



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA -
CAMPUS CABEDELLO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**NO FUNDO DO POÇO:
A criação de um *color script* para animação sobre os estágios do
luto**

MURILO DE CARVALHO E SILVA

Cabedelo - PB, julho de 2023

**NO FUNDO DO POÇO:
A criação de um *color script* para animação sobre os estágios do luto**

MURILO DE CARVALHO E SILVA

Orientador: Prof. Vítor Feitosa Nicolau

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo,
como requisito para conclusão do Curso Superior de
Tecnologia em Design Gráfico.

Cabedelo - PB, julho de 2023

S586n Silva, Murilo de Carvalho e.

No Fundo do Poço: a criação de um color script para animação sobre os estágios do luto / Murilo de Carvalho e Silva — Cabedelo, 2022. 183 f.: ii.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior em Tecnologia em Design Gráfico) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba — IFPB. Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Animação. 2. Design social. 3. Color script. I. Título.

CDU 791.44



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

MURILO DE CARVALHO E SILVA

NO FUNDO DO POÇO: A criação de um color script para animação sobre os estágios do luto.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito
para obtenção do título de Tecnólogo(a) em Design Gráfico
pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus
Cabedelo.

Trabalho avaliado na sua forma final para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB Campus Cabedelo e
aprovado pela banca examinadora em 04 de julho de 2023.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Cabedelo/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 07:57:48.
- Daniel Alvares Lourenco, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 09:12:30.
- Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/08/2023 10:23:09.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/07/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do documento/ e forneça os dados abaixo:

Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do

QRCode ao lado ou acesse [hps://suap.ifpb.edu.br/autencar-](https://suap.ifpb.edu.br/autencar-documento/)

Código 454242
Verificador: 665cfbdcd4
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDEL0 / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

O TCC é um trabalho individual, mas eu não teria feito essa conquista se não fossem as pessoas maravilhosas que eu tive a oportunidade de conhecer. Eu tenho muita, mas muita sorte de ter amigos, colegas de curso e professores excepcionais. Se não fossem por vocês, eu não seria quem sou. Se não fossem por vocês, eu não teria chegado até aqui, eu não teria escrito essas mais de 100 páginas, não teria criado essa história comovente e nem conquistado a minha tão sonhada graduação. Se não fossem por todos vocês, eu não teria feito este trabalho. Obrigado, de verdade.

Obrigado especialmente ao Vitor Nicolau, que foi o melhor orientador que eu poderia ter tido, que soube puxar minha orelha quando necessário, que incentivou minha empolgação para esse projeto e me ajudou tanto em todas as etapas dele.

Obrigado a Bárbara Vitória Viégas, que me ajudou em um dos cenários, a Maya Dias, Ana Clara Pessoa, Thiago Melo e Jobson Souza por terem aceitado gravar as vozes dos meus personagens. Obrigado Luana Anjos, Inara Lima e Amanda dos Santos Davi, que foram amigas essenciais em minha vida e principais inspirações para as personagens do projeto.

Obrigado a Douglas Lopes, que me ajudou imensamente e me apoiou de perto mais do que qualquer outra pessoa. Obrigado por ser uma pessoa tão incrível na minha vida. Te amo.

Obrigado Anthony Marcks, que foi a principal pessoa a me empurrar nessa loucura de trabalhar com animação, amigo, eu choro só de lembrar na oportunidade que você me deu em trabalhar no estúdio da Mold. Obrigado, de verdade. Obrigado também à Jaqueline Souza, uma das minhas melhores amigas do curso que também me incentivou nessa jornada da animação desde muito cedo.

Obrigado a minha psicóloga, Analice Tavares e ao meu psiquiatra, Charlles Lucena, que me apoiaram e me ajudaram tanto durante toda a minha jornada até aqui.

Obrigado a minha mãe, Adriana, que é a pessoa que mais me ama, mais me apoia e me permitiu adquirir educação de qualidade para que eu conseguisse conquistar meus objetivos. A senhora batalhou muito e não foi em vão, meu amor.

Obrigado aos professores Daniel Lourenço, Renata Cadena, Elaine Feitosa e Raquel Rebouças, meus pais adotivos do IFPB, os quais eu tenho um carinho enorme. Amo muito vocês e só tenho a agradecer por tudo o que vocês me proporcionaram ao longo do curso. Irei carregar os ensinamentos acadêmicos, profissionais e emocionais para sempre.

E obrigado a tantas outras pessoas maravilhosas que fizeram parte da minha vida durante o processo desse trabalho. Como eu já disse antes e repito, eu não teria feito essa enorme conquista na minha vida se não fosse por todos vocês. Obrigado.

RESUMO

A animação é uma mídia resultante da necessidade do ser humano de contar histórias que se desenvolveu economicamente ao longo dos anos. Contudo, a sociedade atual carece de atenção sobre temas difíceis de se lidar emocionalmente, como o luto. Utilizar animações para auxiliar as pessoas a engajarem tais temas pode ser uma estratégia de conscientização eficiente. Portanto, o objetivo do trabalho é composto pela criação de um *color script* baseado em um roteiro autoral sobre o luto, contando com uma revisão bibliográfica delimitada em três temas: a animação, o design social e o luto. Em cada área, inúmeras animações foram exploradas a fim de entender temas como narrativa visual, jornada do herói, conscientização social e luto. O *color script* foi criado a partir da adaptação da metodologia de Pivetta (2018), que é delimitada como uma espinha dorsal para criação de narrativas gráficas a partir de princípios do design visual. Esse trabalho pode se tornar relevante para fomentar mais pesquisas capazes de unir as três temáticas e incentivar a produção de mais materiais audiovisuais acerca de temas sensíveis emocionalmente, como o luto. Ele também pode auxiliar na produção científica a respeito da produção, utilização e conhecimento a respeito de *color script*, além de se estender para projetos futuros, como artigos e tese de mestrado.

Palavras-chave: *color script*, animação, design social, luto

ABSTRACT

Animation is one of the results of the human need to tell stories and a medium that has developed economically over the years. However, today's society lacks attention to issues that are difficult to deal with emotionally, such as grief. Using animations to help people engage with these themes can be a good awareness strategy. This work aims to create a color script based on an authorial script about grief. The work has a bibliographic review delimited into three themes: animation, social design, and grief. In each area, a lot of animation examples were mentioned to contribute to understanding themes such as visual storytelling, the hero's journey, social awareness, and grief. The color script was created based on the adaptation of Pivetta's (2018) methodology, which is called a backbone for creating graphic narratives based on visual design principles. This work may become relevant to encourage more research capable of uniting the three themes and encourage the production of more audiovisual materials on emotionally sensitive topics, such as grief. It can also help in scientific production regarding the production, use, and knowledge of color scripting, in addition to extending to future projects, such as articles and master's thesis.

Keywords: color script, animation, social design, grief

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Exemplo de pintura rupestre com justaposição de desenhos similares	19
Figura 02: Colunas do Templo da Deusa Ísis, com ilustrações da deusa em posições ligeiramente diferentes entre si.	20
Figura 03: Pintura de vaso grego de duas poses diferentes de corrida.	20
Figura 04: Ilustração representando o funcionamento da lanterna mágica.	21
Figura 05: Mosaico com Invenções da animação, sendo 1- taumatrópio, 2- fenaquistoscópio, 3- zootrópio, 4- praxinoscópio e 5- folioscópio.	22
Figura 06: Sequência de cavalos de Muybridge.	23
Figura 07: Cinematógrafo.	24
Figura 08: Frame do filme “Fases cômicas de faces engraçadas”.	25
Figura 09: Frame do filme Fantasmagorie.	26
Figura 10: À esquerda, frame do curta “Pequeno Nemo”. À direita, imagem do filme da Gertie.	26
Figura 11: Imagem de um curta-metragem do Gato Félix, quando ainda nem tinha esse nome.	28
Figura 12: Steamboat Willie à esquerda; The Skeleton Dance à direita e Flowers and Trees abaixo.	28
Figura 13: Frame de Os Três Porquinhos	29
Figura 14: Frame do filme Branca de Neve e os Sete Anões.	29
Figura 15: Linha do tempo da animação de Carvalho e Silva et al (2022).	32
Figura 16: Gráfico da Intensidade da Narrativa.	35
Figura 17: Arco da Narrativa.	35
Figura 18: Gráfico da Intensidade da Narrativa mais complexo.	36
Figura 19: Imagem do filme A Família Mitchell e A Revolta das Máquinas	37
Figura 20: Imagem de O menino e o mundo	37
Figura 21: Esquema da Jornada do Herói.	38
Figura 22: Imagem do filme Piper	39
Figura 23: Imagem do Filme Homem Aranha no Aranhaverso	40
Figura 24: Imagem da publicação do Manifesto First Things First de 1964.	41
Figura 25: Imagem do filme Is Anybody Out There?	45
Figura 26: Imagem do filme Are You Ok?	46
Figura 27: Imagem do trailer do filme Je Me Gratte	46
Figura 28: Esquema de associações da cor preta.	57
Figura 29: Esquema de associações da cor branca.	57
Figura 30: Esquema de associações da cor branca.	59
Figura 31: Esquema de associações da cor cinza.	59
Figura 32: Esquema de associações da cor amarela.	60
Figura 33: Esquema de associações da cor verde.	61
Figura 34: Esquema de associações da cor azul.	62
Figura 35: Esquema de gradação de associações cromáticas quanto à positividade e à negatividade.	63
Figura 36: Frame do filme Up.	64
Figura 37: Imagem do filme “Pinóquio”	65
Figura 38: Imagem do filme Se algo acontecer... te amo”	66
Figura 39: Imagem do filme Soul.	67
Figura 40: Imagem do jogo de Gris.	68
Figura 41: Frame do curta metragem Coda.	69

Figura 42: Frame do episódio “A espada de Rose”, de Steven Universo.	70
Figura 43: Exemplos de color scripts. O de cima é do filme Procurando Nemo. O de baixo, do filme Moana.	73
Figura 44: Espinha dorsal da metodologia de Pivetta (2018)	75
Figura 45: Metodologia Adaptada de Pivetta (2018) para produção do color script.	79
Figura 46: Comparação entre a metodologia de Pivetta (2018) e a adaptada.	80
Figura 47: Moodboard do color script.	86
Figura 48: Painel de referências do color script.	87
Figura 49: Rascunhos de experimentação de personagens.	88
Figura 50: Rascunhos de experimentação de cenários.	89
Figura 51: Gráfico de Intensidade da Narrativa Autoral	91
Figura 52: Elementos da Narrativa a partir de Barthes (2011).	92
Figura 53: Expressão gráfica dos personagens.	94
Figura 54: Expressão Gráfica dos cenários.	95
Figura 55: Expressão Gráfica de cores, do poço e de cenas.	96
Figura 56: Expressão Gráfica de cores, do poço e de cenas.	97
Figura 57: Eros finalizado	99
Figura 58: Kenji finalizado.	99
Figura 59: Ana finalizada.	100
Figura 60: Lua finalizada.	101
Figura 61: Capturas de tela dos cenários recriados no jogo The Sims 4.	102
Figura 62: Cenários da sala de estar de Eros e Kenji.	103
Figura 63: Cenários do Café Carvoeiro.	104
Figura 64: Cenário do quarto de Eros e Kenji.	105
Figura 65: Cenário da Avenida Mana.	106
Figura 66: Cenários do poço.	107
Figura 67: Cenário do clímax da história.	108
Figura 68: Exemplo de um dos thumbnails realizados.	109
Figura 69: Estrutura do color script com os thumbnails.	111
Figura 70: Color Script com cores base.	111
Figura 71: color script finalizado.	113
Figura 72: Mockups do color script em um livro.	114

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1.1. Objetivos	16
1.1.1. Objetivo Geral	16
1.1.2. Objetivos Específicos	16
1.2. Justificativa	17
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
2.1. A ANIMAÇÃO	19
2.1.1. Animação 2D e sua história	19
2.1.2. Narrativa Visual e Animação	33
2.2. O DESIGN SOCIAL	41
2.2.1 O papel social do Design e da Animação	41
2.2.2 Animação como ferramenta de Engajamento e Conscientização Social	45
2.3. O LUTO	47
2.3.1. O processo do Luto e seus estágios	47
2.3.2. As cores do luto	56
2.3.3. Como o luto é abordado na animação	64
3. METODOLOGIA	71
3.1. Pesquisa Bibliográfica	71
3.2. Metodologia de Projeto	72
3.2.1 O color script	72
3.2.2 Metodologia de Pivetta (2018)	74
3.2.3 Planejamento	75
3.2.4 Criatividade (Visual e Escrita)	76
3.2.5 Editorial	77
3.2.6 Finalização	78
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	80
4.1 PLANEJAMENTO	81
4.1.1 Problema Inicial	81
4.1.2 Briefing do Projeto	81
4.1.3 Restrições e Especificações	82
4.1.4 Pesquisa	83
4.1.5 Definição do Problema	83
4.1.6 Público-Alvo	83
4.1.7 Conceituação e Ideação	84
4.2 CRIATIVIDADE	88
4.2.1 Experimentação	88
4.2.2 Definições de Especificação	89
4.3 CRIATIVIDADE ESCRITA	90
4.3.1 Desenvolvimento do Texto e da Narrativa	90

4.3.2 Desenvolvimento de Script	93
4.4 CRIATIVIDADE VISUAL	93
4.4.1 Expressão Gráfica	93
4.4.2 Significados Visuais	97
4.4.3 Projeto Gráfico	98
4.5 EDITORIAL	109
4.5.1 Storyboard	109
4.5.2 Arte Final e Colorização	110
4.6 FINALIZAÇÃO	112
4.6.1 Configuração Prévia e Detalhamento	112
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	118
APÊNDICES	121
Apêndice A - Entrevista com psicóloga clínica	122
Apêndice B - Roteiro em Script	128
Apêndice C- Thumbnails da história	146
Apêndice D- Storyboard da Cena 1	159
Apêndice E- Storyboard da Cena 10	166
Apêndice F- Thumbnails no Color Script	178
Apêndice G- Cores-Base do Color Script	179
Apêndice H- Páginas do Color Script	180

INTRODUÇÃO

A necessidade do ser humano de criar narrativas pode ser percebida de maneira bastante intrínseca desde os primórdios da história. A interação com o ambiente ao longo do tempo provocou a necessidade de registrar as sensações das experiências vividas. Isso se torna evidente com a carga cultural deixada pelos povos de civilizações remotas: Pinturas rupestres de cavernas milenares que simulam cenas de caças, esculturas egípcias dos templos, vasos gregos, são alguns dos exemplos de como o ser humano sempre procurou contar histórias, e não apenas a partir de imagens isoladas, mas histórias que utilizavam a ideia do movimento como recurso narrativo.

Em paralelo a isso, a evolução tecnológica possibilitou novos suportes para registrar as histórias, permitindo o surgimento de algumas mídias, por onde foi possível contar e recontar as narrativas fictícias ou reais, como livros, quadrinhos, ilustrações, fotografias e filmes. Mas uma dessas mídias em especial, possui um potencial singular: a animação. Dentro dos universos dos desenhos animados, as narrativas não são limitadas a anatomia ou fisiologia de atores, tampouco a necessidade de figurinos, a equipamentos de iluminação, fotografia, equipe de filmagem, dentre outros, o que torna a aparência do mundo e dos personagens ser mais imaginária, sem necessidade de obedecer a padrões presentes no mundo real. Em comparação com os livros e quadrinhos, a animação é capaz de tornar a experiência mais imersiva por consequência do movimento dos desenhos, os quais requerem uma atenção diferente das mídias que exigem leitura. Inclusive, a linguagem visual presente na animação pode ultrapassar barreiras provenientes da diversidade linguística entre povos.

A animação se desenvolveu muito a partir do início do século XX, principalmente após o lançamento dos primeiros longas-metragens animados pela Disney (FOSSATTI, 2009). A animação começou a se estabelecer não só como um gênero específico do cinema, mas também, como uma forma de contar narrativas muito única, e que foi muito bem utilizada, tornando-se, atualmente, um recurso bastante lucrativo para a indústria de entretenimento e de publicidade.

Dessa maneira, pode-se questionar se a animação pode ir além de uma ferramenta lucrativa. Como um campo dentro da área do design, a animação deve ser entendida para além de suas funcionalidades estéticas, superficiais e mercadológicas. Como Braga (2011) e Redig (2011) bem afirmam, o design é uma atividade precursora, e de tal forma, tem como importância a sua

finalidade social e a potência para poder levar informações e sensações às pessoas. Diferente de diversas áreas, o design deve ser focado no ser humano de uma forma empática e social, e não tanto individual.

Ao compreender a estrutura narrativa de algumas produções animadas, pode-se surgir justamente o questionamento acerca do papel social da animação, e mais especificamente, do seu potencial de tratar a respeito de temas sensíveis à saúde mental e emocional. Podemos perceber isso em animações 2D como *Steven Universo* (2014), em que alguns episódios tratam a respeito de depressão, ansiedade, abandono e preconceito; ou *She-ra e As Princesas do Poder* (2018), no qual também pode-se perceber metáforas a respeito de relacionamentos abusivos, culpa, responsabilidade e empoderamento.

Diante dessa possibilidade, percebeu-se que necessitam ser produzidas mais animações que tratam de temas sensíveis, pois isso pode permitir com que tais temas sejam engajados de forma eufêmica e fantasiosa, e auxiliar as pessoas a utilizarem tais narrativas como um recurso de resiliência pessoal e ajudá-las a lidar com a saúde mental e emocional de uma forma mais assertiva.

Com a pandemia ocasionada pela COVID-19, a qual provocou mais de 700 mil mortes de brasileiros (CORONAVÍRUS BRASIL), uma das emoções mais recorrentes que tiveram de ser vividas nesses últimos anos foi o luto, que, como afirma Freud (2013), pode ocasionar um sofrimento bastante expressivo e que também pode durar por um tempo indeterminado, podendo, inclusive, afetar relacionamentos e atividades cotidianas significativamente.

Compreendendo-se a importância dessa temática, esse trabalho procura entender sobre o potencial social da animação a respeito de temas sensíveis emocionalmente, principalmente, focando no luto. Será estudado acerca da animação como uma ferramenta de engajamento social, na medida em que se pode utilizar o design social como uma estratégia de vivência do luto, utilizando-se principalmente o recurso das narrativas visuais.

Braga (2011, p.20) reflete de forma atual sobre o papel social do design gráfico, abordagem a qual podemos chamar de Design Social, a qual procura valorizar o papel da atividade do design dentro da sociedade, contribuindo para questões como a responsabilidade social de empresas e profissionais liberais, ecologia, crise econômica, cidadania e circulação da informação em meios de massa, segmentados e de consumo, como materiais, simbólicos, políticos e culturais.

A partir da compreensão dessas informações, foi feita uma pesquisa bibliográfica exploratória, procurando buscar os aspectos citados em pesquisas anteriores a respeito da animação e do luto, mas também realizando uma pesquisa por produções de animação 2D que possam tratar de temas sensíveis emocionalmente.

Como parte projetual da pesquisa, teve-se como objetivo inicial conceber um curta metragem animado a respeito do luto. Contudo, pelo fato deste trabalho ser individual e com um prazo curto, foi definido como projeto do trabalho o desenvolvimento de um *color script* baseado em um roteiro autoral sobre o luto, focado principalmente no público de 8 a 12 anos. A classificação indicativa da história é de 10 anos para permitir o tratamento de temas sensíveis como morte e tristeza profunda. Para a construção do *color script*, foi utilizada a metodologia de Pivetta (2018), no qual aborda a construção de narrativas gráficas seguindo princípios do design visual.

