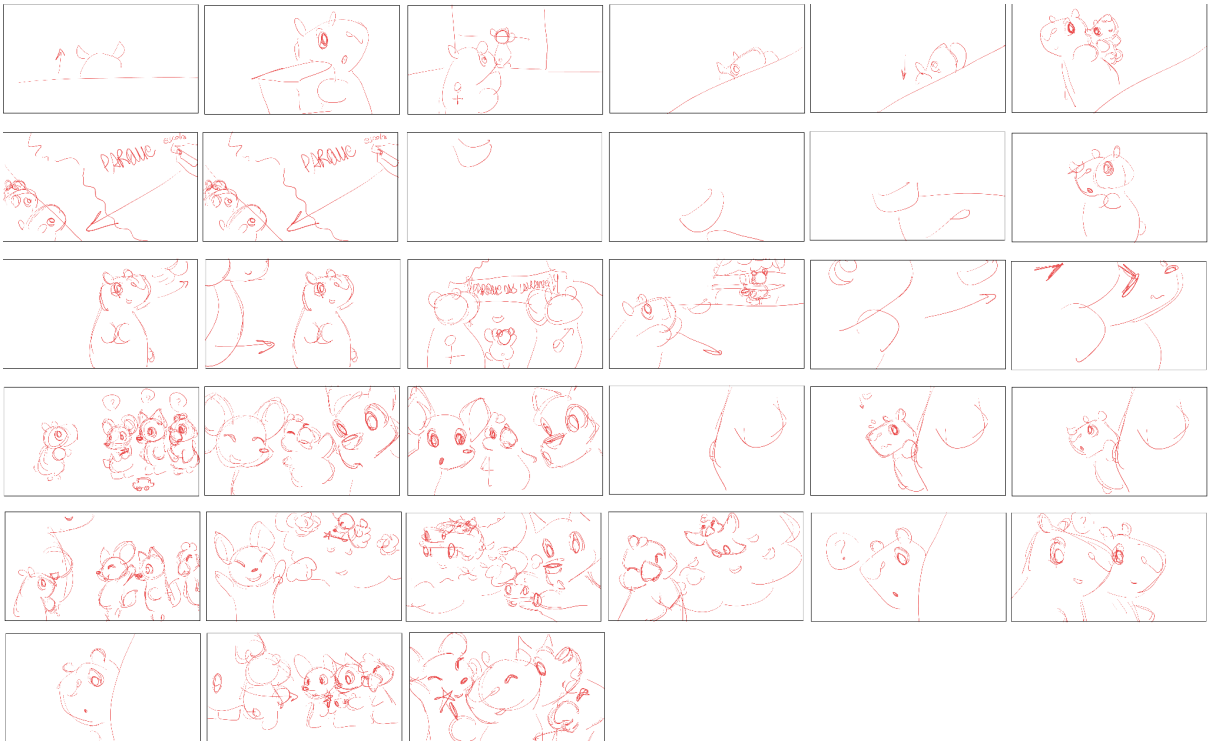
Imagem 15: Tela do Adobe Animate 2021



Fonte: A autora

Foram realizados ao total 33 quadros para o storyboard exemplificando as 22 cenas do episódio piloto final com a aparição das 6 personagens e com duração média prevista de 2 minutos.

Imagem 16: Compilação dos *storyboards*



Fonte: A autora

5.2. Conceitos

O subcapítulo a seguir abarcará sobre as ferramentas utilizadas para o processo criativo que culminará no resultado final da obra. A seguir, será descrito os painéis semânticos e esboços do objeto final e seu andamento.

5.2.1. Painel Semântico

Para a definição do tom almejado para o seriado da bíblia de animação, foram feitos três painéis semânticos distintos para se ter um embasamento de traços, formas, cores e cenários para o produto final. O primeiro painel semântico se embasa nas 4 obras que foram analisadas anteriormente na sub-etapa de assunto da obra. O mesmo visa analisar o tamanho e formato das personagens além da comparativa de tamanho entre adultos e crianças além de traços da animação.

Imagem 17: Primeiro painel semântico

Fonte: Compilação da autora

O segundo painel semântico visa analisar formas das personagens baseado nos animais escolhidos para compor o produto final além de sua disposição em cenários naturais com flores e plantas além do dimorfismo sexual dos mesmos, ou seja, a diferenciação entre macho e fêmea.

Imagem 18: Segundo painel semântico

Fonte: Compilação da autora

O terceiro painel semântico se concentra na análise de traços e estilos de pintura de ambientes naturais uma vez que entre os dois ambientes dispostos para a obra o que será mais utilizado são os cenários do parque em que a história se passa e, portanto, se faz necessário dar uma atenção aos detalhes das plantas.

Imagem 19: Terceiro painel semântico

Fonte: Compilação da autora

Baseado nos três painéis semânticos feitos anteriormente e nas obras analisadas a fim de se transparecer um sentimento de aconchego e natureza, planeja-se realizar a obra com a texturização do pincel de forma que se assemelhe a um traço de lápis. Assim sendo, com o auxílio do *software* Paint Tool Sai foi definido o traço visando uma naturalidade com cores chapadas e sombreamento leves de forma a contrastar com um cenário sem *lineart,* ou contorno, se utilizando da texturização de papel com a opacidade em 100%.

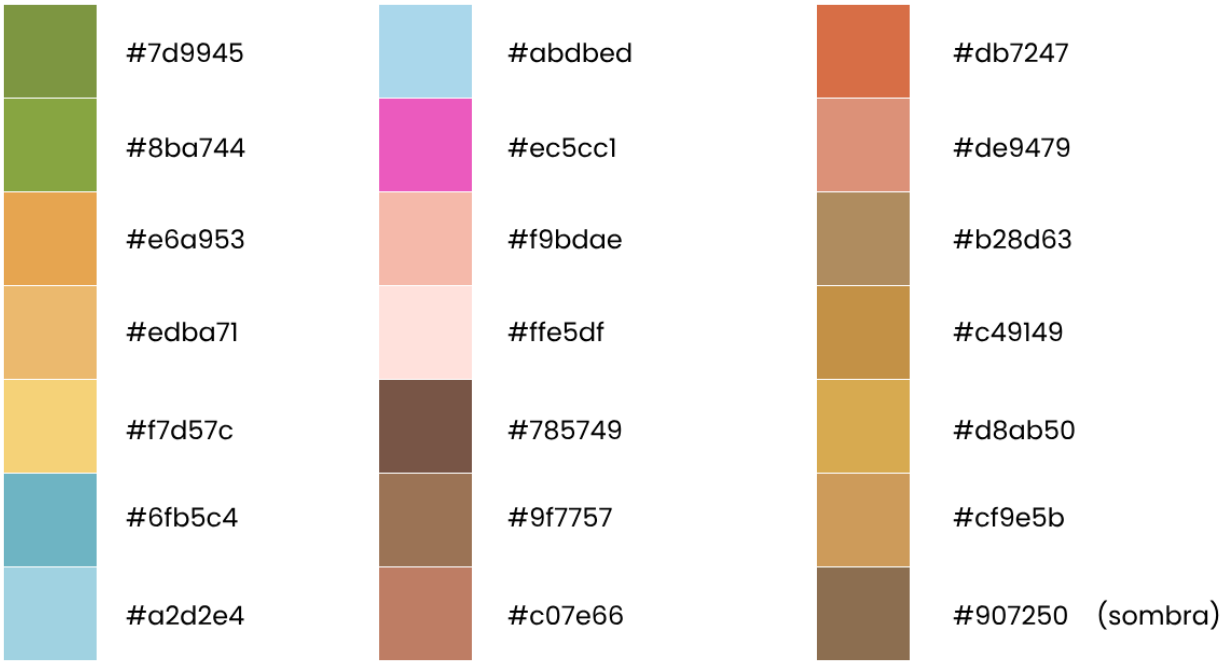
A escolha da adição de uma *lineart* com texturização de papel foi realizada com a finalidade da adição de uma organicidade para a personalidade da obra a ser gerada, característica essa desejada para o produto final. O desenvolvimento de tal tipo de traço transparece uma leveza e sentimento de acolhimento visual dada as imperfeições propositais da forma.