Hannes Rall (2017) define o *color script* como um “mapa dramático” do design de cores de uma obra audiovisual. É semelhante a um *storyboard* colorido das cenas-chave, na qual representa a mudança do design de cores das cenas representando suas emoções e ambientações, demonstrando uma sequência cronológica da obra, que pode ser tanto cena por cena como por momentos mais espaçados e específicos, com uma linguagem muito semelhante a um quadrinho.

Dessa forma, o presente trabalho procura delimitar-se em 5 capítulos principais: o primeiro será tratado a respeito da animação 2D, focando em contextualizar um pouco da sua história, da utilização das narrativas visuais e do seu papel social. o segundo capítulo trata especificamente do design social e de como ele pode ser essencial para a construção de estratégias de conscientização de temas sensíveis, unindo tal área com a animação e com o luto, que é o tema do terceiro capítulo. Neste, irá ser tratado rapidamente sobre o processo do luto e de seus estágios, além de procurar entender como ele é representado em produções de animação 2D. O penúltimo capítulo será o da metodologia, onde será aplicada a pesquisa bibliográfica realizada na construção dos capítulos anteriores, e serão relatadas todas as etapas necessárias para a produção de um *color script* baseado em um roteiro autoral sobre o luto, desde seu roteiro, design de personagens, cenários, *storyboard* e o próprio *color script* em si.

O trabalho se encerra com o capítulo das considerações finais da pesquisa e dos objetivos alcançados no projeto, assim como considerações sobre possibilidades de futuro aprofundamento da temática em outras pesquisas.

Esse trabalho pode se tornar importante para fomentar mais pesquisas capazes de unir as temáticas abordadas e incentivar a produção de mais materiais audiovisuais acerca de temas sensíveis emocionalmente, além de tornar-se futuramente um projeto de animação completo. Portanto, a pergunta gerada a partir dessas considerações é: Como a produção de um *color script* pode auxiliar as pessoas a entrarem em contato com temas sensíveis à saúde emocional, como o luto?

Em uma sociedade com constante dificuldade de falar sobre emoções desconfortáveis, é muito fácil esquecer a importância de vivenciar emoções difíceis de se lidar, e de entendê-las como parte do processo de resiliência. Utilizar animações para auxiliar as pessoas a engajarem tais temas e poderem entendê-los de forma mais amigável é essencial para que possamos sempre nos permitir sermos humanos.

Dessa forma, é preciso haver mais projetos para a animação que abordem temas difíceis para a saúde emocional, e o luto, sentimento amplamente vivido durante a pandemia causada pela COVID-19, torna-se uma das prioridades nesse aspecto.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Criar um *color script* baseado em um roteiro autoral sobre o luto.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Compreender a relação do design social e da animação na criação de narrativas visuais.
- Entender a animação como uma ferramenta de engajamento social e promoção de ideias.
- Estudar o papel do design social como estratégia de vivência do luto.

1.2. Justificativa

Lidar com situações que causam sofrimento, angústia, tristeza, dor e outros sentimentos desconfortantes não é fácil, e por muitas vezes, somos incentivados a sempre reprimir e esconder essas emoções, sem vivenciá-las completamente ou entendê-las de onde vem e para onde vão, ou o porquê de precisarmos senti-las. Uma dessas emoções é o luto, que, segundo Kübler-Ross & Kessler (2005):

Vivemos em uma cultura que não sabe como viver o luto. Não sabemos como experienciar a dor, como entender seu processo. Vivemos em uma sociedade que quer que voltemos ao normal o mais rápido possível. Espera-se que retornemos ao trabalho imediatamente, continuemos em movimento, para seguir com nossas vidas. Mas não funciona assim.¹
(KÜBLER-ROSS; KESSLER, p. 8, 2005, tradução do autor)

Ao longo da evolução e disseminação de conhecimentos provenientes da área da psicologia, é possível perceber que cada vez mais obras audiovisuais procuram entender e tratar de temas sensíveis emocionalmente, como os filmes da Pixar “Divertidamente”, “Up: Altas Aventuras” e “Valente”, os desenhos animados “Steven Universe” e “She-Ra e as Princesas do Poder”, além de live actions como “Nise: O Coração da Loucura” e “As Vantagens de ser Invisível”. A partir de experiências empíricas, pode ser possível encontrar pessoas que utilizam dessas obras como um recurso de resiliência, o que pode ser extremamente útil dentro de um processo de superação ou vivência de uma situação desconfortável, pois ao se identificar com a narrativa proposta, percebemos que o que sentimos não é errado ou impróprio, mas algo natural que faz parte de sermos humanos.

Como seres sociais, tendemos a nos espelhar e ter empatia por pessoas, personagens, narrativas e situações as quais podemos relacionar com nossa própria vivência, e quanto mais diversificadas forem essas representações nas obras audiovisuais, mais pessoas podem adquirir uma ferramenta para ajudá-las a lidar com as próprias emoções e vivências, o que é excepcionalmente importante dentro da sociedade atual onde não somos incentivados a parar e focar nos próprios sentimentos ou a viver para além do trabalho.

A animação pode desempenhar um papel fundamental nesse processo, pois a sua viabilidade de criar narrativas visuais fantasiosas, personagens imaginários e cenários fantásticos permite explorar ainda mais as possibilidades de metáforas e histórias que tratem de um tema

¹ We live in a culture that doesn't know how to grieve. We don't know how to experience pain, how to understand its process. We live in a society that wants us to get back to normal as soon as possible. We're expected to go back to work immediately, keep moving, to get on with our lives. But it doesn't work that way.

sensível de uma forma que possa ser engajado socialmente sem causar fortes gatilhos emocionais, como pode ser o caso de obras live action, por exemplo. Um caso relacionado à esse assunto pode ser o feito por Forceville & Paling (2018), o qual foram reunidas algumas animações que utilizam metáforas visuais para representar a depressão, e comentam que terapeutas poderiam usar dessas animações como catalisadores para encorajar pacientes a falar dos seus problemas pedindo para comentarem a respeito do que foi assistido.

E o Design também tem um papel importante no objetivo traçado neste trabalho, pois os conhecimentos da área do design, como cores, formas, materiais, linguagens e metodologias projetuais, permitem realizar uma comunicação visual efetiva, garantindo a criação de narrativas visuais adequadas para os objetivos os quais a animação precisa atingir. Como Lupton (2020) destaca, o design não é apenas uma mera solução de problemas, ele incorpora valores e ilustra ideias, e pode ter a capacidade de engajar as pessoas a tomarem atitudes e convidá-las a mudarem seus comportamentos.

Por isso, ter mais estudos com a união das áreas do Luto, do Design Social e da Animação é tão importante. Compreender como a animação pode ser utilizada como uma ferramenta de engajamento social para temas sensíveis como o luto, utilizando de conhecimentos do design, exige que seja realizada uma pesquisa bibliográfica nas três áreas, além de produzir mais obras animadas que tratem de temas sensíveis, justificando, portanto, o projeto de um *color script* baseado em um roteiro autoral sobre o luto.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

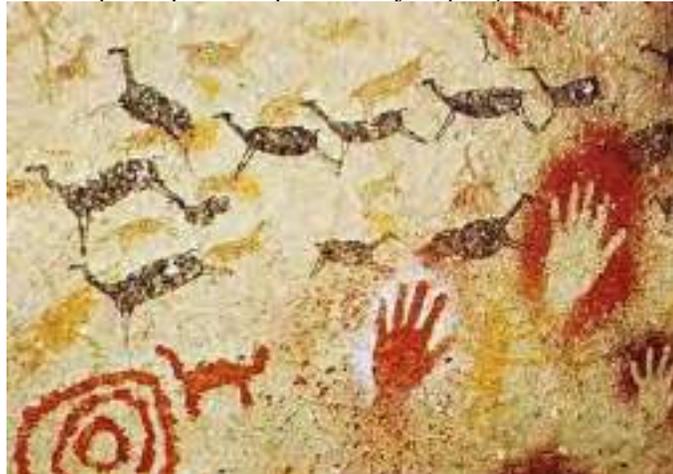
2.1. A ANIMAÇÃO

2.1.1. Animação 2D e sua história

Contar histórias foi algo que sempre esteve presente no desenrolar da trajetória humana ao longo do tempo. Essa necessidade por contar histórias esteve presente no desenvolvimento dos livros e quadrinhos, assim como nas ilustrações, fotografias e filmes. E um destaque importante nas mídias do audiovisual é a animação, formada por imagens (e mais especificamente, no seu formato 2D, desenhos) em movimento.

Utilizar de imagens em movimento também foi algo que esteve presente em consonância com a vontade humana de contar e criar histórias. Williams (2016) exemplifica alguns momentos em que podemos perceber claramente a utilização dessa técnica para compartilhar narrativas que ficaram registradas eternamente, como, por exemplo, nas pinturas rupestres que tinham animais ou pessoas com vários membros para simular movimento.

Figura 01: Exemplo de pintura rupestre com justaposição de desenhos similares



Fonte: Conhecendo Museus. Disponível em: <http://www.conhecendomuseus.com.br/extra/arte-rupestre/> Acesso em: 24 de junho de 2022

Após a pré-história, essa expressão do movimento a partir de repetição de imagens foi se intensificando. Podemos perceber isso em alguns templos da Antiguidade como o feito em 1600 a. C. por Ramsés II, o qual construiu um templo para a deusa Ísis com 110 colunas, e cada uma delas

tinha a imagem da deusa pintada em uma pose levemente modificada, produzindo a ilusão de que ela parecia se mover para os cavaleiros nas carruagens (WILLIAMS, 2016).

Figura 02: Colunas do Templo da Deusa Ísis, com ilustrações da deusa em posições ligeiramente diferentes entre si.



Fonte: DreamsTime Disponível em: <https://www.dreamstime.com/amazing-columns-temple-isis-agilkia-island-moved-philae-aswan-egypt-row-image157695442> Acesso em: 24 de junho de 2022

Ainda outro exemplo citado por Williams (2016), foram vasos gregos decorados com imagens em estágios sucessivos de ação, no qual davam a sensação de movimento e continuidade da ação ao girar o vaso. Todos esses exemplos mencionados puderam ser percebidos também como formas de realizar uma narrativa visual, tornando-se registro histórico importante de várias civilizações.

Figura 03: Pintura de vaso grego de duas poses diferentes de corrida.



Fonte: IHMC Cmaps.

Disponível em: <https://skat.ihmc.us/rid=1K1G87QS8-PLJ50-1L9W/IMMAGINI%20CIVILTA'%20GRECA> Acesso em: 24 de junho de 2022

Esse acervo deixado pelas sociedades remotas pode ser visto por uma perspectiva a qual podemos entender sobre como a representação do movimento por meio de imagens pode

desempenhar um papel singular para poder ajudar na construção de legados sociais. Como seria possível entender os costumes dos seres humanos da época da pré-história, sem suas narrativas visuais deixadas nas cavernas? Ou como poderia ser possível descobrir alguns dos rituais egípcios, sem as ilustrações sequenciais de seus templos? Realizar esses questionamentos permite pensar a animação como algo ainda mais intrínseco ao ser humano do que se pode pensar: pode-se compreender a animação como uma ferramenta de expressão de sentimentos, de costumes e de toda uma identidade cultural e social.

A utilização dessas técnicas de desenhos sequenciais permitiu que ao longo dos anos fossem criados instrumentos, técnicas e dispositivos que permitissem criar narrativas visuais a partir de imagens sequenciadas. Um deles foi a **lanterna mágica** de Athanasius Kircher, em 1640, uma espécie de projetor de imagens da época, que no lugar de fotos, eram projetadas pinturas feitas diretamente sobre o vidro (WILLIAMS, 2016).

Figura 04: Ilustração representando o funcionamento da lanterna mágica.



Fonte: Superinteressante

Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/lanternas-magicas-e-estereoscopios-a-netflix-do-seculo-19/> Acesso em: 28 de junho de 2022.

Com cada vez mais descobertas sendo realizadas no século XIX, Peter Mark Roget avançou seus estudos a respeito do princípio da persistência retiniana, o qual trata a respeito da capacidade dos nossos olhos de reter temporariamente a imagem de qualquer coisa que tenhamos acabado de ver (WILLIAMS, 2016). Com esse princípio é que temos a possibilidade de acreditar na ilusão de movimento a partir dos frames.

E com os conhecimentos difundidos de Roget, foram desenvolvidos outros dispositivos ópticos de forma muito diversificada durante o resto do século XIX:

Figura 05: Mosaico com Invenções da animação, sendo 1- taumatrópio, 2- fenaquistoscópio, 3- zootrópio, 4- praxinoscópio e 5- folioscópio.



Fontes: Carapaus Enjoados, Princeton University, Pinterest, Katie Animation & Andymation. Disponível, respectivamente, em: <http://carapaus-enjoados.blogspot.com/2013/04/taumatropio.html#.YrntSxbMJD9>
<https://graphicarts.princeton.edu/2013/10/27/phenakistiscope/>
<https://katieanimation.wordpress.com/2015/03/04/praxinoscope-1877/>
<https://www.youtube.com/watch?v=p3q9MMh-M> Acesso em: 24 de abril de 2023.

O **taumatrópio** é composto por um disco com os versos com desenhos diferentes os quais podem compor uma imagem só ao serem rotacionados rapidamente. O mais clássico é o que possui um lado do disco com o desenho de uma gaiola, e no outro, de um pássaro. (WILLIAMS, 2016).

Já o **fenaquistoscópio** é composto por dois discos montados em uma haste: o da frente com frestas e o de trás com sequências de desenhos bastante parecidos. Ao girar ambos os discos e olhar através das frestas, é possível perceber a ilusão do movimento. Também é possível fazer uma versão com um disco só, o qual pode ser observado o movimento através de um espelho.

O **zootrópio**, ou roda viva, surgiu nos Estados Unidos em 1867 (WILLIAMS, 2016) e era composto por uma longa tira de papel em um cilindro com frestas nas paredes, que ao ser rotacionado dava a ilusão de movimento dos desenhos. A invenção se tornou um brinquedo popular da época, o que contribuiu para que algumas crianças pudessem desenvolver, desde cedo, a trabalhar o aspecto de representar uma situação a partir da sequência contínua de desenhos.

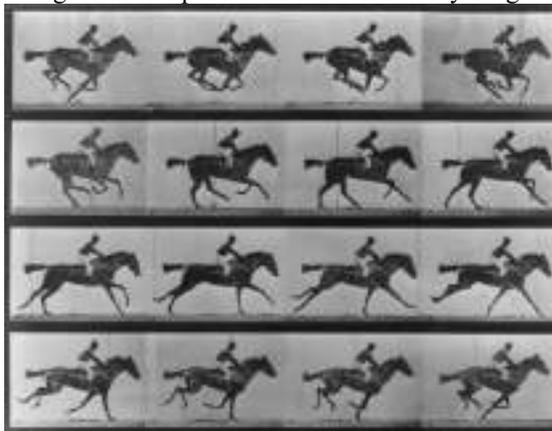
O **praxinoscópio** foi criado por Émile Reynaud em 1877. À primeira vista, pode parecer um pouco com o zootrópio, mas algumas diferenças são claras: a primeira, é que ao invés de

utilizar de ilustrações, o praxinoscópio usa fotografias. Outra diferença é que foi colocada uma substância semelhante a um espelho, chamada “cristaloide”, no centro do cilindro, que refletem os desenhos e dão um aspecto de filme.

O **folioscópio**, mais conhecido como flip book, surgiu em 1868 e tornou-se uma das formas mais baratas e famosas para animar. Consiste em um bloco de folhas presas em uma das bordas com desenhos que ao serem folheados rapidamente, é possível ter a ilusão de movimento.

Esses dispositivos foram muito importantes para que os animadores pudessem estudar e aplicar o princípio da persistência retiniana, mas algo pouco enfatizado na obra de Williams (2016) e em outras pesquisas que relatam a história da animação, é em como essas inovações se tornaram brinquedos populares que ajudaram a criar memórias afetivas e uma sensação de pertencimento às crianças da época, ajudando no seu desenvolvimento lúdico e na habilidade criativa. É possível perceber principalmente nas invenções do zootrópio em diante, mas claramente se manteve presente desde a lanterna mágica, ou talvez, até mesmo antes. Dessa forma, é possível notar que as animações, mesmo ainda não estando presentes na forma que conhecemos hoje, já eram utilizadas também como uma forma de expressar emoções.

Figura 06: Sequência de cavalos de Muybridge.



Fonte: Arte e Multimédia. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/12/09/muybridge-em-movimento/> Acesso em: 02 de julho de 2022.

O surgimento da **fotografia** em 1820 foi de importante contribuição para a história do cinema, e conseqüentemente da animação. O estudo do movimento dos animais pelos fisiologistas franceses da época bebeu das funções desempenhadas da fotografia, e que foram ainda mais superadas pelo Muybridge, inventor do **zoopraxinoscópio**, e fez a famosa seqüência de um cavalo

galopando, para comprovar que em certo momento, todas as quatro patas dele ficavam suspensas do chão (GOMES, 2017).

Figura 07: Cinematógrafo.



Fonte: DunaPress. Disponível em: <https://dunapress.org/2020/03/14/o-cinematografo-dos-irmaos-lumiere/>
Acesso em: 02 de julho de 2022.

A fotografia foi sendo cada vez mais desenvolvida até que foi possível ocorrer o desenvolvimento do cinematógrafo, apresentado pela primeira vez pelos irmãos Lumière, capaz de revolucionar completamente o entretenimento. A sétima arte começou a existir como um grande reflexo da realidade, como em produções do Trem Saindo da Estação e Operários Saindo da Fábrica. Graças a George Méliès, a narrativa fictícia dos curtas de cinema se estabeleceu fortemente, sendo capaz de inspirar diversos contadores de histórias do século XX.

Dessa maneira, não demorou muito para que a combinação entre desenhos e fotografias finalmente acontecesse. James Stuart Blackton, com ajuda de Thomas Edison, publicaram, em 1906, “**Fases cômicas de faces engraçadas**”². Esse curta metragem, para alguns autores, como Williams (2016) e Barbosa Júnior (2005), é considerado como a primeira animação da história.

Figura 08: Frame do filme “Fases cômicas de faces engraçadas”.

² Humorous Phases of Funny Faces



Fonte: YouTube. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I&ab_channel=LibraryofCongress Acesso em: 29 de junho de 2022.

A trama contava com um homem que baforava um charuto e soprava alguns anéis de fumaça em sua amiga, que rolava os olhos, e logo em seguida era possível ver sequências de um cachorro pulando por um aro e um malabarista atuando. A inovação foi um sucesso instantâneo e causou diversas gargalhadas no público da época. Tanto nessa produção quanto em “O desenho encantando”³, Blackton utiliza de forma muito semelhante aos dias de hoje a técnica da animação de recortes, adaptada ao meio digital em larga escala como “animação cut out”, que pode ser considerada uma espécie de stop motion, o qual é realizada através da utilização de fotografias, ou seja: são tiradas fotos sequenciais de uma ação, na qual a cada fotografia a imagem é modificada ligeiramente, causando a sensação de movimento.

Para outros autores, como Fossatti (2009), o filme “**Fantasmagorie**”, de 1908, produzido por Émile Cohl, é considerado como a primeira animação. O que todos os autores concordam é que “Fantasmagorie” se tornou de fato o primeiro desenho animado, pois a técnica utilizada foi a mais parecida com a que hoje é conhecida como “frame a frame”, a qual consiste em desenhar cada imagem que irá compor a sequência do filme, para que em seguida sejam exibidas a uma certa velocidade, dando a ideia de animação.

Figura 09: Frame do filme Fantasmagorie.

³ The enchanted Drawing

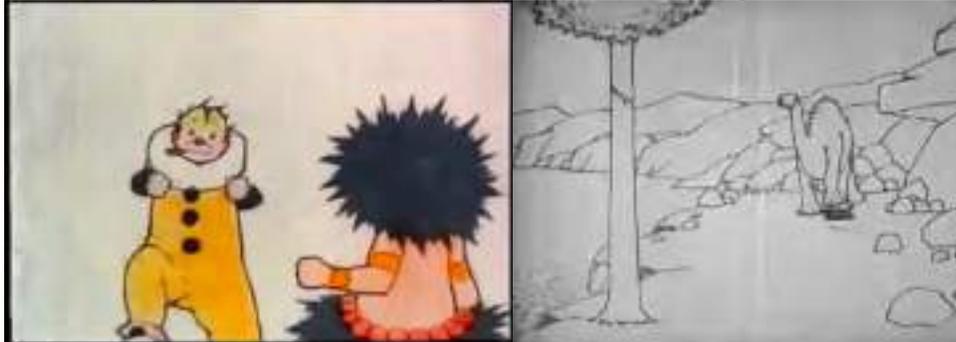


Fonte: YouTube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4&ab_channel=phantascience
Acesso em: 29 de junho de 2022.

Cohl é um quadrinista francês que conseguiu essa conquista a partir de uma proposta de adaptar algumas tirinhas publicadas para animação, e por isso o resultado atingido assemelha-se mais com os desenhos animados que foram produzidos nos anos seguintes, com um aspecto mais fluido e contínuo.

Assim como Cohl, **Winsor McCay** também era cartunista, e foi criador da popular tirinha “**Pequeno Nemo na Terra dos Sonhos**” e de muitas outras do jornal New York Herald. McCay é reconhecido por possuir uma grande contribuição para o desenvolvimento da animação, pois com todos os conhecimentos disponíveis na época, ele foi capaz de criar animações de uma forma mais fluída e contínua, levando seus personagens às telas em Pequeno Nemo (1911), que fez um sucesso notável no teatro Hammerstein em Nova York, 1911 (WILLIAMS, 2016).

Figura 10: À esquerda, frame do curta “Pequeno Nemo”. À direita, imagem do filme da Gertie.



Fonte: YouTube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM&ab_channel=silentfilmhouse
https://www.youtube.com/watch?v=32pzhWUTcPc&ab_channel=OpenCulture
Acesso em: 29 de junho de 2022.

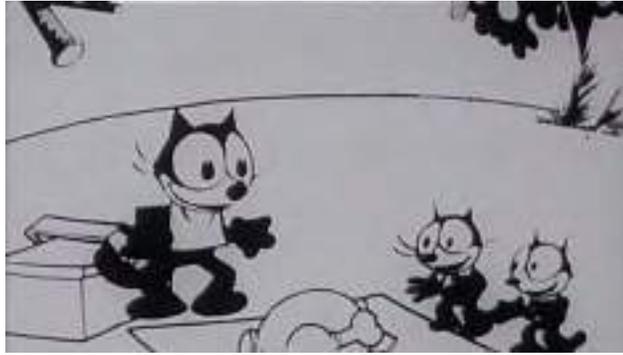
Mas ainda mais famoso do que o curta do Pequeno Nemo, foi o de **Gertie, o Dinossauro**, lançado em 1914. Esse filme foi capaz de incorporar diversas conquistas da animação, servindo como referência para diversas produções que surgiram nos anos seguintes. De acordo com Barbosa Júnior (2005), o filme de Gertie não só permitiu com que vários dos princípios da animação fossem criados, como o redesenho do cenário estático em todos os mais de cinco mil frames foi algo que impressionou não só a comunidade acadêmica, como também o público.

Gertie foi capaz de inspirar diversos jovens artistas que decidiram seguir a carreira da animação e que também fizeram história com suas produções, como **Walter Lantz**, criador do Pica-Pau; **Dave Fleischer**, idealizador do Popeye, da Betty Boop e Koko, o palhaço e inventor da rotoscopia; e os estúdios-satélite consequentes, como **Warner Bros** com Looney Tunes e **MGM** com Tom e Jerry (BARBOSA JÚNIOR, 2005) (FOSSATTI, 2009) (WILLIAMS, 2016).

Após as produções inovadoras de Winsor McCay, a animação sofreu uma grande industrialização na década de 1920, surgindo inúmeros ícones do entretenimento que são reconhecidos até hoje, além de estúdios e artistas renomados e igualmente exaltados. Esse foi um aspecto bastante criticado por McCay na época, que segundo Williams (2016), afirmava seu descontentamento com a direção em que a animação estava prosseguindo, pois embora tenha surgido como uma forma de expressão e comunicação artística, o ramo estava sendo direcionado apenas para um método de lucro, perdendo seu aspecto mais humanizado e social, o que conversa bastante com a pesquisa mencionada para esse projeto, pois é possível perceber que a busca por aspectos mais sociais da animação já se mostrava evidente até mesmo na época de suas primeiras experimentações e disseminações.

Um dos primeiros produtos famosos dessa indústria foi o **Gato Félix**, um famoso gato preto que possuía curtas relativamente simples, mas que permitia executar ações que uma câmera não era capaz de realizar. Uma coisa ainda mais marcante do Gato Félix, provavelmente herdado da fama gerada pelo curta de Gertie, foi a personalidade do personagem, que cativava o público e gerava conexões que marcavam as pessoas.

Figura 11: Imagem de um curta-metragem do Gato Félix, quando ainda nem tinha esse nome.

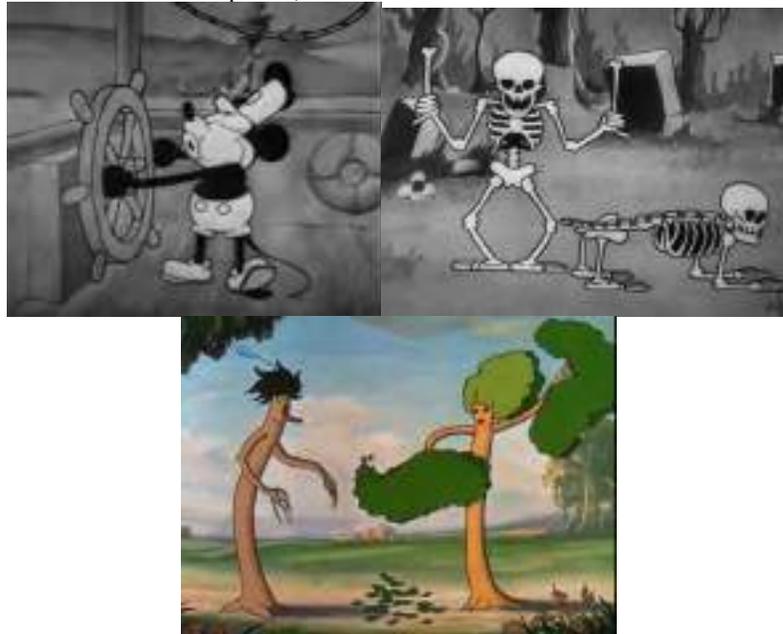


Fonte: History Channel. Disponível em: <https://history.uol.com.br/hoje-na-historia/prototipo-do-gato-felix-faz-sua-estreia>

Acesso em: 01 de julho de 2022.

Com as animações do Félix, não demorou muito para que o estúdio do Walt Disney também começasse a fazer sucesso, e em 1928, surgiu o Mickey Mouse em **O Vapor Willie**, que inclusive foi um dos primeiros desenhos animados sincronizados com som. Daí em diante, a evolução das animações da Disney provocou um grande engajamento do público em prestar atenção nas narrativas contadas, permitindo-o ficar cada vez mais entretido e sempre oferecendo mais demandas.

Figura 12: *Steamboat Willie* à esquerda; *The Skeleton Dance* à direita e *Flowers and Trees* abaixo.



Fonte: YouTube. Disponível, respectivamente, em: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> ;

<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84iI>

https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U Acesso em: 03 de julho de 2022.

Os estúdios foram muito importantes com os curta-metragens da época, lançando os desenhos com trilhas sonoras musicais, como a “**Dança dos Esqueletos**”, e até mesmo com telas completamente coloridas, como “**Flores e árvores**”, que foi colorido com o Technicolor, uma técnica baseada na junção de telas com as três cores primárias (Barbosa Júnior, 2005).

Figura 13: Frame de Os Três Porquinhos



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Olo923T2HQ4> Acesso em: 03 de julho de 2022.

O *storyboard* só começou a ser utilizado nos estúdios da Disney a partir do curta-metragem dos “**Três Porquinhos**” (FOSSATTI, 2009). O *storyboard* caracteriza-se por uma série de desenhos que tornavam visíveis as sequências de cenas. Block (2010, p. 11) diz que as ilustrações do *storyboard* ditam como será a aparência final do filme. Através deste recurso, ainda hoje utilizado, as sequências das ações-chave dos filmes e suas legendas eram fixadas a um quadro, permitindo um guia para o animador construir as poses-chave.

Figura 14: Frame do filme Branca de Neve e os Sete Anões.



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w-SFqcdUFRE> Acesso em: 3 de julho de 2022.

Apenas quatro anos depois do sucesso dos Três Porquinhos, foi lançado **Branca de Neve e os Sete Anões**, que conseguiu mostrar de forma definitiva para o mundo o verdadeiro potencial do papel da animação, pois naquele momento, como bem definiu Barbosa Júnior (2005), nem importava mais para as pessoas como era produzido ou qual o material ou técnica levou os artistas àquele resultado: mas sim, como aquela produção poderia ter um resultado que impactou profundamente a emoção das pessoas, a partir de uma narrativa capaz de construir uma forte conexão com o público, marcando gerações e mais gerações de pessoas.

Um ponto interessante a se destacar com esse longa-metragem é como a animação impactou o social das pessoas, de uma forma até mesmo a longo prazo. A animação foi capaz de transmitir uma mensagem tão forte que se tornou um repertório visual e narrativo compartilhado por todos. Entender esses aspectos é uma maneira de contribuir para o desenvolvimento de narrativas para animações atuais utilizando corretamente de elementos que sejam capazes de produzir metáforas poderosas capazes de carregar mensagens que possam vir originalmente de demandas emocionais difíceis.

Um dos destaques das narrativas produzidas pela Disney, segundo Fossatti (2009), é que cada produção é circunscrita por uma história de desafio, mas, acima de tudo, pela crença na superação e no sucesso. Dentro do imaginário permitido pelo universo das animações, consolidar histórias nos quais os personagens passam por situações atípicas, porém identificáveis, cativou o público, permitindo com que a qualidade dos filmes não apenas se estabelecesse no aspecto visual, mas também no narrativo, e então nesse momento temos uma percepção ainda maior sobre como escolher boas histórias foi essencial para o crescimento da Disney como estúdio, e podemos aplicar inclusive no contexto inserido no projeto: o aspecto das animações como uma possibilidade de engajamento do público a um tema sensível.

Após a Segunda Guerra Mundial e com o crescente acesso à televisão, as animações começaram a se diversificar de maneira exponencial e foram criadas produções mais distintas, de todos os lugares possíveis. Muitas experimentações levaram à produção de animações mais limitadas, simples e grosseiras, como as dos estúdios UPA, além do desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas que permitiram o lançamento de filmes e seriados de uma forma cada vez mais otimizada, como a fotocopiadora e os efeitos especiais provenientes da tecnologia computacional.

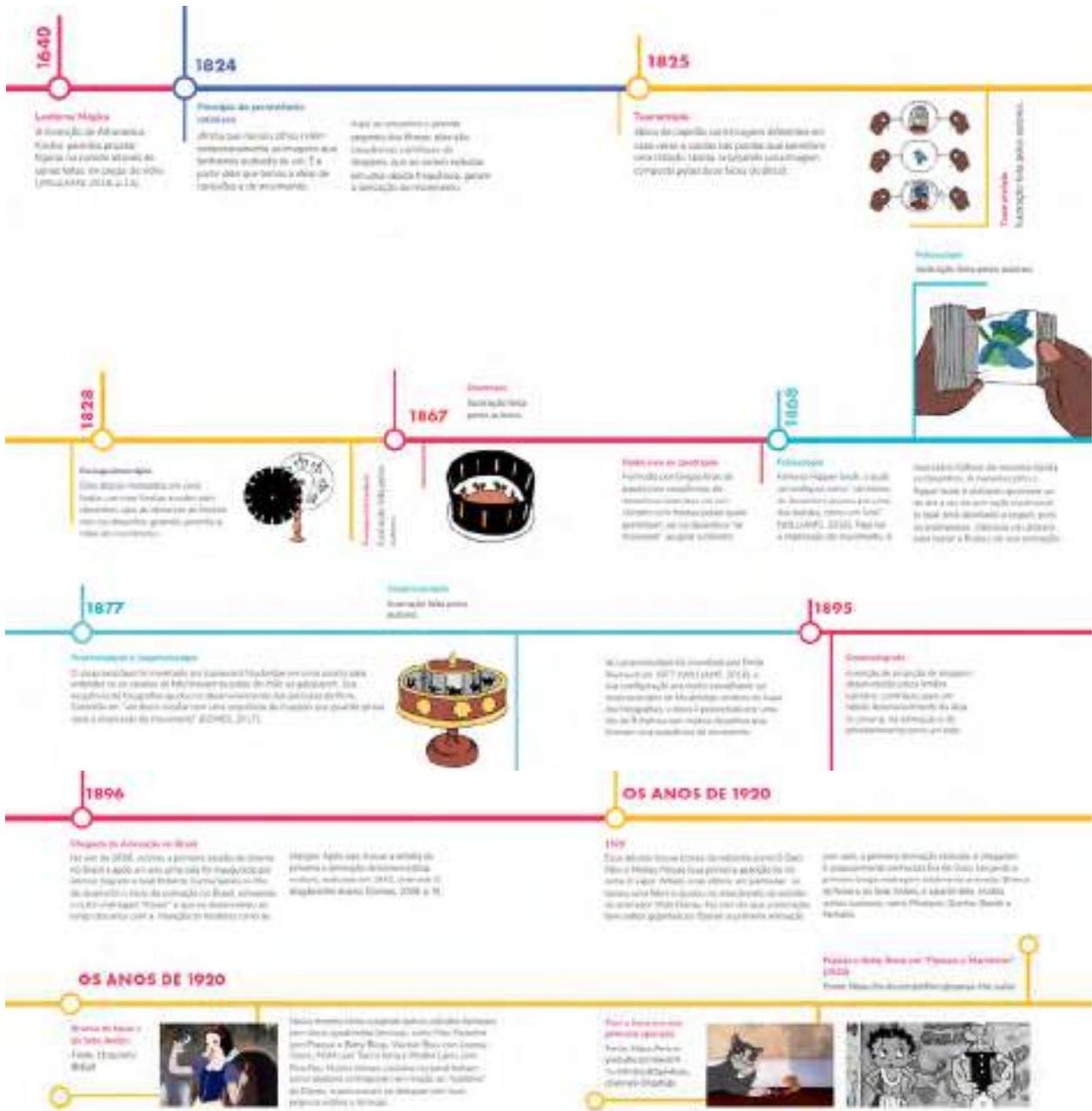
A **computação gráfica** permitiu a concepção de produções até então inimagináveis, inclusive de produções live action, como Tron. Mas as animações também tiveram uma grande vantagem com o avanço tecnológico dos anos 80 e 90, permitindo o surgimento de obras amplamente conhecidas e aclamadas, que inclusive mudaram a forma como as animações são aceitas na indústria cinematográfica atualmente, contando com Toy Story, o primeiro longa metragem totalmente 3D, e com cada vez mais produções que desafiam gradualmente efeitos realistas e sinestésicos, como os sucessores **Up: Altas Aventuras, Shrek, Como Treinar Seu Dragão, Rio e Frozen**, por exemplo.

As animações 2D também obtiveram uma grande vantagem como avanço computacional, adquirindo processos muito mais otimizados, permitindo um fluxo de trabalho menos estressante e repetitivo para os profissionais da área, com ferramentas tecnológicas que contam com cópias, reproduções, pinturas automáticas e até mesmo com intervalações automáticas entre os *keyframes*⁴. Contudo, a animação 2D atualmente se distanciou um pouco do cinema, fazendo mais presença nos seriados televisivos, curtas-metragens independentes ou como produções pontuais em plataformas de *streaming*. Compreender e resgatar o potencial desse estilo de animação é muito importante devido à complexidade de possibilidades que ele pode alcançar, além da forma com que podemos tratar temas sensíveis, principalmente para um público mais infantil, de uma forma menos custosa do que a animação 3D.

Carvalho e Silva et al (2022) realizaram uma linha do tempo a respeito da animação, contando com algumas partes importantes da história até os anos de 1920, que pode ser verificado a seguir. Essa linha do tempo pode auxiliar a sintetizar e entender alguns pontos discutidos neste tópico.

Figura 15: Linha do tempo da animação de Carvalho e Silva et al (2022).

⁴ keyframe (traduzindo: frame-chave) são os frames que contém as poses mais importantes para os movimentos dos personagens. Como por exemplo: um personagem piscando o olho geralmente possui três keyframes: o olho completamente aberto, o olho semiaberto, e o olho completamente fechado. Os frames entre essas poses são chamadas de intervalos.



Fonte: Carvalho e Silva et al (2022).

Dessa forma, as animações atuais estão cada vez mais diversificadas e se esforçando mais para que sejam possíveis tratar dos mais diversos temas, utilizando de narrativas mais criativas e menos rígidas, focando em temas que sejam mais relacionados com o nosso próprio cotidiano

humano, permitindo com que as pessoas se engajem e possam ter uma identificação com a trama narrada, e isso é muito importante para que possamos identificar um papel social da animação, e saber enxergá-la para além dos seus fins de lucro para a indústria do entretenimento.

2.1.2. Narrativa Visual e Animação

Squire (2014) nos dá uma definição geral sobre narrativa: “uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares” O autor enfatiza que as narrativas podem implicar conjuntos de signos que se movimentam temporalmente, causalmente ou de alguma outra forma socioculturalmente reconhecível. Ainda segundo Squire (2014), a narrativa possui a capacidade de operar em diversas mídias, inclusive em imagens imóveis. Com essa definição, pode-se inferir que a narrativa deriva da sucessão de signos, independentemente do sistema de símbolos, de mídia ou de semiótica em que esta sucessão ocorre. Contudo, o autor enfatiza que em uma narrativa, o movimento de signo para signo tem um significado social, cultural e histórico reconhecível, pois, para ele, as histórias não têm vigência universal; elas se valem de recursos simbólicos sociais, culturais e históricos particulares e operam dentro deles. A “leitura” de histórias pode, portanto, mudar ou se romper entre universos sociais, culturais e históricos distintos. Por isso que com essa definição, podemos enfatizar a importância da construção de narrativas a partir de imagens, ou seja, narrativas visuais.