Imagem 20: Demonstração do traço texturizado

Fonte: A autora

No ambiente das cores, foi definido o uso de paletas cujos tons se aproximem das cores da natureza com tonalidades terrosas, intenso uso de marrom, amarelo, verde e azul, e tons de rosa, vermelho-alaranjado e roxo para simbolizar a flor de lavoisiera, peça central do roteiro e outros detalhes.

Imagem 21: Demonstração das cores



Fonte: A autora

5.2.2. Esboço de Personagens

Após as pesquisas anteriormente feitas, foi iniciado o processo criativo do esboço das personagens feitos de forma manual, ou seja, lápis e papel, na tentativa de trazer consigo características do animal a ser representado ao passo do mesmo ser de fácil construção para fins técnicos da animação, além de uma uniformidade entre eles e da transparência de suas personalidades.

Imagem 22: Primeiros esboços das personagens

Fonte: A autora

Em seguida, foi feita uma re-análise das características das personagens e uma nova tentativa de traço foi feita visando diminuir a complexidade dos traços e uma transparência mais efetiva da personalidade dos personagens e do uso de acessórios que remetessem à natureza no caso das personagens femininas.

Nesse processo, Caio teve a proporção de seu corpo alterado de forma a assumir um visual mais próximo dos desenhos analisados, com a cabeça maior, pernas pequenas, olhos mais expressivos e visual mais simples porém, sem deixar de lado a característica de corpo levemente quadrado da capivara.

Imagem 23: Esboços de Caio

Fonte: A autora

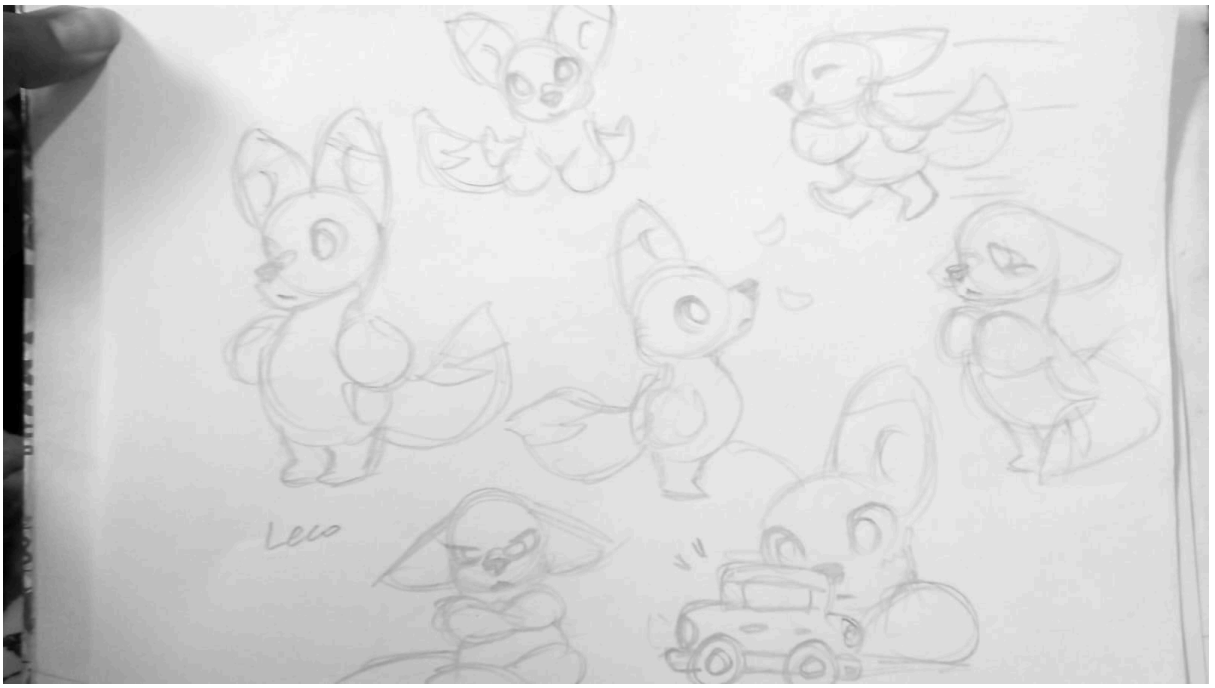
Já Cecília teve seu laço trocado por uma flor, as orelhas abaixadas transparecendo uma leveza e sutileza de movimentação, as proporções do corpo alteradas, olhos mais expressivos, manchas no corpo que a assemelha à sua espécie e uma aproximação da construção do corpo do protagonista, porém com visuais mais arredondados, característica tipicamente utilizada em desenhos animados infantis para a diferenciação entre personagens femininas e masculinas.

Imagem 24: Esboços de Cecília

Fonte: A autora

Leco teve severas adições de manchas no corpo o assemelhando à sua espécie, além da troca de suas expressões principais de forma a assumir a seriedade requerida para a personagem, e sua proporção de corpo foi alterada e aproximada do protagonista.

Imagem 25: Esboços de Leco



Fonte: A autora

Ana foi a personagem que sofreu alterações mais severas de corpo, se tornando uma proporção menor que o protagonista uma vez sendo a mais jovem, diminuição do seu bico, acentuação das suas curvas, adição de pétalas na cabeça além de expressões mais suaves e doces para o transparecimento de sua juventude.

Imagem 26: Esboços de Ana

Fonte: A autora

As personagens Mamãe e Papai Capivara sofreram alterações visando uma maior transparência do dimorfismo sexual entre eles. Nesse processo, as curvas da Mamãe Capivara foram acentuadas em contraste com a acentuação de pontas do Papai Capivara. A mãe da família ganhou manchas que se assemelham à maquiagem feminina e uma mancha de coração nom ombros enquanto o pai da família ganhou manchas pontudas no rosto além de uma estatura maior que a mãe.

Imagem 27: Esboços de Mamãe e Papai Capivara

Fonte: A autora

5.2.3. Esboço de Cenários

Os cenários se centraram na construção de uma identidade para a natureza da obra de forma que transparecesse leveza e naturalidade, porém expressividade e identidade. Assim sendo, foram utilizados traços arredondados com muita acentuação em plantas e em ambientes abertos.