Somando a essa definição de Squire (2014), Barthes (2011) enfatiza como a narrativa, podendo ser sustentada de formas quase infinitas (pela linguagem articulada, oral ou escrita, pelas imagens fixas ou móveis, pelo gesto), está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, acompanhando, inclusive, a história.

Barthes (2011) também reflete e disserta bastante sobre elementos básicos e gerais que compõem as narrativas, assim como a sua estrutura base que serve para a construção de todas as narrativas existentes. A partir da leitura de Barthes (2011), pode-se dizer que os elementos básicos da narrativa são: **a sequência, o tempo, o espaço, o personagem e o narrador**. Com todos esses elementos definidos, é possível criar uma narrativa.

Block (2010) divide a estrutura da narrativa em três partes:

- **a exposição:** definida pelos fatos necessários para começar uma história. Block (2010) inclui nesses fatos a identidade dos personagens principais, sua situação na trama, sua locação e época. É importante que o público entenda os fatos da exposição, pois caso contrário pode comprometer o envolvimento com a história, e sua conexão com ela. Block então cita exemplos de técnicas que os roteiristas utilizam para fazer uma boa exposição dos fatos. Essas descrições podem ser inclusive relacionadas com a maneira que Barthes (2011) comenta sobre elementos básicos da narração, o qual são incluídos a sequência, o tempo, o espaço, o personagem e o narrador.
- **o conflito:** é a parte do meio da história. Block utiliza esse nome por causa da intensidade do conflito (interno ou externo) que vai aumentando à medida que a história progride. Na exposição, os conflitos são leves, e à medida que a história se desenrola, o conflito vai ficando mais intenso, levando os personagens a tomarem decisão, numa parte essencial em que há o máximo de conflito, chamada de clímax. O autor comenta que os conflitos internos envolvem batalhas emocionais que os personagens travam consigo mesmos, levando-os a enfrentarem dilemas ou dificuldades que possam ir de encontro com seus sentidos morais. Já o conflito externo é referenciado por situações físicas, geralmente relacionado a um conflito entre personagens. Um tipo de conflito não exclui o outro, ou seja, uma narrativa pode conter ambos os conflitos internos e externos.
- **a resolução:** é o momento em que a história se prepara para encerrar. Block comenta que é importante que o público tenha um tempo para se recuperar da intensidade do clímax e refletir sobre o conflito da narrativa. Outrossim, existem personagens e situações secundárias que não são finalizadas até o clímax, e precisam de um pouco mais de tempo para terem suas histórias completadas, o que se torna uma combinação interessante para um momento de recuperação de energias após toda a intensidade do conflito. O tempo e o tipo de resolução vão ser muito variados de acordo com a necessidade da narrativa.

Block (2010) também fala sobre o **gráfico da intensidade da narrativa**, o qual, segundo Lupton (2020), foi criado por Gustav Freytag, chamando-o de o arco narrativo. Freytag dividiu a sequência do gráfico em cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão, ou desfecho.

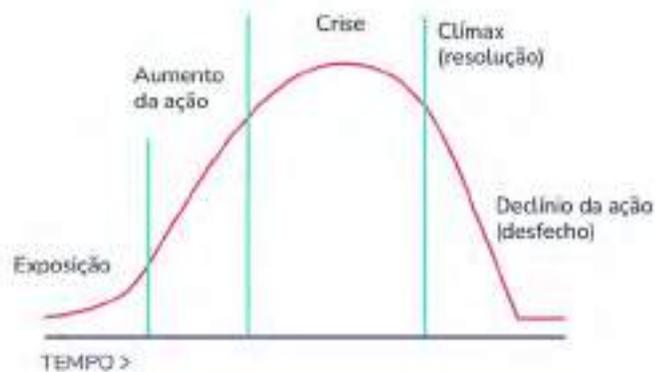
Figura 16: Gráfico da Intensidade da Narrativa.



Fonte: Adaptado de Block (2010).

O padrão de subida e descida do gráfico é geralmente visualizado como uma pirâmide, com o clímax no ponto mais alto da ação. Lupton (2020) também diz que esse gráfico ficou conhecido como Pirâmide de Freytag ou Triângulo de Freytag. A autora introduz em sua obra o arco narrativo com analogias a respeito da montanha russa, pois, tal qual o brinquedo, o gráfico da intensidade narrativa possui em sua base um conflito que vai crescendo em direção ao clímax, dando início a uma descida muito rápida, gerando um gráfico semelhante a uma montanha russa.

Figura 17: Arco da Narrativa.



Fonte: Adaptado de Lupton (2020).

Block (2010) também discute bastante sobre a precisão do gráfico da intensidade da narrativa, pois no lugar de uma progressão linear, os conflitos da narrativa vão apresentando nuances, com ascensões e declínios que, da mesma forma do exemplo da figura 18, vai crescendo em intensidade até atingir o clímax, e decai rapidamente após esse pico durante a resolução.

Segundo Lupton (2020): “A oscilação entre altos e baixos confere às histórias seu satisfatório senso de conclusão. Narrativas complexas contém histórias dentro de histórias e conflitos dentro de conflitos”.

Figura 18: Gráfico da Intensidade da Narrativa mais complexo.



Fonte: Adaptado de Block (2010).

Esse conceito pode ser encontrado em diversas obras, como livros clássicos e contos de fadas, como Lupton (2020) utiliza a história dos três porquinhos de exemplo. Algumas obras podem pular algumas etapas ou adicionar novas, mas no geral, a ideia do ciclo permanece e é uma maneira efetiva e clássica de pensar uma narrativa. Na narrativa dentro das animações, podemos explorar exemplos como A Família Mitchell e A Revolta das Máquinas e O Menino e o Mundo.

Figura 19: Imagem do filme A Família Mitchell e A Revolta das Máquinas



Fonte: YouTube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_8kRAIYnmvU Acesso em: 4 de abril de 2023

Em **A Família Mitchell e A Revolta das Máquinas**, o início do longa-metragem é a narração da protagonista a respeito da história e da família dela, com uma quantidade de conflito baixa, e vai aumentando ligeiramente com as desavenças familiares entre ela e o pai. A intensidade do conflito progride ainda mais com a revolta das máquinas e o encontro de alguns robôs com a família. O conflito atinge seu ápice com a aproximação do enfrentamento da família com os robôs e cai rapidamente com a derrota do celular no copo d'água.

Figura 20: Imagem de O menino e o mundo



Fonte: Adoro Cinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-202641> Acesso em: 4 de abril de 2023

Outra obra com uma narrativa menos linear, mas com progressão de intensidade de conflito da narrativa é **O menino e o mundo**, um filme infantil nacional que consegue produzir uma narrativa quase que completamente visual, se não fosse a trilha sonora que permitisse uma imersão ainda mais completa da história. Nela, percebemos pequenos picos de conflito à medida que acompanhamos a viagem do menino pelo mundo afora. O filme possui alguns picos de conflito, sendo o maior deles o momento em que presencia o carnaval e a batalha entre as aves, em que o filme faz diversas denúncias econômicas, sociais e ambientais. O declínio de intensidade é um pouco mais lento do que nos exemplos anteriores, mas ainda se encaminha para a resolução da mesma forma.

Além do arco narrativo e dessa estrutura de três arcos discutida, existem outros modelos narrativos importantes e que são bastante utilizados e abordados na literatura. O principal deles é o **ciclo da Jornada do Herói**, esse modelo ficou conhecido pela publicação “O herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell, aplicando o conceito em diversas obras de literatura da época (LUPTON, 2020).

Figura 21: Esquema da Jornada do Herói.



Fonte: Adaptado de Lupton (2020).

O ciclo começa com o herói no mundo cotidiano, até que ele é chamado para uma aventura em outro mundo (chamado de mundo especial). Após recusar o chamado e encontrar com o seu mentor, ele realiza a travessia do limiar entre os mundos em busca de cumprir sua missão. Para isso, ele precisa passar por provações, aliados e inimigos, até se aproximar no clímax de sua aventura e realizar uma grande provação, a qual pode, em alguns casos, desencadear na morte e eventual ressurreição do herói. Após apoderar-se da sua recompensa, ele realiza o regresso de volta ao mundo cotidiano, agora com costumes e aprendizados novos. E assim o ciclo recomeça e se repete inúmeras vezes.

Figura 22: Imagem do filme Piper



Fonte: Disney. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/piper-descobrimdo-o-mundo> Acesso em: 4 de abril de 2023

No curta animado Piper (2016), podemos ver um ciclo de jornada do herói que corresponde bem à imagem apresentada anteriormente. A história do filhote de passarinho começa com ele no mundo cotidiano, vivendo em seu ninho na praia, e sua mãe realiza a chamada à aventura com o objetivo de fazer o filhote conquistar sua independência e conseguir buscar alimento sozinho. A resistência de Piper à aventura de enfrentar o enorme mundo em volta de seu ninho representa a fase de recusa do chamado, que permanece até o filhote encontrar o mentor, que no caso, é o ermitão. A partir disso, Piper descobre um novo mundo, o mundo especial, e seu enfrentamento permite com que supere seu medo e dificuldade de buscar alimento sozinho. O final do curta-metragem representa justamente o ciclo voltando à sua origem: Piper saindo do ninho assim como no começo do filme, contudo, sua nova perspectiva o permite lidar com o mundo à sua volta com muito mais coragem e determinação.

Figura 23: Imagem do Filme Homem Aranha no Aranhaverso



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g4Hbz2jLxvQ> Acesso em: 4 de abril de 2023

No longa-metragem *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018), o protagonista vive um bom exemplo do ciclo da jornada do herói: Miles começa a história no seu mundo cotidiano, como um adolescente normal que possui conflitos familiares triviais e uma rotina escolar tradicional na nova escola. O chamado para a aventura acontece quando os poderes começam a aparecer devido à picada da aranha radioativa, e o personagem encontra o outro Homem Aranha, o qual pede para Miles parar o Rei do Crime. Inicialmente Miles recusa o chamado, mas ainda tenta se acostumar com seus novos poderes. O encontro com o mentor e a travessia do limiar acontece quando Miles se depara com ainda mais um Homem Aranha e começa a aprender consideravelmente o funcionamento das suas habilidades à medida que enfrenta os inimigos do filme. O momento de luta entre todos os Homem-Aranha e o Rei do Crime é o momento de maior provação do personagem, o qual quase morre, se não fosse o seu pai o apoiando de longe, então ele se apodera totalmente seus poderes, obtém suas recompensas e volta a vivenciar sua vida de adolescente do mundo cotidiano, mas com os aprendizados conquistados com sua aventura no multiverso.

Com esses conceitos a respeito de narrativa e narrativa visual estabelecidos, é possível encontrar maneiras de utilizar essas metodologias narrativas para causar um engajamento social nos telespectadores, e dessa forma, promover mudanças sociais a respeito de temas sensíveis, como o luto, por exemplo. Para entender mais sobre isso, é importante observar a profundidade que projetos de design de animação possuem. Dessa forma, é essencial ter uma atenção voltada não apenas para a parte técnica da animação e do design, mas também conceitos sobre design social.

2.2. O DESIGN SOCIAL

2.2.1 O papel social do Design e da Animação

Não só o papel profissional e técnico da profissão do designer foi sendo discutido ao longo dos séculos, como o papel social também vai ficando cada vez mais claro à medida que o design se estabelece como demanda de outras áreas da sociedade. Os anos 60 foram particularmente importantes para procurar um papel social para o design e distanciá-lo de uma delimitação meramente pragmática. Miyashiro (2011, p. 65) aborda que nessa década, várias organizações e movimentos buscaram propostas para mudanças políticas, sociais e culturais. Uma delas é o First Things First.

Figura 24: Imagem da publicação do Manifesto First Things First de 1964.



Fonte: Design is History. Disponível em: <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/> Acesso em: 18 de abril de 2023

O manifesto **First Things First** foi escrito e lido pelo designer britânico Ken Garland, em um encontro da Sociedade das Artes Industriais. No texto, assinado por vinte e dois profissionais que participaram do encontro, há um tom de revolta relacionada ao padrão de consumo altamente pressionado pela publicidade e propaganda, e em como os profissionais da área do design vêm gastando suas habilidades criativas em comunicação com propósitos triviais e que pouco contribuem para propriedade nacional. O manifesto tem como intuito o redirecionamento da atenção e energia dos profissionais para demandas mais urgentes e que promovem “maior consciência do mundo, a cultura, a educação e o comércio”.

Braga (2011) aborda que desde a década de 90 o questionamento da função social do design tem se intensificado, devido à área estar inserida em “um mundo globalizado, em crise ecológica e com mudanças cada vez mais rápidas na comunicação, na economia, política e cultura”, e isso pode ser comprovado pela renovação do First Things First em 1999.

No atual século, o termo design é discutido por grandes instituições que procuram deixar o termo atualizado e coerente com as funções desempenhadas pelos designers. Essas definições vão evoluindo num ritmo que procura se parecer com a velocidade do desenvolvimento social geral, acompanhando as novas tecnologias e papéis de trabalho. Na 29th General Assembly in Gwangju, na Coreia do Sul, o Comitê Profissional do, na época, Conselho Internacional de Sociedades do Design Gráfico (ICSID), determinou o termo design industrial como “um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso nos negócios e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores⁵” (World Design Organization, 2016). Com essa definição, é possível notar o foco do papel do designer no desenvolvimento de artefatos principalmente físicos, e seu desempenho possui principalmente um mérito econômico, e não muito social.

Em 2019, o International Council of Design (ICoD) procurou redefinir mais uma vez o termo design, e até hoje encontra-se como:

Uma disciplina de estudo e prática focada na interação entre uma pessoa - um "usuário" - e o ambiente feito pelo homem, levando em consideração considerações estéticas, funcionais, contextuais, culturais e sociais. Como uma disciplina formalizada, o design é uma construção moderna.⁶
(International Council of Design, 2019, tradução do autor)

Dessa forma, é possível perceber uma maior valorização do Conselho a respeito do aspecto teórico do design. Tratar a área do design como área não apenas de mercado, mas também de estudo, é essencial para enfatizar a responsabilidade social que o designer possui, como foi citado anteriormente por Braga (2011). Além disso, tão importante quanto perceber a evolução da relação entre teoria e prática no bom desempenho do trabalho de design, é perceber também o foco nas pessoas que são beneficiadas pelo design (o qual chamam de usuário), contribuindo ainda mais para o potencial humano e social que o design pode atingir. O ICoD ainda complementa:

⁵ Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences.

⁶ Design is a discipline of study and practice focused on the interaction between a person — a ‘user’ — and the man-made environment, taking into account aesthetic, functional, contextual, cultural and societal considerations. As a formalized discipline, design is a modern construct.

Às vezes, são projetadas 'coisas' que não deveriam existir, contribuindo para o excesso de lixo nos aterros. Embora valorizemos a criação de objetos funcionais e estéticos, acreditamos que o design do futuro fará as pessoas repensarem seus desejos e questionarem sua necessidade de mais “coisas”. As formas de design para amanhã podem se tornar, por exemplo, a criação de uma rede de pessoas reunidas para influenciar os governos a estabelecer uma política ou sistemas para compartilhar e reutilizar bens tangíveis.⁷
(International Council of Design, 2019, tradução do autor)

O Conselho, portanto, não apenas demonstra um termo que abrange o papel do designer, como também critica um “fazer” do design que contribui para necessidades superficiais e que mantém o consumo excessivo das pessoas, exemplificando um aspecto social importante da área de atuação.

Como foi introduzido neste tópico, a discussão acerca da terminologia do design e da sua abrangência social é relevante para que a profissão do designer não seja reduzida à produção de bens materiais esteticamente agradáveis, para que dessa forma a área não se aproxime, como bem disserta Bonsiepe (2011), “do efêmero, da moda, do obsoletismo rápido, do jogo estético-formal, da glamourização do mundo dos objetos”. É uma tentativa de quebrar a frequente associação “a objetos caros, pouco práticos, divertidos, com formas rebuscadas e gamas cromáticas chamativas”, utilizadas como uma maneira de manter o status quo de classes sociais mais favorecidas com produtos que possuem uma riqueza estético-formal, porém pobreza em propósito de mudança e desenvolvimento social coletivo.

Discutir, revisar e ampliar o termo design e inserir seu papel social é importante para evitar uma banalização feita pelos próprios designers, afinal, a superficialidade da área alegada por pessoas leigas já é outro desafio a ser superado, e pode ser perigoso que essa banalização continue sendo alimentada pelos próprios profissionais. Com esse propósito de expansão das funções e do papel do design, o termo “design social” começa a ser um termo bastante falado em publicações que tratem dos mesmos questionamentos que estão sendo tratados neste capítulo.

Lima & Martins (2011, p. 115) definem o design social como “uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e consequências sociais do processo de design.” Eles complementam também afirmando que o design social “promove

⁷ Sometimes, 'things' are designed that should not have been, contributing to the excess of waste in landfills. While we value the creation of functional and aesthetic objects, we believe that the designs of the future will be about making people rethink their desires, and question their need for more 'stuff'. Forms of design for tomorrow may become, for example, the creation of a network of people brought together to influence governments to establish a policy or systems to share and re-use tangible goods.

valores como sustentabilidade e desenvolvimento sociocultural". Neves (2011, p. 45) utiliza o termo design social como sinônimo de um design gráfico socialmente engajado ou socialmente responsável. A autora alega que essa área está cada vez mais presente nas discussões acadêmicas e profissionais, fruto de uma tendência mundial na qual cada área do conhecimento está tomando consciência da responsabilidade dos efeitos que cada indivíduo e grupo social têm na sociedade. Ainda segundo a autora:

O estímulo à atividade profissional consciente de seu papel social vem ganhando espaço nos textos sobre design e o conhecimento teórico tem sido mais valorizado e apreciado graças à atitudes de profissionais e professores da área em prol da disseminação de suas ideias e de uma reflexão crítica da nossa profissão.
(Neves, 2011, p. 45)

Dessa forma, temos demonstrações de como a definição de design está gradativamente mais interligada com o seu propósito social, além de compreender também a área do design social, a qual possui como foco justamente a aplicação de projetos de design focados em fazer parte de uma mudança no quadro social, econômico e político das pessoas, principalmente a partir de estratégias de conscientização. Miyashiro (2011, p. 65) ainda vai além e aborda que o design “se insere no dia a dia, nas necessidades das pessoas, no que as dignifica enquanto ser humano ou às permite exercer cidadania com mais plenitude”.

A animação, entendida também como uma área do campo do design gráfico, também pode fazer parte das ferramentas que auxiliam no engajamento social a partir de estratégias de conscientização. Carvalho e Silva et al.(2022, p. 95), alegam que “as produções audiovisuais têm utilizado cada vez mais a sua influência na conscientização do público acerca de assuntos com relevância social”. São exemplos de projetos com propósitos sociais que o próximo tópico aborda, na tentativa de explorar a maneira que as narrativas visuais animadas podem conscientizar um determinado público.

2.2.2 Animação como ferramenta de Engajamento e Conscientização Social

Uma das potencialidades da animação e da narrativa visual é poder se comunicar com o público através de metáforas e de expressões não verbais. A partir dessas metáforas, pode-se trazer uma comunicação mais ampla para as pessoas, permitindo-as adquirirem o conhecimento de um

determinado assunto sem necessitar de uma bagagem técnica prévia.

Tais metáforas também podem trazer eufemismo para o assunto tratado, dando a possibilidade de engajar públicos ainda mais distintos e mais delicados, principalmente o infantil.

Forceville & Paling (2018) inclusive analisam a importância e estratégias possíveis dessas metáforas em filmes animados que abordam depressão, demonstrando, inclusive, a capacidade da animação como possível ferramenta para abordar sobre problemas de saúde mental.

Carvalho e Silva et al (2022) citam alguns exemplos de animações que possuem importância para a sociedade, como, por exemplo, **My Life is Worth Living**, uma websérie com episódios de duração aproximada a 5 minutos, a qual tem como objetivo levar a jovens que tentaram suicídio ou pessoas que conhecem pessoas que tentam suicídio maneiras mais assertivas de como lidar com tais situações, e de como podemos falar sobre esse tema com as pessoas. Uma série muito importante de ser divulgada em razão da necessidade das pessoas que tentam suicídio ouvir esses tipo de mensagem.

Figura 25: Imagem do filme Is Anybody Out There?



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xgKdiPFrdl0> Acesso em: 4 de abril de 2023

Is Anybody Out There? é um curta metragem utilizado como estratégia de conscientização da Barbara Sinatra Children's Center Foundation, para auxiliar como campanha que explora a necessidade de jovens a procurar ajuda a respeito de algum problema sério.

Figura 26: Imagem do filme Are You Ok?



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw> Acesso em: 4 de abril de 2023

No curta metragem **Are You Ok?** (2021), vemos a história de dois personagens lidando com um enorme bullying que começa a afetá-los na internet e na vida real. Noah e Raquel vivenciam situações bastante realistas e demonstram que resolver esse tipo de situação é muito mais complexo do que simplesmente ignorar.

Figura 27: Imagem do trailer do filme Je Me Gratte



Fonte: Encounters Film Festival. Disponível em: <https://www.encounters.film/selfscratch> Acesso em: 5 de abril de 2023

Je Me Gratte é um curta metragem francês que foi traduzido em alguns países como **Self Scratch**. Dirigido por Chenghua Yang, o filme conta a história de Wen, uma mulher que está sofrendo por um término de um relacionamento. A dor desse rompimento é tamanha que a personagem passa por um processo de auto isolamento, e acompanha-se durante o curta-metragem uma grande conversa que ela tem consigo mesma, e embarca numa jornada de recuperar a sua própria confiança, que ela descobre ter sido a maior perda do relacionamento, e não o amor.

O curta-metragem trabalha com diversas metáforas (e algumas cenas literais também) que retratam o processo da Wen de se machucar por causa da perda de sua autoestima, e o clímax do filme ocorre quando ela se quebra por completo, em várias partes menores dela mesma, e precisa se

reconstruir. O final deixa sutil como o processo de um término pode ser bem parecido com o processo de luto de perder uma pessoa amada, mas que aos poucos, ele pode ser lidado, sendo possível conviver com essa dor. Esse projeto possui um bom engajamento para pessoas que passam por um processo tão comum como esse, mas que ao mesmo tempo consegue ser traumático e bastante doloroso.

Todos esses são exemplos de como a animação pode engajar pessoas, ou seja, demonstra uma possível capacidade de mover grupos de pessoas a realizar reflexões internas sobre suas próprias vidas e atitudes, além de promover mais oportunidades para minorias sociais, fazendo-as se sentir pertencentes a um grupo social e capazes de também promover mudanças em suas vidas e nas de outras pessoas ao redor do mundo. Ainda existem animações que tratam especificamente sobre o luto, que serão tratadas no próximo capítulo.

2.3. O LUTO

2.3.1. O processo do Luto e seus estágios

O luto pode ser caracterizado como um processo pelo qual sentimos a dor da perda de uma pessoa ou qualquer ser vivo querido. O luto pode ser experienciado de maneiras e razões muito individuais. Para Kübler-Ross & Kessler (2005), o luto pode ser, inclusive, experienciado antes mesmo da própria perda, sendo antecipado e vivido em momentos em que é possível perceber que a vida de alguém não será eterna.

Ainda de acordo com os autores, geralmente aprendemos o que é o luto quando ainda somos crianças, e percebemos através da nossa própria vivência que tudo o que é vivo em algum momento, morre.

Freud (2013) vai ainda mais além sobre a descrição do luto, pois ele pode ser sentido não apenas com a perda de uma pessoa querida, mas pelas abstrações que estejam no lugar desta, como pátria, liberdade, ideal, relacionamentos afetivos, bichos de estimação, e assim por diante.

Algo muito importante ressaltado por Freud (2013) é que embora o luto venha acompanhado muitas vezes por um estado de tristeza profunda, e ainda, acarrete graves desvios da conduta normal da vida, ele não é considerado uma patologia. Diferente de transtornos mentais

como borderline e depressão, acredita-se que o luto pode e deve ser lidado e superado de maneira natural, sendo inadequado e até mesmo prejudicial perturbá-lo.

Kübler-Ross & Kessler (2005) classificam o luto em cinco estágios principais:

- **Negação**
- **Raiva**
- **Barganha**
- **Depressão**
- **Aceitação**

Ne na sua própria obra destacam que esses estágios foram criados como uma maneira de ajudar aqueles que passam pelo processo de luto, e que a individualidade de se lidar com o sentimento da perda permite com que algumas pessoas passem por todos os estágios, alguns passem por menos, outros por nenhum, e em ordens que podem não ser compatíveis entre si. A dor do luto é tão individual quanto quem passa por ele, e a intenção dos estágios não é encaixar a dor em caixas, pois eles afirmam que não existe uma forma típica de passar por uma dor, tão menos, uma dor típica.

A **Negação** é o primeiro estágio, o qual pode também ser vivido pela pessoa que está morrendo, em certos casos de doenças terminais, onde há uma negação literal de que a vida dela está no fim. No entanto, para quem vive o processo de luto, a negação é menos literal e mais subjetiva: não é uma descrença de que a morte ocorreu, mas sim, a dificuldade de se acostumar com a ideia de que a pessoa nunca mais irá retornar. É uma fase em que o indivíduo está em um processo intenso de sofrimento, no qual sua estrutura física, mental e emocional não suporta conviver com a nova realidade de forma fácil. Os autores citam, por exemplo, a dificuldade de lidar que ao chegar em casa a esposa não irá mais aparecer pela porta, ou que o marido não está em uma simples viagem de negócios. Eles contam, inclusive, a história de uma personagem chamada Alicia, a qual perde seu marido, que estava em uma viagem de trabalho. Ele estava com problemas de celular e só conseguiu ligar para ela dois dias depois de chegar no novo país, contudo, alguns dias depois ela recebe a notícia de sua morte de madrugada, e se pergunta se foi um sonho. Ao ter a morte confirmada pela polícia no dia seguinte, ela começa a organizar o funeral enquanto nega a realidade, afirmando que ele não morreu, que o corpo será de outra pessoa e que ele ainda irá ligar

para ela. Mesmo após confirmar que era seu marido olhando para o corpo, sua negação continuava nos dias seguintes. Toda a narrativa construída serviu para ilustrar como funciona o estágio da negação.

Esta primeira fase do luto nos ajuda a sobreviver à perda. Nela, o mundo torna-se sem sentido e opressor. A vida não faz sentido. Estamos em estado de choque e negação. Ficamos apáticos. Nós nos perguntamos como podemos continuar, se podemos continuar, por que devemos continuar. Tentamos encontrar uma maneira de simplesmente sobreviver a cada dia. A negação e o choque nos ajudam a enfrentar a perda. A negação nos ajuda a controlar nossos sentimentos de luto. Há uma graça na negação. É a maneira da natureza de deixar entrar apenas o máximo que podemos suportar. (KÜBLER-ROSS; KESSLER, 2005, p. 20 tradução do autor)⁸.

Os autores afirmam que esses sentimentos gerados nesse estágio são importantes, pois são mecanismos de proteção da nossa psique, que serve para diminuir a dor gerada pela perda, tornando possível evitá-la e se distanciar dela momentaneamente, pois passar por toda a dor da perda de uma única vez é muito intenso para nossa mente suportar, então passamos pelo processo aos poucos, de forma que a realidade se torna mais palpável e fácil de acreditar à medida que o tempo passa. Com isso, os questionamentos passam a ser outros, como por que a morte teve que acontecer, se precisava ter acontecido daquela maneira, se algo poderia ter previsto, e os sentimentos de negação, vão se esvaziando.

A **Raiva** é o segundo estágio e caracteriza-se por um estado de irritação que pode ter diversas origens. A raiva pode ser direcionada para inúmeros aspectos da vida da pessoa que está em luto, tanto amigos, família, médicos, enfermeiros, a própria pessoa enlutada, a pessoa morta e até a religião. A raiva pode vir simplesmente de entender que coisas dolorosas acontecem com as pessoas que amamos. Os autores afirmam que a raiva aparece quando a pessoa que está de luto já se sente segura o suficiente para enfrentar melhor a realidade, e os sentimentos mais intensos nesse momento são a tristeza, o pânico, a dor e a solidão. Eles enfatizam também que pessoas queridas e amigos podem se surpreender diante dos comportamentos feitos durante esse estágio, pois a raiva aparece quando a pessoa enlutada está voltando ao ritmo da sua vida cotidiana novamente.

Os autores incentivam a não evitar a raiva, e permitir-se senti-la, mesmo se tiver a impressão de que ela nunca irá embora. Eles afirmam que a raiva é necessária para o processo de

⁸ This first stage of grieving helps us to survive the loss. In this stage, the world becomes meaningless and overwhelming. Life makes no sense. We are in a state of shock and denial. We go numb. We wonder how we can go on, if we can go on, why we should go on. We try to find a way to simply get through each day. Denial and shock help us to cope and make survival possible. Denial helps us to pace our feelings of grief. There is a grace in denial. It is nature's way of letting in only as much as we can handle.

cura do luto, e quanto mais a raiva for sentida, mais rápido ela pode ser dissipada, e o indivíduo estará pronto para enfrentar outras sensações que estão escondidas por baixo do que eles chamam de “ondas de raiva”. Desde que a raiva não consuma a pessoa por longos períodos, ela é uma parte importante da gestão emocional.

Se pedirmos às pessoas para deixarem sua raiva imediatamente, apenas as alienamos. Sempre que pedimos às pessoas que sejam diferentes do que são, ou que sintam algo diferente do que sentem, não as estamos aceitando como são e onde estão. Ninguém gosta de ser solicitado a mudar e não ser aceito como é. Gostamos ainda menos no meio do luto. (KÜBLER-ROSS; KESSLER, 2005, pág. 23, tradução do autor)⁹

Os autores também afirmam que é mais comum encontrar um incentivo à supressão da raiva do que entender como senti-la, e enfatizam a importância de encontrar maneiras de expressar o sentimento sem se machucar ou machucar outras pessoas. Tais maneiras podem ser muito individuais e subjetivas. Eles citam algumas generalizações, como falar com um conselheiro, gritar em um travesseiro, conversar com amigos e familiares e praticar exercícios físicos. À medida que a raiva é expressa, é possível encontrar outros sentimentos além da raiva, sendo a maioria dor, que no geral é proporcional ao quão a pessoa que morreu era amada.

No estágio da **Barganha**, o indivíduo fica imerso em uma série de questionamentos. É um momento em que ele fica pensando em possibilidades do que poderia ter salvado a pessoa amada, como inúmeros pensamentos de viagem no tempo. O sentimento que mais acompanha a barganha, segundo os autores, é a culpa, pois o indivíduo acaba procurando responsabilidade nas possíveis ações que ele poderia ter feito diferente para que a pessoa amada não morresse. Existe, inclusive, uma relação de barganha com a dor, para evitar com que ela seja sentida no processo do luto, uma forma de escapar da realidade triste, similar com a dinâmica dos estágios anteriores, especialmente, com a negação. Os autores citam um bom exemplo do estágio da barganha, no qual o senhor de idade estimula sua esposa a caminhar, e em uma de suas caminhadas, eles acabam atropelados, e o estágio da barganha do senhor ocorre poucos momentos antes da morte de sua esposa na sala de cirurgia, evidenciando, mais uma vez, que os estágios do luto não são lineares, tampouco possuem uma sequência pré-definida.

⁹ If we ask people to move through their anger too fast, we only alienate them. Whenever we ask people to be different than they are, or to feel something different, we are not accepting them as they are and where they are. Nobody likes to be asked to change and not be accepted as they are. We like it even less in the midst of grief.

As pessoas costumam pensar nos estágios mantendo-se por semanas ou meses. Esquecem-se de que os estágios são respostas a sentimentos que podem durar minutos ou horas enquanto entramos e saímos de um e depois de outro. Não entramos e saímos de cada estágio individual de forma linear. Podemos sentir um, depois outro e voltar ao primeiro. (KÜBLER-ROSS; KESSLER, 2005, págs. 25-26, tradução do autor)¹⁰

Em alguns casos, como o exemplo citado do senhor que perdeu a esposa atropelada, a barganha pode durar a maior parte do processo de luto, como uma forma da pessoa tentar reprimir a dor da perda: não necessariamente ela acredita nos acordos que propõe, apenas encontra um alívio momentâneo pensando no retorno da pessoa amada. Em outros casos, a barganha pode servir como transição de um estágio do luto para outro, servindo como um momento para a mente se ajustar e encontrar maneiras de lidar com as emoções mais fortes. Os autores também afirmam que a barganha pode mudar ao longo do tempo, podendo começar como acordos para a pessoa amada ser salva da morte, para depois acabar com acordos para morrer no lugar dela.

Quando se aceita que a pessoa irá morrer, existe barganha para que a morte seja indolor. Já quando a morte acontece, a barganha tende a se mover do passado para o futuro, esperando que novas doenças sejam evitadas na família, que não haja mais problemas de saúde, que tragédias parem de acontecer com suas pessoas amadas e que irão se reencontrar em outro plano existencial, como o céu da religião cristã, por exemplo. Barganha é um processo de mudança da exploração das possibilidades e improváveis realidades criadas pela mente, para chegar à conclusão de que a pessoa amada realmente se foi.

Os autores introduzem a **Depressão** como o estágio mais profundo do luto. Diferente dos estágios anteriores, onde o foco permanece mais no passado e no futuro, a depressão possui um maior foco no presente. Mais ainda que os outros estágios, a depressão possui uma grande sensação de que é interminável, e é caracterizada por uma grande dificuldade e questionamentos a respeito de motivações para realizar atividades diárias básicas, como comer e levantar da cama, por exemplo, assim como uma enorme sensação de apatia. Assim como Freud (2013) afirma sobre o luto de uma forma geral, Kübler-Ross & Kessler (2005) alertam que essa depressão não é a depressão clínica, caracterizada como um transtorno psíquico. Os autores afirmam que existe uma cultura muito forte na sociedade em lidar com a depressão do luto como algo não natural, que

¹⁰ People often think of the stages as lasting weeks or months. They forget that the stages are responses to feelings that can last for minutes or hours as we flip in and out of one and then another. We do not enter and leave each individual stage in a linear fashion. We may feel one, then another, and back again to the first one.

precisa ser consertado e tratado com urgência, e geralmente quando a pessoa enlutada tem consciência que está nesse estágio, é comum ocorrer estratégias para sair desse estado de tristeza profunda. Segundo a American Psychiatric Association (2014), o transtorno depressivo maior (conhecido popularmente como depressão clínica) caracteriza-se por uma alteração de humor que dura semanas, meses ou anos, e não tende a ser ligado a sentimentos ou preocupações específicas e não costuma ter a capacidade de antecipar felicidade ou prazer. A pessoa que possui episódios depressivos maiores (EDM) costuma ter rumações e autocríticas constantes a si mesmo. Um indivíduo com EDM tem pensamentos suicidas com foco em acabar com a própria vida por causa de sentimentos de desvalia e aversão a si próprio, de não merecer estar vivo ou da incapacidade de enfrentar a dor da depressão. Eles deixam claro a diferença dessas características para um episódio de luto, que não costuma ser uma tristeza constante e persistente, caracterizada por ondas de dor, além de que os sentimentos de tristeza e desvalia são sempre ligados ao evento do luto. Kübler-Ross & Kessler (2005) comparam a depressão natural como um resfriado da mente. Afirmam que lidar com a depressão do luto pode ser desafiador, mas episódios de tristeza profunda são comuns ao longo da vida e precisam de tempo para se adaptarem.

A reação inicial da maioria das pessoas a quem está triste é tentar animar, dizer para não olhar para as coisas com tanta tristeza, para olhar para o lado bom da vida. Essa reação animadora costuma ser uma expressão das próprias necessidades dessa pessoa e da própria incapacidade dessa pessoa de tolerar um rosto com raiva por um longo período. Deve-se permitir que um enlutado experimente sua tristeza e ficará grato por aqueles que podem sentar-se com ele sem lhe dizer para não ficar triste. (KÜBLER-ROSS; KESSLER, 2005, págs. 29-30, tradução do autor)¹¹

Para passar por esse estágio, os autores afirmam que é importante não evitar as ondas de tristeza, tensão, irritabilidade ou desmotivação. Assim como falam no tópico da raiva, quanto mais rápido se aceita os sentimentos desconfortáveis, mais rápido eles se esvaziam. A depressão pode ser complexa, e lidar com ela exige um equilíbrio entre diversos aspectos. Embora não exista um consenso na comunidade científica a respeito do uso de medicamentos em episódios de depressão relacionados ao luto, é importante observar o caso de cada indivíduo. Para alguns, o uso de antidepressivos pode ser um bom aliado, para outros, um limitador. Em alguns casos, há a

¹¹ Most people's initial reaction to sad people is to try to cheer them up, to tell them not to look at things so grimly, to look at the bright side of life. This cheering-up reaction is often an expression of that person's own needs and that person's own inability to tolerate a long face over an extended period. A mourner should be allowed to experience his sorrow, and he will be grateful for those who can sit with him without telling him not to be sad.

possibilidade de combinar suporte pessoal, psicoterapia e utilização de medicamentos antidepressivos.

O estado da depressão assemelha-se bastante à expressão “**fundo do poço**”, um ditado popular que é utilizado diversas vezes quando se refere a situações extremamente difíceis e dolorosas que não parecem haver saída ou solução, que não só pode ser a situação do estágio de depressão como também do luto de uma forma geral. É possível estabelecer um paralelo (ou até mesmo, uma certa origem) dessa expressão com a teoria do absurdo criada por Albert Camus e também relacionar superficialmente à descrição do abismo existencial de Nietzsche. Camus, ao escrever sua teoria do absurdo, faz analogia inúmeras vezes entre o contexto filosófico e cotidiano, como o suicídio. Uma dessas relações estabelecidas é por meio do mito do Sifisio, um personagem da cultura grega que é condenado a subir uma pedra muito pesada até o topo de uma montanha para que ela role e ele necessite subi-la novamente, em um ciclo de trabalho eterno e sem propósito (CAMUS, 2019, p. 98-102). É possível relacionar algumas dessas associações do absurdo de Camus ao estado humano de comumente passar por uma situação tensa, estressante e desafiadora que não parece ter saída e solução, levando alguns casos, inclusive, à morte¹².