Imagem 28: Esboço dos cenários

Fonte: A autora

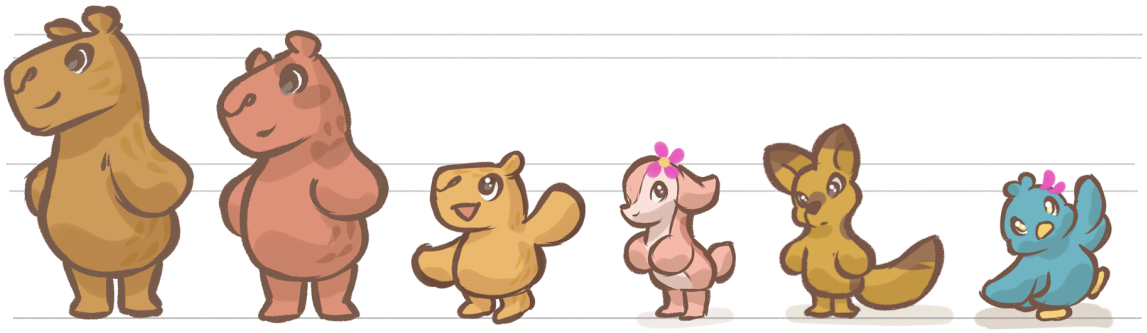
5.3. Criação do Universo Ficcional

Finalizado a etapa de esboços baseado nas pesquisas anteriormente feitas, todo o material foi repassado para o ambiente digital para ser refeito e polido dando o tom desejado ao produto final com adição de cores, cenários e objetos.

5.3.1. Criação dos Personagens

Após a conclusão do processo manual das personagens, as mesmas foram refeitas com o auxílio do *software* Paint Tool Sai digitalmente e foi feita a sua disparidade de tamanho com acentuação da diferença entre adultos e crianças.

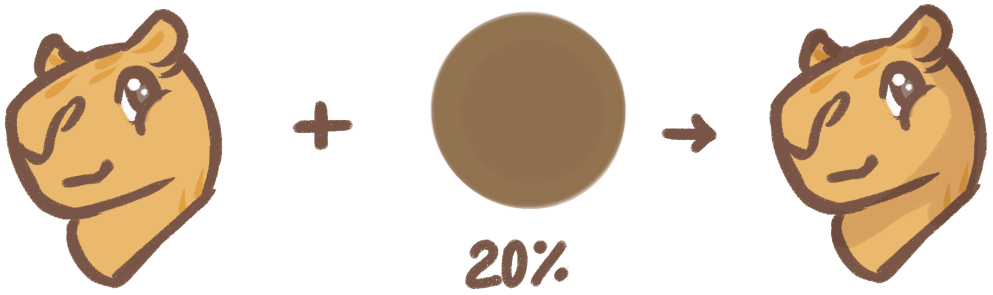
Imagem 29: Comparação de tamanho



Fonte: A autora

Durante o processo criativo digital, foi feito a escolha de um tom de marrom terroso para compor o sombreamento da obra. Este é feito por meio do uso de camadas com efeito de multiplicação dentro do *software* e com sua opacidade reduzida para 20%.

Imagem 30: Demonstração do sombreamento



Fonte: A autora

Em seguida, após a definição de formas, cores e sombreamentos das personagens foram realizados seis *model sheets* com a finalidade de observar as diferentes construções de corpos em diferentes perspectivas. Os mesmos contaram com uma visão frontal, perfil, traseira e três quartos traseira das personagens além de sua imagem principal oficial.

Imagem 31: *Model sheets* do Caio e da Cecília

Fonte: A autora

Imagem 32: *Model sheets* do Leco e da Ana

Fonte: A autora

Imagem 33: *Model sheets* da Mamãe e Papai Capivara

Fonte: A autora.

Por fim, foram feitas ilustrações extras para compor as diversas páginas da bíblia de animação.

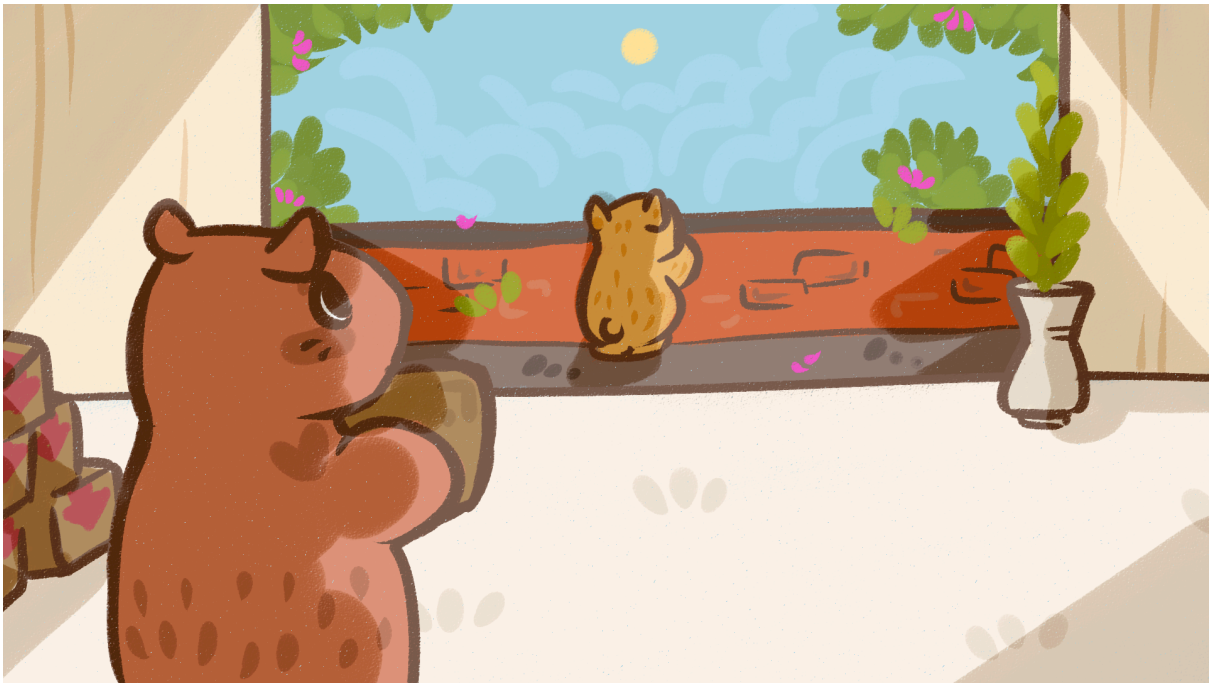
Imagem 34: Ilustrações extras

Fonte: A autora.

5.3.2. Criação dos Cenários

A obra possui em síntese dois cenários, sendo estes: o apartamento da família Capivara e o parque onde se passa a maior parte da trama. Independente do cenário, todos possuem tons leves e terrosos trazendo um conforto visual e leveza para a obra.

Imagem 35: Vista para a sacada



Fonte: A autora

Independente se o cenário é interno ou externo, desejou-se sempre trazer quando possível o verde em folhas e flores dispostos no ambiente sempre relembrando a temática central da obra.

Imagem 36: Interior do apartamento

Fonte: A autora

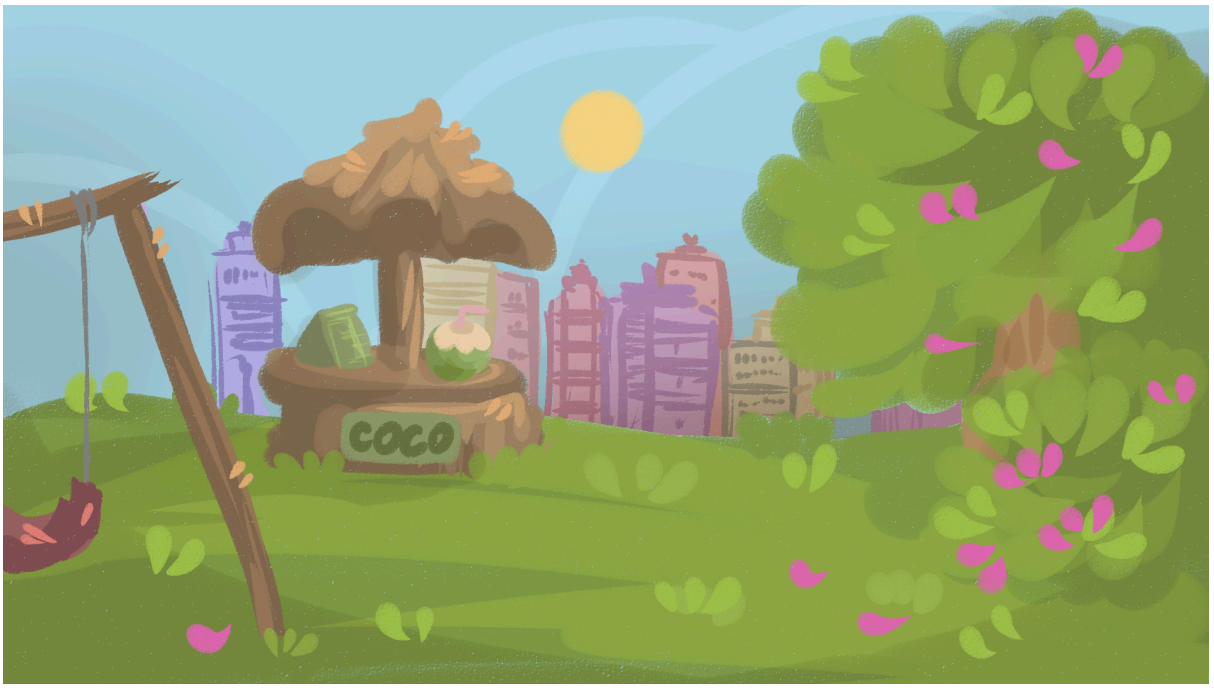
Nos cenários externos, foi feita a finalização dos traços das folhas no parque com a disposição de elementos em planos abertos e sempre acentuando tons terrosos, o verde e o azul.

Imagem 37: Entrada do parque

Fonte: A autora

Os cenários sempre possuem algum elemento da lavoisiera e muita exposição de cor mesmo quando há a vista da cidade.

Imagem 38: Cidade vista do parque



Fonte: A autora

5.3.3. Criação dos Objetos e Detalhes

Uma vez sendo um objeto importante para a trama, também foram feitos diversos testes de representação da flor da lavoisiera. Vale ressaltar que a flor na natureza possui 6 pétalas, porém, para facilitação de sua representação e animação ela foi colocada com quatro pétalas na produção.

Imagem 39: Teste da lavoisiera

Fonte: A autora

Suas cores estão sempre que possíveis presente no cenário representação a vividez do parque além da união do protagonista com seus amigos e sua eterna curiosidade ao novo.

5.4. Animação

Os subcapítulos a seguir abarcarão aspectos técnicos para o projeto da animação e que serão utilizados no feitio da bíblia de animação da obra.

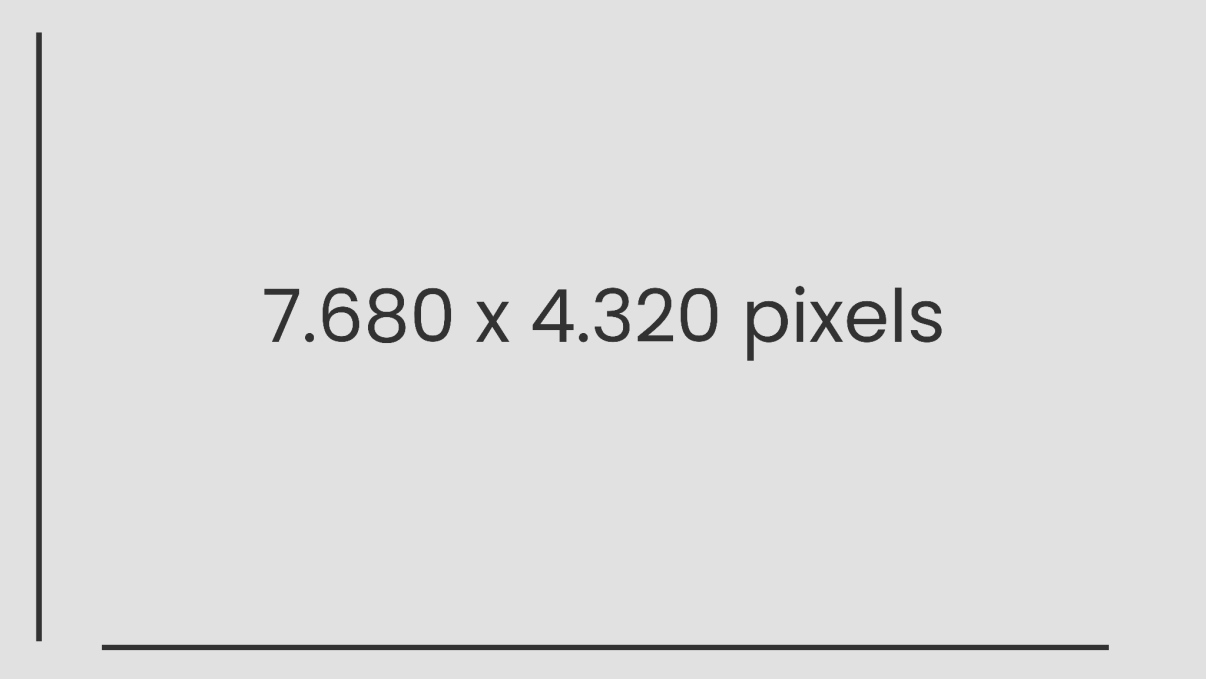
5.4.1. Formato de Tela

O produto final da bíblia de animação visa ser veiculado em plataformas digitais e em apresentação por meio de slide digital. Assim sendo, visando um melhor proveito de espaço e disposição de elementos o formato da tela é retangular horizontal de forma a ser mais facilmente adaptável à dispositivos de apresentação de slide como o *Microsoft Power Point* e o Apresentações do Google.

5.4.2. Tamanho de Tela

O formato da tela do produto final visa ser de fácil reprodução em diversas mídias sejam elas televisivas ou mídias digitais no geral. Assim sendo, foi adotado o tamanho intitulado 8k de 7680x4320 pixels que é o tamanho padrão para produções de mídias digitais para estúdios.

Imagem 40: Demonstração do tamanho da tela



Fonte: A autora

5.4.3. Frame rate

Acerca da necessidade de definir taxa de quadros por segundo, uma vez que a animação é digital se utilizando do software Adobe After Effects, a taxa utilizada é de 30 quadros por segundo. Tal numeração compreende um

espaçamento adequado para a suavização da animação e uma atenção minuciosa a detalhes da movimentação visando a leveza desejada para a peça final.

5.4.4. Coloração da animação

Seguindo os estudos da paleta de cores extraída dos painéis semânticos, a animação adotará as mesmas características das *concept arts* anteriormente demonstradas tendo como base cores chapadas e alto uso de texturização do traço.

5.5. Finalização

As sub-etapas a seguir compreendem a finalização do projeto e produção do produto final. Uma vez que o objeto final requerido é a bíblia de animação e a definição dos componentes técnicos para a viabilização de uma futura animação, tais etapas irão trabalhar as possibilidades e a conceituação a serem usadas em um projeto futuro.

5.5.1. Edição e Montagem

Uma vez definida que a animação final será digital e seus *storyboards* terem sido realizados nos *softwares* da Adobe, a futura animação deverá seguir, devido à natureza de sua produção, o uso do Adobe After Effects facilitando sua edição e montagem. Dentro do *software* se faz possível a geração de animações digitais ou mesmo quadro a quadro além da compatibilidade com outros *softwares* como o Adobe Animate e o Paint Tool Sai, facilitando a produção do piloto.