Enquanto isso, Nietzsche utiliza uma expressão um pouco mais literal ao abordar temas existencialistas: o abismo. O filósofo fez grandes contribuições para o pensamento niilista europeu (ARALDI, 2020), e como se não bastasse seus pensamentos e reflexões com temáticas delicadas, sensíveis e (algumas até mesmo) pessimistas, existiram épocas da sua vida o qual vivenciou, segundo Araldi (2020), um confronto com o vazio da existência humana, o qual ele nomeia de abismo do nada, descrito com uma sensação de angústia e vontade de fugir desse abismo.

O termo, dentro da linha de pensamento do filósofo, também é utilizado para referenciar a sensação causada pela solidão, que por vezes, também é um sentimento comum dentro do processo de vivência do luto: “o pensador solitário só vivencia o mundo ainda como um abismo (um hiato, uma fenda, uma lacuna), e se vê assolado por uma necessidade cruel e desumana” (ARALDI, 2020). A depressão do luto, e até mesmo o próprio processo do luto se assemelhar a essas angústias e metáforas que fazem referência a um abismo sem saída, permite uma associação comum e de fácil assimilação, pois quando se chega a um fundo de um poço, o único caminho possível, é para

¹² A morte descrita por Albert Camus possui relação com o sentido literal e popularmente conhecido sobre a morte, mas é importante destacar que o autor fala muito mais a respeito da morte no sentido filosófico, que possui peculiaridades e entendimentos característicos da área da filosofia que não serão discutidos neste trabalho.

cima.

Os autores afirmam que o estágio da **Aceitação** é muitas vezes confundido com a noção de que pensamentos negativos a respeito de tudo que aconteceu irão desaparecer completamente, o que não é o caso. A maioria das pessoas nunca consegue superar ou esquecer a morte de alguma pessoa amada. Esse estágio trata mais sobre aceitar a realidade de que a pessoa amada se foi, compreender que aquela realidade é permanente e aprender a viver com ela. Eles classificam esse estágio como o último pois é nesse estado de compreensão que o processo de cura do luto costuma ficar mais firme, embora possa ser um estado bastante instável e nada impede que em momentos específicos o indivíduo enlutado possa retornar para os estágios anteriores.

Para os autores, a cura vem acompanhada de ações como lembrar, re-coletar e reorganizar momentos, emoções e pensamentos. Por mais que o indivíduo enlutado possa pensar que aquela hora era muito cedo para a pessoa amada morrer, ou até mesmo entendendo que já era o momento da vida dela acabar, os autores lembram que a vida ainda continua, e que ainda não é o momento de também morrer, mas de nos curar.

O indivíduo enlutado, segundo os mesmos autores, pode procurar restabelecer a vida cotidiana como era antes da pessoa amada morrer, porém afirmam que é em vão, pois o passado não consegue permanecer intacto. São necessárias mudanças que exigem que o indivíduo reorganize papéis e tarefas que antes eram de responsabilidade de quem se foi, que podem tanto ser delegadas para outras pessoas, como para o próprio indivíduo enlutado. Segundo os autores, quanto maior a conexão de identidades entre o enlutado e a pessoa que morreu, mais difícil para o enlutado conseguir realizar essas atividades.

Os autores afirmam que aceitação não é gostar de uma situação: podemos ter consciência sobre a realidade, mas encontrar paz com ela pode ser difícil em pouco tempo. Gradualmente, no tempo próprio de cada um, é possível sim encontrar paz com o que aconteceu. A aceitação é um processo para ser experienciado, e não um estágio que determina um ponto final.

Encontrar aceitação pode ser apenas ter mais dias bons do que ruins. Quando começamos a viver novamente e aproveitar a vida, muitas vezes sentimos que estamos traindo nosso ente querido. Nunca podemos substituir o que foi perdido, mas podemos fazer novas conexões, novos relacionamentos, novas interdependências. Em vez de negar nossos sentimentos, ouvimos nossas necessidades; nos movemos, mudamos, crescemos, evoluímos. Podemos começar a estender a mão para os outros e nos envolver em suas vidas. Investimos em nossas amizades e em nosso relacionamento com nós mesmos. Começamos a

viver novamente, mas não podemos fazê-lo até que tenhamos dado tempo ao luto. (KÜBLER-ROSS; KESSLER, 2005, pág. 32, tradução do autor)¹³

O fato dos autores terem um estágio do luto o qual o nome é associado a com coisas boas provavelmente poderia ser um dos motivos que descredibiliza a teoria dentro do eixo científico da psicologia (além do aspecto dos estágios possuírem uma estrutura que se assemelha a um jogo, por exemplo, no qual é necessário passar por todas as fases com uma certa ordem, tendo a ideia de que só existe uma forma de viver o luto). Contudo, conhecer o modelo de Kübler-Ross & Kessler (2005) é relevante para compreender como narrativas podem ser geradas a partir desses estágios, como a própria autora utiliza em sua obra para exemplificar situações em cada capítulo. O recurso de storytelling se mostra importante para passar informações delicadas como essas. Além disso, a obra fala diversas vezes que não existe ordem, tempo, maneira ou processo correto, a sua tentativa parece se assemelhar mais a um modelo didático para as pessoas, e menos teórico a respeito dos comportamentos e cognições associados ao processo do luto.

Para a pesquisa exploratória deste trabalho, também foi importante compreender melhor sobre as cores por trás do luto: como relacionar os estágios do luto descritos por Kübler-Ross & Kessler (2005) com o design gráfico? Isso é o que se explora no próximo tópico, associando os estágios a um dos recursos mais importantes da comunicação visual: a cor.

2.3.2. As cores do luto

O estudo das cores e de seus significados demonstra importância em inúmeros trabalhos dentro da área do design gráfico. Como Farina (2006) já menciona, vivemos com as cores constantemente, pois elas fazem parte da natureza em que nos inserimos, como o azul do céu e o verde das plantas. Assim como também produzimos e trabalhamos com cores em nossas próprias produções, que contam com tintas, papéis de parede, tecidos, embalagens, cinema, TV, celular, etc. Estudar as cores relacionadas aos estágios do luto é importante para auxiliar na função comunicativa dessas cores, visto que a linguagem de comunicação midiática atualmente é muito

¹³ Finding acceptance may be just having more good days than bad. As we begin to live again and enjoy our life, we often feel that in doing so, we are betraying our loved one. We can never replace what has been lost, but we can make new connections, new meaningful relationships, new interdependencies. Instead of denying our feelings, we listen to our needs; we move, we change, we grow, we evolve. We may start to reach out to others and become involved in their lives. We invest in our friendships and in our relationship with ourself. We begin to live again, but we cannot do so until we have given grief its time.

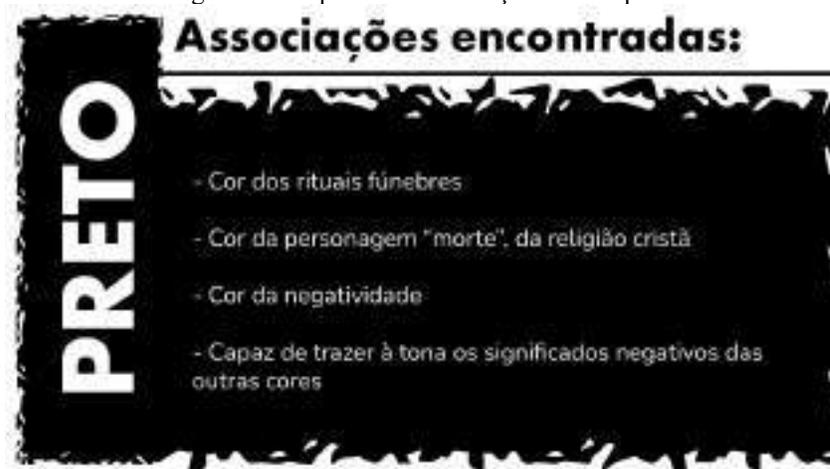
visual, e depende de entender a importância da compreensão de signos e seus significados. Pelo projeto deste trabalho tratar-se de um *color script*, o estudo das cores do luto é importante para criar uma animação que se comunique eficientemente com as cores e suas relações.

Soares (2020) em sua dissertação menciona a dificuldade de encontrar trabalhos na literatura que abordem especificamente e de forma aprofundada sobre o efeito das cores na cultura de diversos países diferentes, em como essas cores podem ser utilizadas nos funerais, e como a influência ocasionada por outros países levaram a mudanças na maneira como luto era representado em determinadas regiões do mundo.

Entretanto, seu trabalho demonstra uma ótima contribuição referente a utilização de cores pelo designer no momento de associar algumas das cores e simbologias ao sentimento do luto. Algumas cores, inclusive, ela chama de cores-chave, além de abordar pontualmente de forma equilibrada a utilização de cor de acordo com cada cultura e região do mundo, o que é um desafio diante do mundo globalizado.

A autora afirma (p. 81) que o **preto** é a cor mais predominante quando se fala em rituais fúnebres no século atual. Isso se deve à influência ocidental nas outras regiões do globo, como o Japão, por exemplo. Não apenas Soares (2020), como Heller (2014) aborda que essa influência da cor preta advém bastante da religião cristã, que foi uma das mais disseminadas ao longo do mundo desde a Idade Média. Inclusive a própria figura da Morte, o personagem do ceifador vestido de preto, que leva os mortos para o inferno também advém da mitologia cristã, e se caso o personagem for para o céu, ele estará vestido de branco.

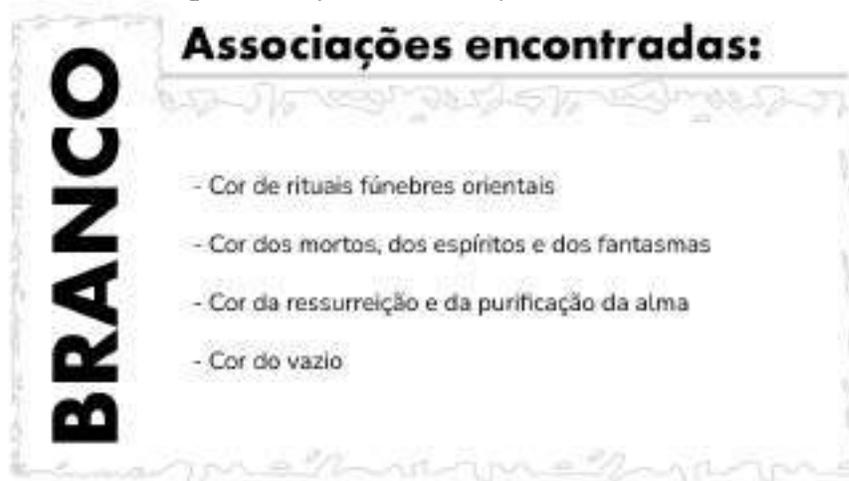
Figura 28: Esquema de associações da cor preta.



Fonte: do autor.

Soares (2020) cita que o **branco** é a segunda cor mais comum usada em rituais de luto, devido à ligação com a ideia de reencarnação, que não encara a morte como despedida final do mundo. Essa crença é comumente disseminada na Ásia. A autora afirma que a cor também é vista como “cor dos mortos, dos espíritos e dos fantasmas”, assim como cita a tradição de dar flores brancas para os mortos, assim como as cores de seus sírios. Ao contrário do preto, o branco tem uma grande associação à ideia religiosa de ressurreição e purificação da alma, e não tanto da dor. Para Heller (2014), o branco é associado ao vazio, tanto que em muitas línguas, “branco” em algumas expressões significa “vazio”, como “página em branco”, por exemplo.

Figura 29: Esquema de associações da cor branca.



Fonte: do autor

Ao relacionar com os estágios do luto de Kübler-Ross & Kessler (2005) e as emoções que derivam desses estágios, é possível estabelecer conexões interessantes entre os autores. Um bom exemplo é o estágio da negação, que possui como sentimentos predominantes o vazio, o impacto, o choque e o susto. Na obra de Heller (2014), esses sentimentos estão associados principalmente à cor preta, chamada pela autora inclusive de cor da negação: “o preto consegue transformar todos os significados das cores cromáticas em seu oposto negativo” (HELLER, 2014), o preto consegue funcionar como catalisador da reversão de todas as outras cores.

Para entender melhor sobre a associação negativa do preto, ela cita o **vermelho**, que pode estar muito relacionado com sentimento de raiva relativo ao segundo estágio descrito por Kübler-

Ross & Kessler (2005). Heller (2014) fala sobre a dualidade da representação do vermelho, como uma cor que está extremamente associada ao amor e às paixões, mas também à raiva e ao ódio. Ela explica que isso se deve não apenas à cor de maneira isolada, mas também às cores que são associadas de maneira conjunta ao tom principal. “O vermelho do ódio é certamente mais escuro do que o vermelho do amor”, contudo, “as cores secundárias e terciárias dizem muito mais sobre um sentimento, um conceito, do que todos os tons; elas formam um acorde cromático típico”. Por isso, o vermelho, quando se une ao preto, possui sua conotação negativada: o amor vira ódio. Por esta razão que o preto é considerado, por ela, a cor da negação.

A autora também associa o vermelho à ira e à agressividade, principalmente em acorde com preto e laranja, inclusive associado ao sentimento de guerra e violência, influenciando, inclusive, nas vestimentas utilizadas pelos exércitos antigos, que eram predominantemente vermelha para dar a sensação de força entre os guerreiros.

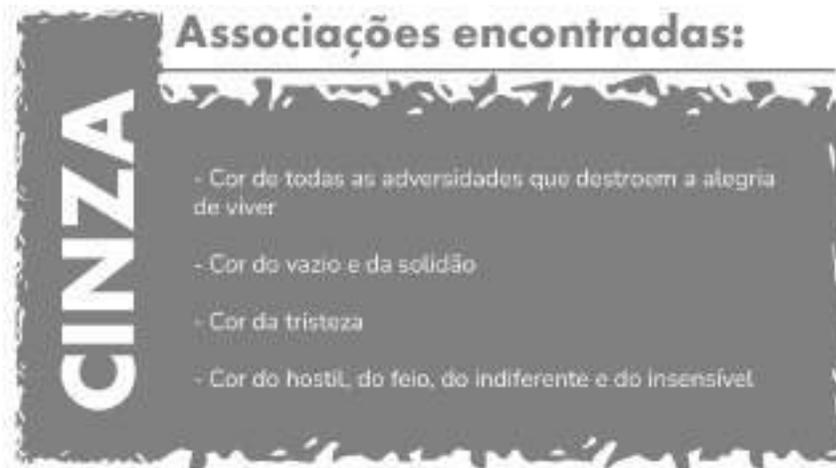
Figura 30: Esquema de associações da cor branca.



Fonte: do autor

Não obstante, os significados que Heller (2014) associa à cor **cinza** também podem se relacionar com o estágio de negação de Kübler-Ross & Kessler (2005): “o cinza é a cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver”. A autora relaciona o cinza com a sensação de vazio e de solidão, que são sentimentos bastante comuns para uma pessoa que vive o estágio da negação dentro do luto, além de relacionar a cor aos ditados populares como “tempos cinzentos”. O cinza, segundo a autora, é associado ao hostil, o feio, o inamistoso e o indiferente ou à insensibilidade. “As plantas cujas folhas são cinzentas se tornam símbolos da tristeza”.

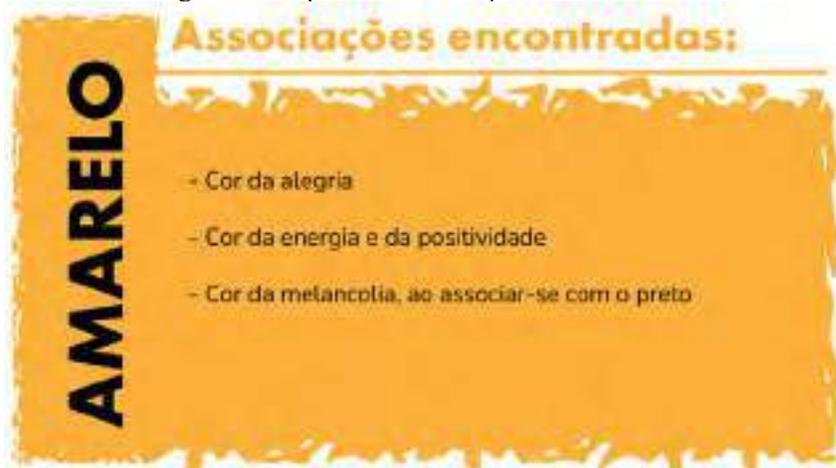
Figura 31: Esquema de associações da cor cinza.



Fonte: do autor

O cinza também é uma cor que Heller (2014) associa muito brevemente ao sentimento de culpa, que é uma emoção muito comum no estágio da Barganha, como foi citado anteriormente. Contudo, a autora não relaciona esse sentimento ao cinza na mesma intensidade que relaciona à combinação de preto com amarelo. Enquanto para ela, “vermelho-preto é o mal que deriva das paixões, amarelo-preto é o mal premeditado”. Inclusive, ela afirma que a palavra melancolia, em grego, se assemelhava à junção de preto (“melas”) com amarelo (“chole”).

Figura 32: Esquema de associações da cor amarela.

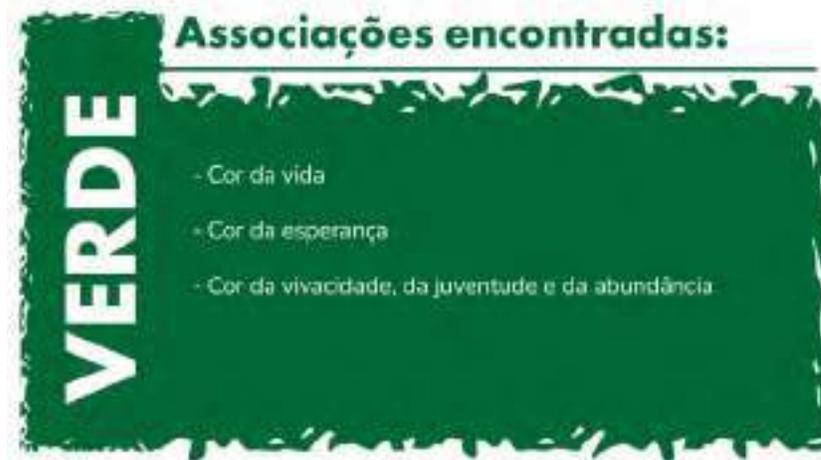


Fonte: do autor

Em total contrapartida, o **verde** é descrito por Heller (2014) como a cor da vida, da esperança, da vivacidade, da juventude e da abundância de tudo o que é vivo. O sentimento de esperança no estágio da barganha pode ter a sua associação com o verde, no exemplo descrito no

tópico anterior, pois quando a morte acontece, o estágio da barganha tende a se mover do passado para o futuro, com esperança de não ocorrer mais doenças ou tragédias na família. O estágio da barganha, nesse sentido, pode também estar relacionado ao desejo de que as coisas retornem ao seu equilíbrio natural e saudável, e todos esses sentimentos podem ser associados à cor verde, segundo Heller (2014).

Figura 33: Esquema de associações da cor verde.