As cenas seriam executadas separadamente de forma a não sobrecarregar os arquivos que, em seguida, seriam exportados para o *software* de edição em que seriam feitas as transições entre a cenas visando a continuidade do movimento que está sendo apresentado na mesma, com cortes pouco abruptos visando o respeito da continuidade da ação.

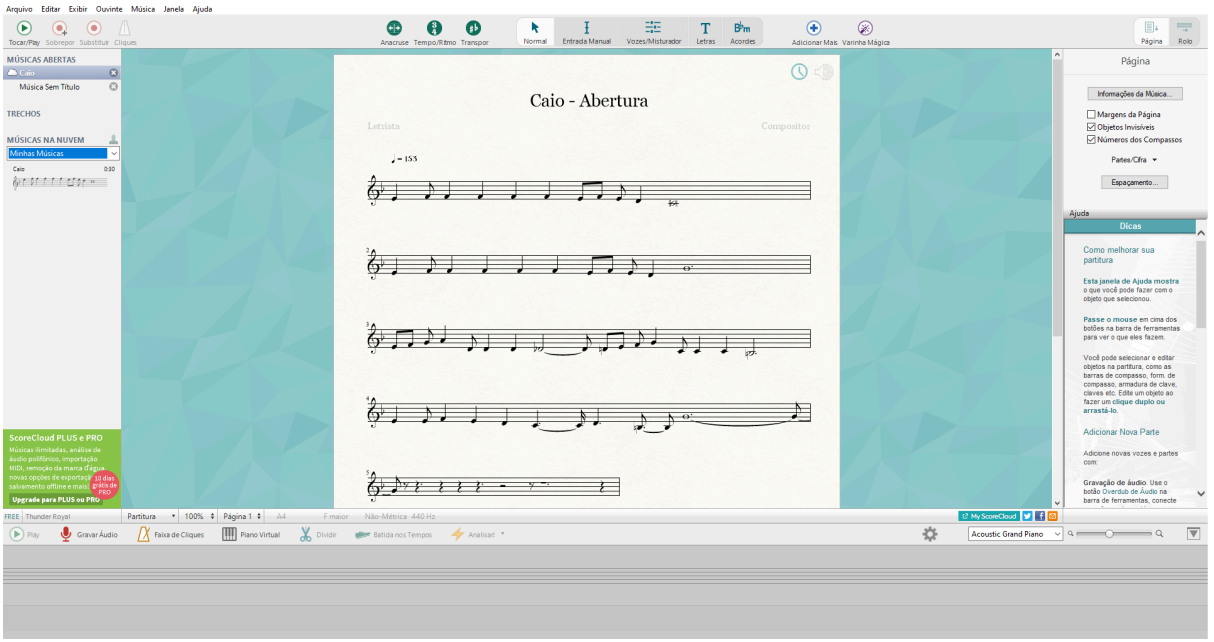
5.5.2. Efeitos sonoros ou foley

Visando a facilitação da sua distribuição, o episódio piloto intitulado Pétalas não deve conter dublagem. Porém, o mesmo terá efeitos sonoros de passos em diferentes ambientes como folhagens e madeira, sons de corpos se trombando e efeitos sonoros de curiosidade ou confusão, além da própria trilha sonora.

5.5.3. Trilha Sonora

Se baseando na trilha sonora dos seriados analisados, foi executado uma harmonia de teclado se utilizando do software ScoreCloud Studio que possibilita o uso de um teclado digital além da geração automática da partitura da música facilitando a digitalização da mesma e, futuramente, sua edição para sincronização com a animação.

Imagem 41: Tela do *ScoreCloud Studio*

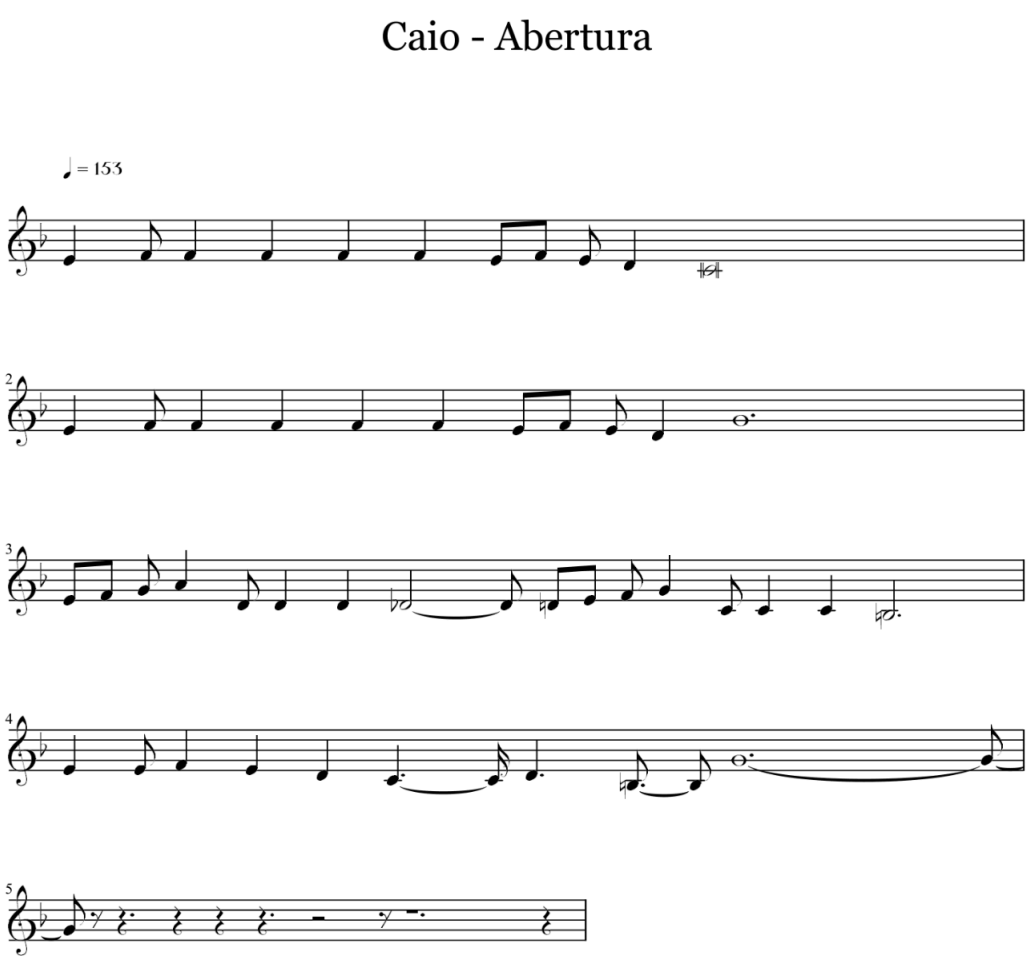


Fonte: A autora

A mesma surgiu da inspiração da música tema de Bluey, que possui a duração média de 25 segundos e é composta por uma harmonia decrescente de notas com um *loop* de composição de 5 segundos, ou seja, a cada 5 segundos a harmonia base se repete porém com pequenas modificações ou adições ao fundo da trilha, criando a harmonia.

Ao final do processo criativo musical, foi gerado uma partitura com uma trilha sonora de duração média de 40 segundos, com *loop* de composição básica de 6 segundos, que é passível de ser utilizada ao decorrer da animação de duração média de 2 minutos.

Imagem 42: Partitura da trilha sonora de Caio[4]



Fonte: A autora

[4] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a1GtjmaFvt8

5.5.4. Elementos Textuais

Para se compor os elementos textuais da bíblia de animação e para ser utilizada futuramente em uma animação foi escolhida a fonte Itim, de autoria de Cadson Demak e de uso gratuito. A mesma possui terminais levemente arredondadas, peso médio e variáveis no traço que lhe dão a impressão de produção manual, característica essa desejada para a bíblia de animação.

Imagem 43: Demonstração da fonte Itim

Itim

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 /!?#@" '() ´^~

Fonte: A autora

Para o título da obra foi realizado um lettering com o nome do protagonista, Caio, e se baseando na fonte escolhida, Itim. O nome leva consigo formas básicas e cores que remetem ao protagonista e a natureza, com a acentuação da letra “i” sendo feita por meio do uso de folhas nos moldes das desenvolvidas para o cenário.

Imagem 44: *Lettering* do nome da obra

Fonte: A autora

5.5.5. Renderização ou Exportação

Se utilizando da compatibilidade dos *softwares* Adobe, a exportação do produto final será realizada por meio da união do Adobe After Effects com o Adobe Media Encoder, programa da Adobe próprio para exportação de conteúdos e compatível com seus softwares.

5.5.6. Distribuição

A bíblia de animação final será disposta em uma pasta do google drive com todos os seus registros com a finalidade de uso para uma futura apresentação para empresas de seriados infantis para uma possibilidade de aprovação e apoio financeiro e estrutural para a produção de um futuro seriado. Uma versão impressa será disponibilizada futuramente para uma melhor observação de seu conteúdo.

6. CONCLUSÃO

Com a finalização do projeto, retornasse ao seu objetivo de criação de uma bíblia de animação para um seriado animado infantil com enfoque em seu caráter educacional voltado a crianças de idade escolar principalmente centrado na primeira infância pelos preceitos do design. As ferramentas selecionadas ao longo do desenvolvimento e suas pesquisas de apoio possibilitaram a criação de um projeto final que compreende uma bíblia destrinchando não apenas todos os componentes necessários para uma bíblia de animação, como também a representação da criança brasileira perante os novos cenários que a circundam.

O design se fez presente em todo o desenvolvimento no intenso uso de suas ferramentas como painéis semântico e *brainstorms* evidenciando em como a particularidade da área agrega ao processo de um produto gráfico para uma apresentação empresarial enriquecendo a narrativa e, consequentemente, o produto final como um todo.

As pesquisas visando a representação de animais da fauna brasileira e da criança brasileira ocorreram bem ao passo que houveram diversas variantes muito mais numerosas que as citadas no desenvolvimento das personagens cujas pesquisas tornaram possível uma maior exatidão na criação desses componentes e, assim, aperfeiçoando o visual e roteiro da trama.

Todo o projeto final transparece uma leveza e sutileza visual típica de um seriado animado infantil sem abandonar sua mensagem interna que visa não apenas educar crianças como também levar a reflexão sobre uma educação saudável para os pais, ao passo de apresentar a trilhagem do crescimento infantil de uma forma plena e conectada com a natureza.

Com o produto final realizado, se faz possível a apresentação dessa proposta para empresas de seriados de todo o país para, futuramente, a produção de um seriado animado que contenha todos os componentes desenvolvidos nesse projeto além da facilitação da animação uma vez que seu andamento foi iniciado.

REFERÊNCIAS

GOMES, Flávio. **Metologia de Animação para Designers e Artistas.** In: Anais do V Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: (en)volver). Anais...Goiânia(GO) On-line, 2022. ISSN 2595-8992. DOI 10.29327/1203597. Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/44606-2022-v-sipacv>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2023.

FONTANELLA, Geci. **Anim(a)ção na Educação: O entre-entendimento na teia da produção do sentido e sua mediação na educação.** Portal do laboratório de Ciências da Comunicação Labcom, 2004. Disponível em: https://labcom.ubi.pt/ficheiros/ACTAS%20VOL%204.pdf.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** Editora Paz e Terra, 1967.

MONTESSORI, Maria. **A Criança.** Editora Círculo do Livro, 1989.

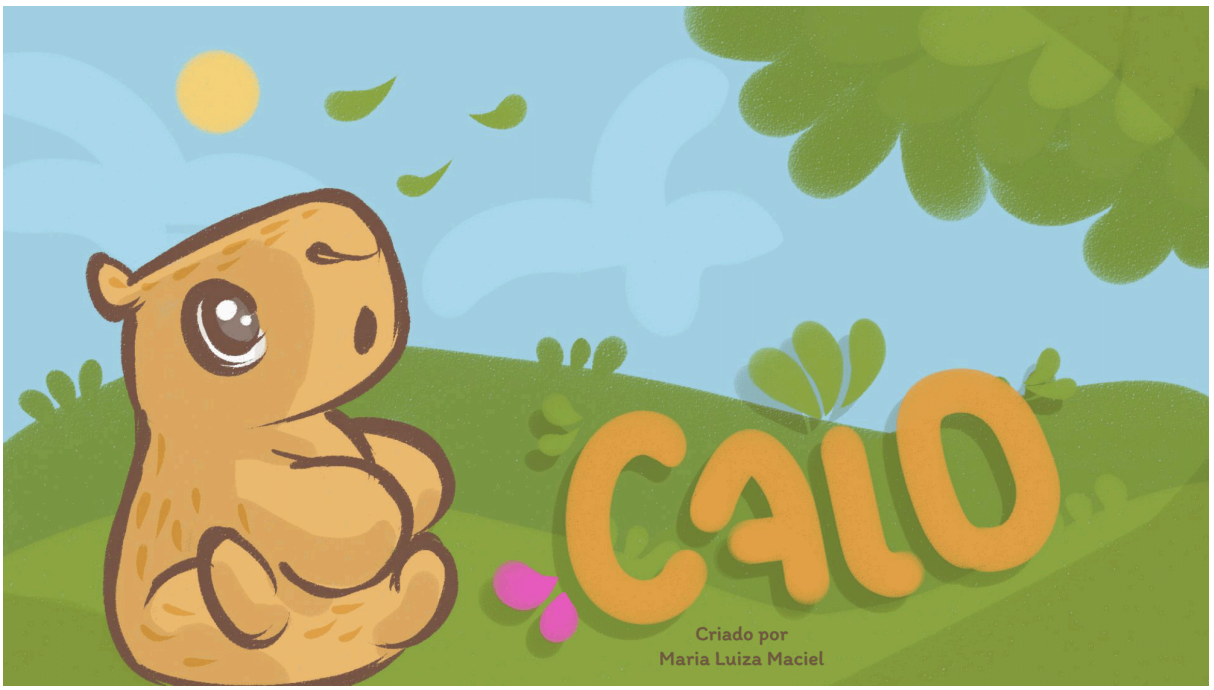
MOREIRA, Ivana. **Primeira Infância.** Editora Literare Books, 2020.

MOSCIBROCKI, Cassiano Z. **Guia de criação de bíblia para venda de série animada.** Repositório da Universidade Federal de Santa Catarina, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187581. Acesso em: 24 de junho de 2023.

PEREIRA, Isac dos S.; PERUZZO, Cicilia M. K. **O corpo brincante, o brinquedo corpo que fala: desenhos animados, comunicação e imaginário no desenvolvimento infantil.** Portal Dialnet da Universidad de la Rioja, 2020. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7863556. Acesso em: 14 de junho de 2023.