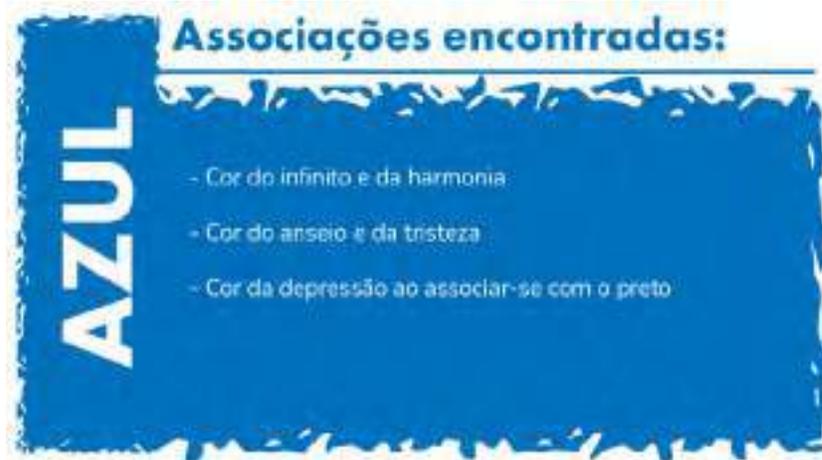


Fonte: do autor

O estágio de depressão descrito por Kübler-Ross & Kessler é profundo e parece interminável. Essas sensações podem estar muito associadas à **escuridão**, por causa da dor e tristeza profunda. Contudo, pode-se associar também à ideia de abismo de Nietzsche descrita no tópico anterior, o que associa às cores frias da paleta cromática, especialmente, **o azul escuro**. Mais uma vez, a combinação de cores com o preto leva uma conotação negativa, triste, sombria e melancólica.

Heller (2014) cita também o azul do anseio que é encontrado no estilo musical americano dos Blues, que surgiu entre os negros americanos e seu nome deriva justamente da associação da cor azul ao estado triste e melancólico: a expressão “I feel blue today” é naturalmente traduzido para “eu estou triste hoje”. Kandinsky (1996, p. 92) também escreve que o azul tende a causar sensações de aprofundamento, e quando se mistura com o preto “tinge-se de uma tristeza que ultrapassa o humano, semelhante àquela em que mergulhamos em certos estados graves que não têm nem podem ter fim” (KANDINSKY, 1996 p. 93). Uma ideia que se associa também à teoria do absurdo de Albert Camus, descrita também no tópico anterior sobre a depressão do luto.

Figura 34: Esquema de associações da cor azul.



Fonte: do autor

A cor cinza também pode ser uma cor bastante associada a essa fase depressiva e mais profunda do luto, por ser, segundo Heller (2014), uma cor que carrega inúmeros sentimentos sombrios, como descrito anteriormente no parágrafo da negação. Vários estágios, nesse sentido, parecem ter a possibilidade de apresentar cores parecidas que são associadas a sentimentos também parecidos.

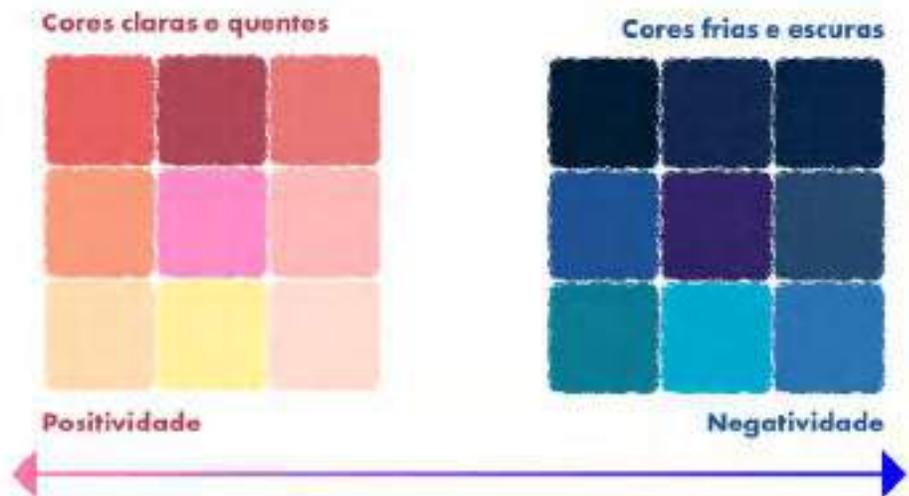
Quando se pesquisa sobre as cores da última fase do luto, foi possível notar que a negação e aceitação são completos opostos semânticos. Enquanto a negação está ligada a sentir muita dor e tristeza, a aceitação está associada a sentimentos positivos de resiliência e força. Dessa forma, fica mais fácil perceber que as cores que estão atreladas à sensação de aceitação também são, por sua vez, o completo oposto das cores da negação: enquanto a negação caminha entre o gradiente das cores acromáticas, ou seja, preto e branco, passando, inclusive, pelo cinza, a aceitação parece ter um pouco de cada cor, e não apenas isso: a aceitação parece se encaixar com a **positividade de todas as cores**: a sensação de harmonia e confiança do azul claro, a recreação, o otimismo e alegria do amarelo, a positividade e sensibilidade do rosa, a felicidade das cores douradas, verde e vermelho e o equilíbrio e o sentimento de calma e equilíbrio do verde.

É como se a negação fosse uma associação direta com a morte em si, e a aceitação, com o nascimento e com a vida, como um ciclo. Se a negação e a depressão são a escuridão, a dor e a tristeza, representados por cores bastante frias, escuras e/ou acromáticas, a aceitação é iluminação, representada por cores claras e quentes, como vermelho, laranja e amarelo. Heller (2014) inclusive cita que essa combinação de cores é o “tríplice acorde típico do prazer e de tudo o que cerca”,

envolvendo uma mistura de alegria de viver, da energia e da emoção.

Lupton (2020) quando começa a abordar sobre emoção, faz uma reflexão muito importante que, segundo ela, foi inspirada na designer Sherine Kazim: os designers e artistas deveriam ir além de uma gama binária clichê de definições quando for abordar a respeito de emoções. E ainda se pode complementar afirmando que os humanos possuem a tendência de expressar uma mistura ampla de emoções em uma mesma situação, e quando abordamos assuntos mais complexos como o luto, não estamos falando de uma dualidade simplificada descrita por Heller (2014) como “o amor - o ódio” ou “a alegria - a tristeza”, mas sim de uma nuance delicada e sensível de diversas emoções que inclusive, podem ter intensidades, momentos, ritmos e expressões muito diferentes.

Figura 35: Esquema de gradação de associações cromáticas quanto à positividade e à negatividade.



Fonte: do autor

Por causa disso, o luto possui inúmeras possibilidades de abordagem dentro da mídia da animação, pois é um processo individualizado, e que pode ser interpretado de maneiras bastante distintas. Com isso, tornou-se necessário compreender como que o luto já é previamente representado em algumas animações, criando, assim, o assunto do próximo tópico.

2.3.3. Como o luto é abordado na animação

Para entender como o processo do luto é abordado atualmente dentro das narrativas visuais expressas no universo da animação, foram escolhidas e exploradas algumas obras de animação que falam sobre a dor da perda de alguém em algum momento de sua história, ou ainda, a abordagem do medo da morte ou de como lidar com ela.

Figura 36: Frame do filme Up.



Fonte: dellinquiry. Disponível em: <https://dellinquiry.wordpress.com/2014/10/26/leaving-home-the-internal-landscape-of-up-and-the-wizard-of-oz/> Acesso em 25 de abril de 2023.

Up: Altas aventuras possui no começo de sua história uma sequência que conta sobre amor dos personagens de uma maneira que o espectador pode se apegar e sentir junto com o personagem a força da dor que a perda pode causar, assim como é possível perceber as nuances dos estágios do luto que o personagem idoso passa, como o mau humor ao interagir com as pessoas, a tristeza que o consome ao lembrar de objetos e momentos vividos ao longo do relacionamento, e a barganha (que se torna aceitação) ao projetar a casa flutuante, que era um sonho tanto dele quanto de sua esposa. Além disso, livro *Art of Pixar*, John Lasseter (In AMIDI, 2011) menciona a mudança da saturação e tonalidade de cores em relação às cenas anteriores e a morte de Ellie.

Essa animação é muito importante para representar e auxiliar na maneira como idosos podem lidar com o luto, pois o protagonista demonstra suas diversas facetas que compõem a sua personalidade e atitudes que precisa tomar para lidar com as dores enfrentadas pela perda da esposa. Além disso, também auxilia a refletir sobre procurar outros propósitos e motivos para continuar vivendo após passar por um processo de luto intenso.

Figura 37: Imagem do filme “Pinóquio”



Fonte: Revista Veja. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/em-cartaz/os-bastidores-impresionantes-de-pinoquio-em-numeros/> Acesso em: 25 de abril de 2023

Pinóquio, criado e dirigido por Guillermo del Toro e lançado pela Netflix em 2022, conta a história do clássico conto de fadas de uma maneira muito diferente do que a Disney fez nos anos 40 (e novamente em 2022). Nesse longa metragem, vemos uma versão sombria e com temas mais pesados em relação à história. Gepeto se torna um homem frio e viciado em bebida após a morte de seu filho, e as memórias criadas em torno do carvalho que visitavam o consomem em pura tristeza e raiva. Em um de seus ataques de raiva, Gepeto acaba derrubando a árvore e cria o boneco do Pinóquio. Analisando sob a perspectiva dos estágios do luto segundo Kübler-Ross & Kessler (2005), é possível notar uma oscilação (ou até mesmo, uma coexistência) dos estágios de negação, raiva e depressão no personagem de maneiras bastante intensas. Quando se observa a tentativa de criar um boneco que lembra vagamente a figura de um filho, pode-se associar a características da barganha também. O luto vivido por Gepeto no início do filme é bem forte, e pode ser uma representação interessante na abordagem da dor do luto.

Figura 38: Imagem do filme “Se algo acontecer... te amo”



Fonte: Ojai Film Festival. Disponível em: <https://ojaifilmfestival.com/if-anything-happens-i-love-you/>
Acesso em 25 de abril em 2023

O curta-metragem “**Se algo acontecer... te amo**” não possui diálogos, mas apresenta cenas fortes e sentimentais ao longo da trama. A história fala sobre dois pais que aparentemente parecem brigados, e ao longo do filme descobre-se que a filha. O filme conta a história quase que em uma ordem cronológica decrescente, fazendo com que o espectador vivencie cenas e momentos em que os pais relembram memórias calorosas com a filha, e à medida que a história avança, não apenas entendemos como essas lembranças foram criadas, mas também como a morte da filha ocorreu. O filme adiciona e se destaca em sua narrativa visual a linguagem da sombra dos pais, que representam o sentimento interno que eles vivenciam no momento, fazendo com que seja possível enxergar também o interior dos personagens, suas intenções e arrependimentos, especialmente ao aproximar-se do clímax do filme, que é quando descobrimos a morte da filha deles.

Após o clímax ocorrer e o filme encaminhar-se para sua resolução, é possível absorver até mesmo uma mensagem de esperança, pois a distância, tristeza e apatia vividas no relacionamento dos pais ficam bastante evidentes ao longo do filme, e parece que há uma certa reaproximação dos dois, a partir da música e da ressignificação de suas memórias, auxiliando a lembrar que o amor e esperança precisam acompanhar as pessoas mesmo em momentos difíceis e dolorosos como esses.

Figura 39: Imagem do filme Soul.



Fonte: Revista Variety. Disponível em: <https://variety.com/2020/film/reviews/soul-review-pixar-disney-1234843312/> Acesso em: 25 de abril de 2023

Soul é um longa-metragem que aborda diversas questões filosóficas, psicológicas e existenciais características da vida humana. A história tem como protagonista o Joe, um professor de música que sonha em fazer parte de uma banda de Jazz. Quando Joe recebe a oportunidade que tanto esperava, ele morre e vai parar no além-vida, um lugar para onde todas as almas vão após a morte. Joe não aceita sua morte e tenta voltar, o que o faz cair no pré-vida, onde todas as almas se preparam para viver.

O filme conta de uma maneira profunda e sensível sobre questões extremamente profundas que percorrem a vida adulta em uma sociedade que preza pela alta produtividade e lucro, e faz o espectador refletir sobre seus próprios objetivos de vida e sonhos que almeja alcançar. O Joe nesse caso, vive uma situação de próprio luto durante o filme, e é quando ele aceita e compreende a complexidade de se alcançar um objetivo, que ele aprende com 22 a apreciar coisas simples e preciosas da vida. É um filme que auxilia o espectador a refletir sobre como aproveitar a vida e encarar a própria morte de uma maneira natural, no sentido de não visualizar como algo negativo, mas como o próprio sentido de viver.

Figura 40: Imagem do jogo de Gris.



Fonte: Imgur. Disponível em: <https://imgur.com/gallery/xnEwIU5> Acesso em: 9 de maio de 2023.

Gris é um videogame do estilo plataforma 2D lançado em 2018 para diversas plataformas digitais, feito e desenvolvido em Barcelona. O jogo não possui diálogos, e seu nome refere-se à personagem principal, Gris, a qual vivencia a história contada de uma maneira bastante sensível e delicada. No começo do jogo, é possível ver Gris cantando em um mundo colorido e feliz, junto com uma estátua gigante, porém, de repente, a estátua que a sustentava começa a se quebrar, e sua

voz, a falhar. Vemos Gris caindo assim como todo o mundo ao seu redor, desmoronando e perdendo suas cores. Desolada, Gris caminha por um mundo branco-acinzentado e aos poucos vai percebendo formas e nuances diferentes de tons de cinza nesse mundo, além de poder correr. Ao longo do jogo, Gris vai adquirindo a capacidade de descobrir novas cores e em cada uma delas, novos desafios e habilidades são mostrados para o jogador, além de personagens que ajudam ou espantam Gris. Para acabar de uma vez por todas com esse sofrimento do luto, Gris precisa aceitar sua própria dor, representada pela sombra, fazendo com que o mundo fique colorido novamente.

Apesar de ser uma mídia bem diferente dos filmes e séries apresentados neste tópico, o estilo de animação e direção de arte do jogo representam de uma forma bastante elegante sobre os estágios do luto, podendo ser possível associar as cores branco à negação, vermelho à raiva, verde à barganha, azul à depressão e amarelo à aceitação.

Gris é um jogo que apela bastante pelo lado emocional do jogador, e procura contar a história com diversas ferramentas que foram vistas no tópico de narrativas visuais, e pela sua trama aborda diversas metáforas que relembram o luto, falar sobre esse jogo nesta pesquisa tornou-se essencial, pois ele pode servir de base para uma boa inspiração dentro do projeto.

Figura 41: Frame do curta metragem Coda.



Fonte: YouTube. Disponível em/: <https://www.youtube.com/watch?v=MkA3sLyEWdU> Acesso em: 25 de abril de 2023

Coda é um curta metragem que conta a história de um homem que morre atropelado devido ao descuido após sair muito bêbado de uma festa e pegar uma moeda no meio da rua. Sua alma sai do corpo e vaga pela cidade, até a morte encontrá-la. Ao conversarem, o protagonista pede à morte para que ela mostre para ele lugares, pessoas e situações. É possível perceber uma relação com o arrependimento que o personagem pode ter sentido ao não ter realizado nenhuma dessas

coisas, explorando a mensagem de aproveitar a vida com responsabilidade. O filme engaja o espectador a refletir sobre diversas questões existenciais, relativas à necessidade de reconhecer o valor das coisas simples da vida.

Esse curta conversa com a fase da negação de Kübler-Ross & Kessler (2005), e também possui semelhanças com o tema do filme *Soul* a respeito do luto da própria morte, além de incentivar a viver experiências desejadas, para que não ocorram arrependimentos de não ter vivido o suficiente após tudo acabar.

Em relação às associações cromáticas estabelecidas, há uma grande predominância de azul e de preto no curta-metragem, podendo ser percebida uma forte sensação melancólica e de tristeza, que se relaciona bem com o ritmo devagar do filme, com um movimento um pouco mais lento.

Figura 42: Frame do episódio “A espada de Rose”, de *Steven Universe*.



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z34V-pHgLRE> acesso em: 14 de maio de 2023.

Steven Universe foi uma série de televisão exibida pela Cartoon Network. O protagonista convive com alienígenas que procuram salvar o planeta, as Crystal Gems, sendo ele também metade alienígena e metade humano.

A série aborda sobre o luto de formas diferentes com vários personagens distintos, podendo ser, inclusive, um motivo para uma pesquisa focada apenas na análise da trama e das relações entre os personagens desta animação. Contudo, nesta pesquisa, foi colocada como prioridade a análise da personagem Pérola e como ela lida com o luto que sente pela personagem Rose, ao longo da primeira temporada, mas excepcionalmente, no episódio “A espada de Rose”.

No clímax do episódio, Pérola desabafa com Steven a partir de uma memória antiga, falando: "Tudo que eu fiz na vida, eu fiz por ela. Agora ela se foi, mas eu ainda estou aqui. Às vezes, eu me pergunto se ela pode me ver através dos seus olhos. O que ela pensaria de mim agora?" Essa fala carrega muita dor e tristeza, característicos de um luto que ainda lateja na personagem, que mesmo depois de tantos anos, ainda possui dificuldade de lidar com a perda. Lembrar que o luto é uma dor que se convive e que não vai embora é importante de se destacar no caso deste episódio. Outro aspecto interessante são as cores do momento em que Pérola e Steven estão tendo essa conversa: a paleta de cores é predominantemente roxa (Figura 42), e assim como Soares (2020) cita, roxo é uma das cores que pode ter conotação de luto em alguns países ocidentais, contribuindo para a sensação de melancolia da cena.

3. METODOLOGIA

3.1. Pesquisa Bibliográfica

Mattar (2014) explica que a pesquisa exploratória pode ser útil para aproximar o pesquisador acerca dos conhecimentos disponíveis acerca do tema a ser trabalhado na sua pesquisa.

Essa metodologia pode ser utilizada quando o conhecimento acerca do tema ainda não é muito aprofundado e a noção do problema de pesquisa é muito vaga. Contudo, também é um método bastante eficaz quando há o devido conhecimento prévio acerca do tema, mas por haver inúmeras explicações alternativas para problemas de design, a utilização desse tipo de pesquisa permitirá ao pesquisador tomar conhecimento, senão de todas, no mínimo da maior parte delas, permitindo entender os melhores caminhos para solucionar a problemática. Embora Mattar (2014) utilize essa pesquisa aplicada ao campo do Marketing, ela pode perfeitamente se encaixar como um tipo de pesquisa no contexto de projeto de design e animação, principalmente por necessitar de uma procura por fontes secundárias as quais ajudarão a entender melhor as soluções cabíveis para uma narrativa visual coesa.

Dentro desse tópico, Mattar (2014) ainda cita alguns métodos de pesquisa exploratória, e o de Levantamentos em Fontes Secundárias será o aplicado neste trabalho, e mais especificamente ainda, o de levantamento bibliográfico, o qual é definido por envolver a procura em livros sobre o assunto do tema da pesquisa, ou outras fontes como revistas especializadas ou não, dissertações e teses apresentadas em universidades e informações publicadas por jornais, órgãos governamentais, sindicatos, associações de classe e concessionários de serviços públicos. Mas caso for necessário, pode também ser realizado um levantamento de pesquisas realizadas, no qual é verificado se já foram efetuadas pesquisas sobre o tema em estudo.