UFES. **Pesquisa aponta aumento do consumo de jornalismo e de mídias durante a quarentena.** Portal da Universidade Federal do Espírito Santo, 2020. Disponível em: https://www.ufes.br/conteudo/pesquisa-aponta-aumento-do-consumo-de-jornalismo-e-de-midias-durante-quarentena. Acesso em: 26 de dezembro de 2023.

APÊNDICE I: BÍBLIA DE ANIMAÇÃO DO PROJETO CAIO

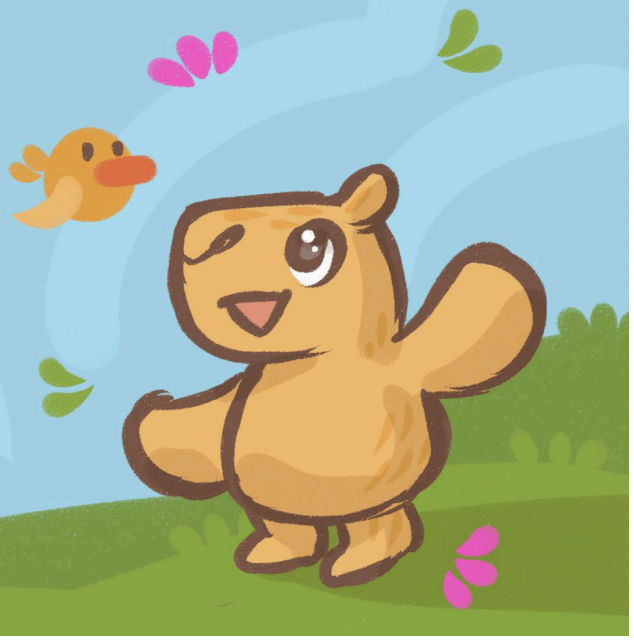


Sobre o que é Caio?

Caio conta a história da família Capivara, composta pela mamãe Capivara, papai Capivara e, claro, o filho deles, Caio Capivara. Caio é uma criança de 4 anos de idade que se vê tendo de lidar com um novo ambiente uma vez que sua família se mudou para um novo bairro. No novo lugar, agora, a família Capivara passou a morar na frente de um parque que chama muito a atenção de Caio que, com a ajuda dos pais, passa a frequentar o local e viver diversas aventuras, fazer novos amigos e ter suas descobertas para o seu crescimento em meio à natureza.

Caio

Caio é a criança da família Capivara. Gentil, curioso e observador, adora descobrir coisas novas e explorar o que está a sua volta. Apesar de curioso, é muito tímido com quem não está familiarizado e leva um tempo para se soltar com a pessoa. Caio facilmente presta atenção em pequenas coisas, como bichos pequenos, folhas e frutos no chão e outros pequenos detalhes que muitas vezes passam desapercebidos pela maioria.



Caio é rechonchudo, com um formato de cabeça retangular com as pontas arredondadas. Suas mãos são grandes e fofas em contraste com seus pés pequenos e que facilmente somem embaixo do seu corpo. Seus olhos estão sempre brilhando de curiosidade sendo essa a sua maior porta para novas experiências que agregam ao seu crescimento enquanto indivíduo. Caio possui uma fixação por coisas visivelmente frágeis e delicadas, como flores, insetos, plantas pequenas, brinquedos de papel e bichos de pelúcia.

Caio gosta de estar em meio aos seus amigos e viver aventuras juntos deles. O parque foi o grande motivo do grupo se unir, uma vez que se conheceram dentro do parque e, agora, o lugar parece estar ajudando os amigos a ficarem juntos enquanto compartilham experiências de vida em meio à natureza para continuarem seu crescimento. O grupo possui como flor favorita a lavoisieira, flor do cerrado, esta de cor roxeada que se tornou o símbolo da amizade do grupo e se encontra em abundância em alguns vales do parque.

Cecília

Cecília é uma jovem cerva-do-cerrado. É rosada, usa uma lavoisiera na cabeça e possui uma mancha escura nas costas. A pequena cerva é muito gentil, amigável e sociável. Adora conversar com as pessoas e fazer novos amigos além de amar explorar o ambiente. Cecília guarda em uma caixa uma coleção de flores e folhas que acha bonitas e gosta de compartilhar como elas estão com seus amigos. A pequena adora correr e se banhar em riachos.

Leco

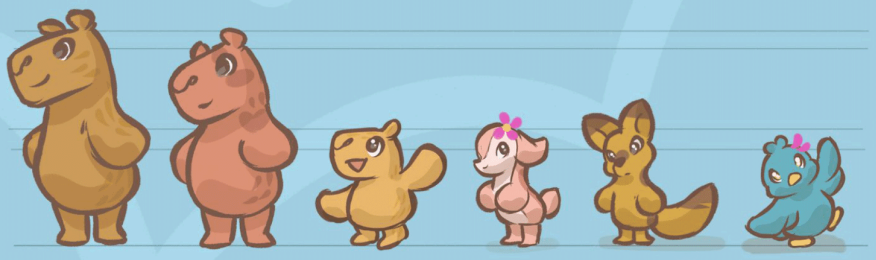
Leco é um filhote de lobo-guará que adora adrenalina. Apesar de sempre mostrar uma forte seriedade, Leco ama os seus amigos e estar com eles, não é de falar muito, porém possui um grande foco em suas ambições e adora esportes radicais que envolvam carros e skate. Gosta de ter um tempo para si e geralmente guarda seus sentimentos até que alguém questione por eles. Leco possui um carrinho preferido que sempre leva consigo para o parque.

Ana

Ana é uma pequena ararinha-azul super animada e criativa. É a criança mais jovem do grupo, adora participar das atividades e é muito curiosa e sempre quer saber o motivo de tudo que está acontecendo à sua volta. Adora artes e sonha em aprender a voar assim como as outras aves, algo que ainda é muito pequena para fazer.

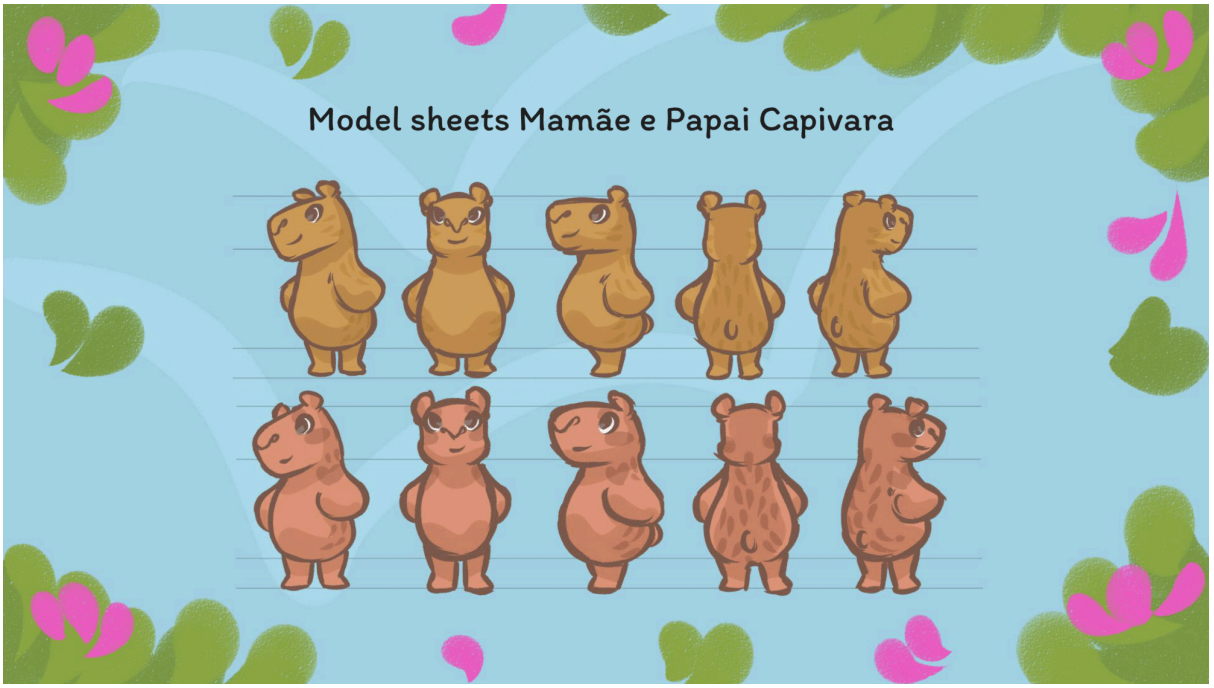
model sheets e tamanhos

Comparação de tamanhos



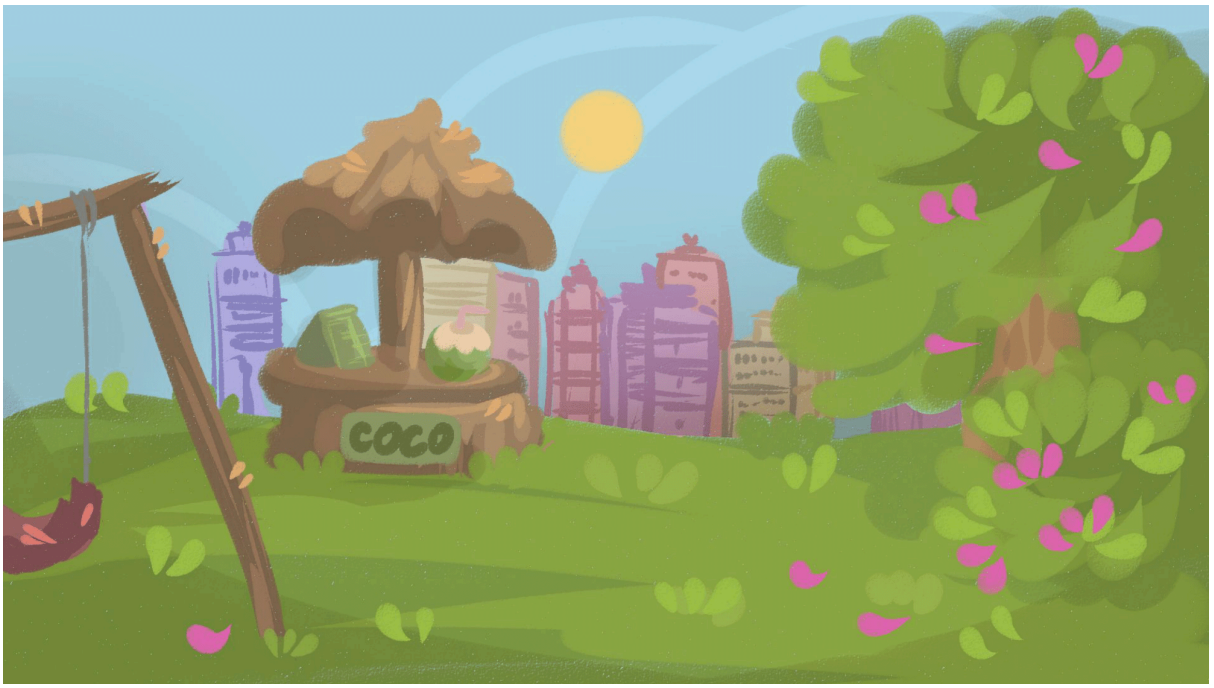
Model sheets Caio e Cecília

Model sheets Leco e Ana


Model sheets Mamãe e Papai Capivara

Cenários

PARQUE


COCO

Episódio 1: Pétalas

A família Capivara está de mudança e Caio está apreensivo com o novo ambiente. Observando a sacada com curiosidade, Mamãe Capivara nota a cena e, junto de Papai Capivara, levam Caio para conhecer o parque a frente do novo apartamento. Lá, ainda receoso, Caio é surpreendido por uma pétala rosada que cai em cima de si e a persegue pelo parque até trombar com um grupo de crianças que tenta recebê-lo mas o mesmo acaba por ficar acuado e se esconde atrás dos pais. Mamãe e Papai Capivara incitam o filho a ir até as crianças que, uma a uma, começam a imaginar situações com a pétala rosada que cai novamente em Caio. Cecília se imagina como uma fada das flores, Leco se imagina como um corredor fazendo as pétalas do chão voarem com sua velocidade e Ana se imagina voando entre as pétalas esvoaçantes no céu. Caio, assim, aos poucos se sente mais a vontade e corre em direção às crianças enquanto Mamãe e Papai Capivara notam que ao se unirem, flores rosadas caíram em direção as crianças como que relatando que algo estava nascendo naquele momento.

Episódio 2: Broto

Leco se irrita com a demora de Ana para realizar atividades simples como descer do escorrega ou correr pelo parquinho e briga com a mesma a fazendo sair chorando. Cecília vai atrás de Ana consolá-la e Caio, sem reação, vai relatar à Mamãe Capivara, que estava lendo um livro num banco do parque, o ocorrido. Mamãe entende o pequeno e o explica mostrando a árvore que lhe está fazendo sombra e um broto que está ao seu lado que tudo tem seu tempo e que um dia o broto seria do tamanho da árvore e também lhe forneceria sombra da mesma forma. Em seguida, compara com o crescimento de Ana, que é a criança mais jovem do grupo, dizendo que ela também aprenderá a fazer as mesmas coisas que eles no tempo certo. Caio compreende o que a mãe diz e vai em direção a Leco explicar o motivo do mesmo precisar ter paciência com Ana. No início, ele apresenta resistência mas aos poucos acaba analisando o seu redor e começa a ser mais compreensivo com a amiga se sentindo culpado por ter brigado com ela indo em direção a mesma e se desculpando. Ao final, todas as crianças se reúnem, felizes, e um broto é visto enquanto elas brincam atrás.

Episódio 3: Luzes

Cecília chega ao parque irritada com tudo e Caio tenta abordá-la e entender o motivo de sua irritação. Cecília conta que seus pais estão a ignorando e se importando mais com sua futura irmã, já que sua mãe está grávida. Caio diz que talvez não estejam a ignorando, apenas preocupados com a nova filha e Cecília se irrita e joga um brinquedo que acaba caindo no bosque. A dupla entra no bosque para pegar o brinquedo sendo observados por Mamãe Capivara e acabam entrando numa clareira onde o brinquedo se encontra. Lá, a dupla presencia um balé de vaga-lumes e Cecília acaba vendo uma família de patinhos atravessando um laguinho em que um menor fica para trás e a mamãe pata, vendo que o menor está com dificuldade, faz os demais esperarem e retorna para pegar seu filho nas costas para apenas depois seguir viagem. Vendo que ambos estão prestando atenção à cena, Mamãe Capivara surge na clareira e relata que muitas vezes aqueles que estão começando precisam de mais atenção do que aqueles que já começaram. Cecília assente e se torna mais compreensiva para com seus pais e, ao retornarem para a parte principal do parque, vai para casa querendo ajudar nos preparativos para a bebê.

Obrigada