Além disso, a pesquisa presente neste trabalho também possui uma abordagem qualitativa, visto que a sua aplicação e concepção se baseia em explicar aspectos subjetivos e não quantitativos. A sua natureza é aplicada, à medida em que existe a construção de um projeto prático aplicando conceitos e conhecimentos adquiridos na pesquisa exploratória, utilizando de procedimentos bibliográficos.

3.2. Metodologia de Projeto

Tratando do problema prático do trabalho, Pivetta (2018) fala que utilizar uma metodologia projetual com uma linguagem multimodal pode ser importante para projetos que envolvam Narrativas Gráficas e Design Visual, pois esse uso pode ser essencial para que o projeto possa ter a melhor solução cabível dentro do contexto apresentado, e dentro de um projeto de animação, pode se tornar útil na parte de pré-produção, pois é nele que ocorre a construção de narrativas gráficas, principalmente de forma semelhante aos quadrinhos, que é o caso do *storyboard* e até mesmo do *color script*.

3.2.1 O *color script*

Em Lupton (2020, p.111), a expressão *color script* foi traduzida como “roteiro de cor”, e sua função é determinada como “mapear as atmosferas emocionais do filme que são expressas por meio das cores e da iluminação”. O processo de criação de uma animação, desde a sua concepção inicial da história até a distribuição e exibição, é muitas vezes chamado dentro da indústria, por profissionais atuantes, de *pipeline* (RALL, 2017, p. 280). Dentro dessa pipeline, o *color script* encontra-se na etapa de pré-produção, logo no começo do desenvolvimento do filme.

John Lasseter (In AMIDI, 2011, p. 10-12) fala sobre a história do *color script* e sua importância dentro da atual indústria da animação. O autor menciona que o *color script* é usado particularmente por diretores, pois eles conseguem enxergar antecipadamente a visão completa das cores ao longo do filme em um único quadro. É mais do que uma peça de arte, o seu principal objetivo não é fazer uma harmonia de cores e entender a relação entre os tons, mas sim, representar fielmente os sentimentos que devem ser passados naquele trecho específico do filme. Lasseter, em seu capítulo, menciona uma frase de Andrew Stanton, diretor de Procurando Nemo e Wall-E, o qual diz que o *color script* é “sobre a história; sobre os personagens. Se você fica focado nessas coisas e está em sintonia com o diretor, então você pode realmente fazer qualquer coisa funcionar e acontecer”.¹⁴

¹⁴ It’s all about the story; it’s all about the characters. If you stay focused on those things and you’re in tune with the director, then you can actually make anything work and make anything happen.

Lasseter também menciona (In AMIDI, 2011, p. 15) uma fala de Dice Tsutsumi, o criador do *color script* de Toy Story 3, o qual fala que o *color script* não determina a capacidade de uma boa pintura, pois o trabalho de alguém que produz um *color script* não é fazer imagens esteticamente agradáveis, mas sim, sustentar a história que está sendo contada, utilizando imagens e conceitos de cor e iluminação.

Figura 43: Exemplos de color scripts. O de cima é do filme Procurando Nemo. O de baixo, do filme Moana.



Fonte: Amidi (2011) e Julius & Malone (2016).

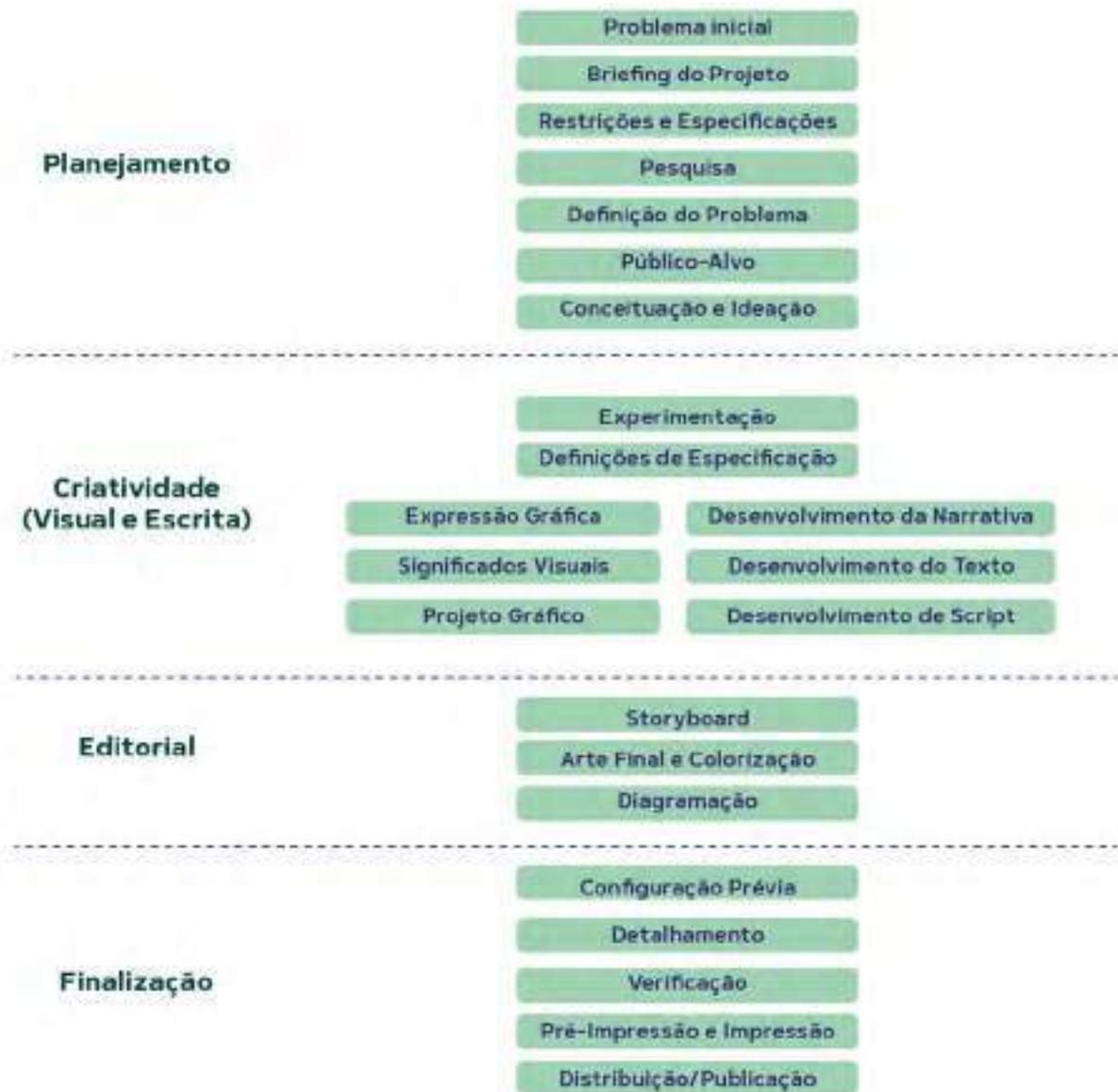
Pela semelhança de comunicação com o quadrinho, a metodologia utilizada como referência para o projeto será a de Pivetta (2018), que será descrita e detalhada a seguir.

3.2.2 Metodologia de Pivetta (2018)

Essa metodologia foi criada a partir de uma revisão bibliográfica sistemática a qual houve uma análise de outras quinze metodologias já conhecidas na literatura, que foram originadas a partir de quatro áreas, segundo o autor: **Design Generalista, Design Visual, Narrativas e Narrativas Gráficas**. O objetivo da metodologia foi estruturado em auxiliar na coordenação da produção de histórias em quadrinhos.

Dessa forma, a partir das quinze metodologias analisadas, o autor procurou agrupá-las para compor uma única metodologia, chamada por ele de Espinha dorsal de uma metodologia para Narrativas Gráficas baseado em princípios do Design Visual. Essa espinha dorsal possui quatro fases principais: **Planejamento, Criatividade (Visual e Escrita), Editorial e Finalização**. Dentro de cada fase, há etapas que também surgiram a partir do agrupamento de etapas das metodologias estudadas por Pivetta (2018). A fase de **Planejamento** é composta por sete etapas: **Problema Inicial, Briefing de Projeto, Restrições e Especificações, Pesquisa, Definição do Problema, Público-Alvo e Conceituação e Ideação**. A fase de **Criatividade** se subdivide em duas: **Criatividade Visual e Criatividade Escrita**. Ambas possuem em comum as etapas de **Experimentação e Definições de Especificação**. Para a fase de **Criatividade Visual**, são compostas as etapas de **Expressão Gráfica, Significados Visuais e Projeto Gráfico**. Na fase de **Criatividade Escrita**, são compostas as etapas de **Desenvolvimento da Narrativa, Desenvolvimento do Texto e Desenvolvimento de Script**. A fase de **Editorial** possui as etapas de **Storyboard, Arte Final e Colorização e Diagramação**. A última fase, **Planejamento**, possui as etapas de **Configuração Prévia, Detalhamento, Verificação, Pré-Impressão e Impressão e Distribuição/Publicação**. É possível observar o esquema visual da metodologia a seguir.

Figura 44: Espinha dorsal da metodologia de Pivetta (2018)



Fonte: Pivetta (2018, p.112).

3.2.3 Planejamento

Entre todas as fases, o planejamento é a que mais se aproxima de metodologias projetuais de design mais gerais e que ocorrem no desenvolvimento de outros tipos de projeto como branding e embalagem, por exemplo. Na etapa de **Problema Inicial**, é realizada uma busca para “entender e

destrinchar o problema, buscando exatamente quais são as características envolvidas no projeto” (PIVETTA, 2018). Para isso, será pego de referência o problema de projeto apresentado na introdução deste trabalho.

A etapa **Briefing de Projeto** também auxilia no melhor entendimento do problema do projeto, mas isso é feito por intermédio de uma terceira pessoa, responsável por trazer informações sobre a temática do problema. Para isso, será feita uma entrevista com uma psicóloga. Na etapa de **Restrições e Especificações**, existe a preocupação de “delimitar o problema e esclarecer o que faz parte dele e o que não faz, assim simplificando o processo de escolhas e tornando o projeto real” (PIVETTA, 2018). O autor diz que é parecido com a etapa de **Pesquisa**, na qual ele afirma que são feitas buscas de tudo que pode auxiliar no desenvolvimento do projeto. Como a pesquisa bibliográfica deste trabalho se enquadra nessa etapa e ela já foi realizada, nessa etapa preocupou-se em pesquisar inúmeras referências visuais do projeto. Na etapa de **Definição de Problema**, ocorre um bom entendimento a respeito do projeto, definindo as ações necessárias para resolver o problema projetual. A etapa de **Público-Alvo** é o momento para direcionar a solução proposta para um determinado nicho, pois a eficiência da comunicação é maior. **Conceituação e Ideação** é a etapa de geração de ideias, na qual são feitas algumas propostas de como o projeto final será, dando uma entrada bastante próxima para a fase de criatividade.

3.2.4 Criatividade (Visual e Escrita)

A fase de criatividade é o momento de tomar decisões que sejam necessárias para a composição do projeto final. O autor separou a fase em duas: Criatividade Visual e Criatividade Escrita. Pela dificuldade de estabelecer uma linearidade entre ambas, sua metodologia engloba a realização delas de forma simultânea. O autor reitera algumas vezes sobre a importância da fase da criatividade devido às possibilidades de soluções cabíveis que são criadas e que podem auxiliar na resolução do problema. Ele destaca também que é um bom momento para utilizar-se de ferramentas criativas, as quais Chibás Ortiz (2014) cita exemplos como brainstorming, seis chapéus, mapa mental, scamper, Método 360, etc. A etapa de **Experimentação** é onde geralmente ocorrem mais rascunhos conceituais, tanto de escrita quanto imagéticos, de forma a exercitar a criatividade e definir mais a forma da solução escolhida. Na etapa de **Definições de Especificação**,

o autor traz sugestão de etapas que procuram auxiliar melhor na delimitação da concretização do projeto, como as tecnologias que serão utilizadas, os materiais, dentre outras especificações que são características do mundo editorial.

Na **Criatividade Visual** existe a composição de etapas bastante práticas no quesito de desenvolvimento de um projeto de design. Na etapa de **Expressão Gráfica** o autor identifica ações experimentais que buscam construir uma identidade para o projeto através de formas, cores, tipografias etc. A etapa de **Significados Visuais** busca explicações e referências de formas e cores escolhidas através de teorias e fundamentos de design como Gestalt, semiótica e retórica visual. A etapa de **Projeto Gráfico** é o resultado das anteriores, compilando a identidade visual escolhida através de elementos visuais definidos e escolhidos, estruturando o universo da narrativa gráfica de uma maneira bastante concreta.

Na **Criatividade Escrita** a narrativa se estabelece. As etapas de **Desenvolvimento do Texto e Desenvolvimento Narrativo** são complementares, sendo a primeira focada em trabalhar o documento da história e a segunda com interesse em realizar o desenvolvimento da trama. No trabalho, elas estarão unidas em uma só. A etapa de **Desenvolvimento do Script** é o momento de revisitar o texto narrativo para colocá-lo em um formato e estrutura que pode ser utilizado dentro da indústria da animação, com espaços bem colocados para os diálogos, descrição das cenas e efeitos que determinam a separação entre uma cena e outra. Pivetta (2018) relata que é na fase de Criatividade Escrita que podem ocorrer outras sub-etapas feitas de acordo com a narrativa criada, como fichamento e detalhamento de personagens, universos, culturas, planetas, línguas etc.

3.2.5 Editorial

Essa etapa é essencial para concretizar o formato estabelecido para o projeto final. É o intermédio das fases de criatividade, tornando possível com que o desenvolvimento ocorrido nas fases de Criatividade seja convertido na linguagem final. Nesta fase há o começo da desarmonia em relação ao trabalho de Pivetta (2018), pois o autor cria sua metodologia pensando em projetos de quadrinhos, e como o projeto proposto por este trabalho é um *color script*, característico de produtos audiovisuais, algumas etapas começam a divergir. O autor estabelece uma diferença entre Layout e **Storyboard**, sendo o layout uma etapa anterior, que se configura como um espelho de

ações do script, distribuindo as cenas em imagens, e o *storyboard* é a maneira como os quadros de uma história em quadrinhos vão se relacionar entre si, para que na **Diagramação**, ocorra harmonia entre textos, e ilustrações. Neste trabalho, o *storyboard* irá servir como uma ferramenta de pré-composição do *color script*, de maneira a compreender e visualizar a narrativa definida na etapa de Criatividade Escrita em forma de imagens. A fase da diagramação não será realizada, pois no *color script* não costuma encontrar essa relação entre texto e imagem.

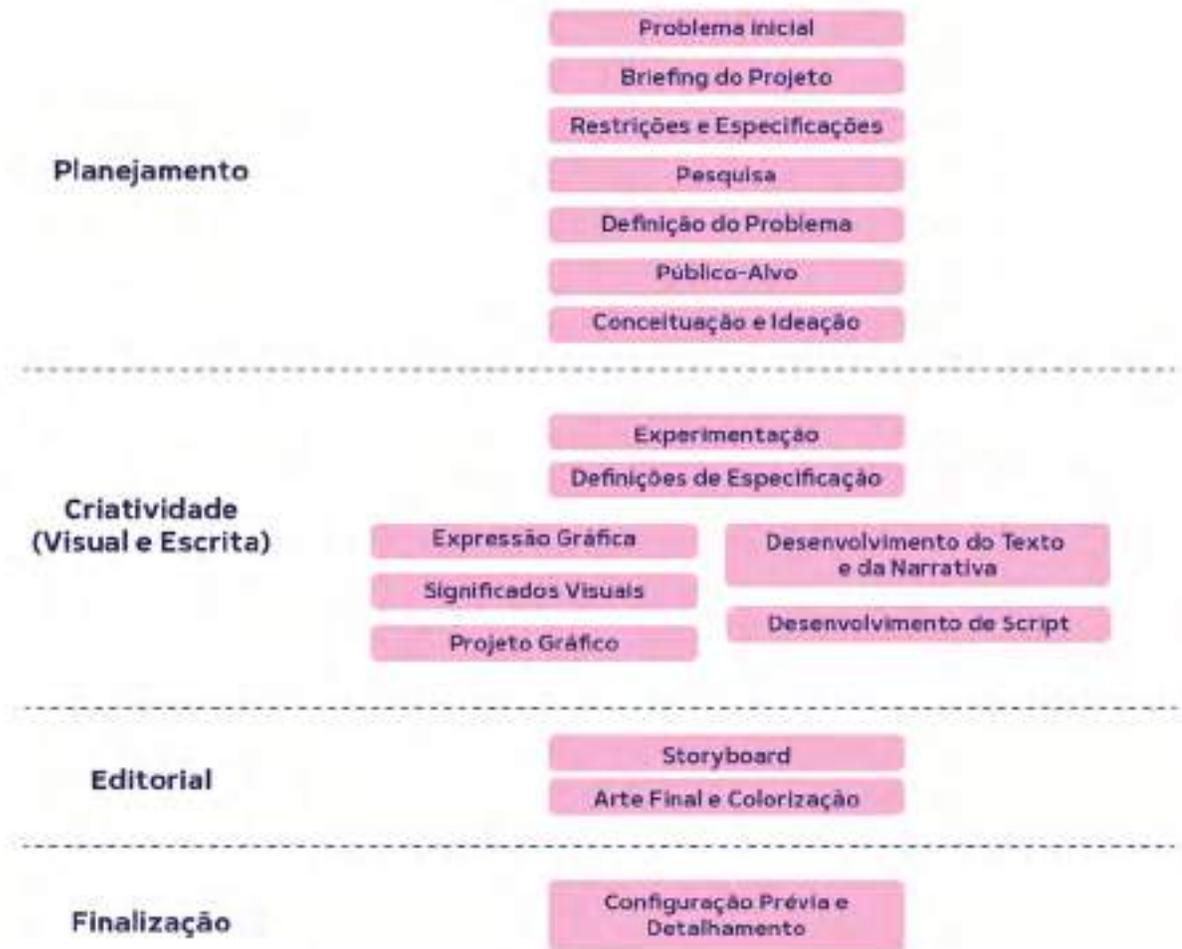
Uma das metodologias citadas pelo autor é a de Byrne (1999), que fala sobre metodologia voltada a projetos de animação. No que compreende a fase que Pivetta (2018) chama de Editorial, Byrne (1999) coloca etapas características de projetos animados como Arte Finalização e Colorização Digital, Background, Teste de Linhas, Gravação de Vozes e Animação. Portanto, a etapa de **Arte Final e Colorização** proposta por Pivetta (2018) será utilizada para finalizar o *color script*, e, caso ocorra a tempo, gravar vozes para o *storyboard* e fazer o teste de animatic de uma cena.

3.2.6 Finalização

A fase de finalização irá utilizar as etapas descritas como **Configuração Prévia e Detalhamento** unidas para demonstrar como um *color script* poderia ter sua estrutura final para ser utilizada dentro de um projeto de animação e até mesmo para ser exposto em livros de bastidores de projeto, comumente conhecidos como artbooks dentro da área da animação. As etapas relativas a impressão não serão realizadas.

A partir dessas etapas descritas e definidas por Pivetta (2018), foi proposto um novo esquema de espinha dorsal para poder identificar as etapas que de fato seriam realizadas no projeto deste trabalho:

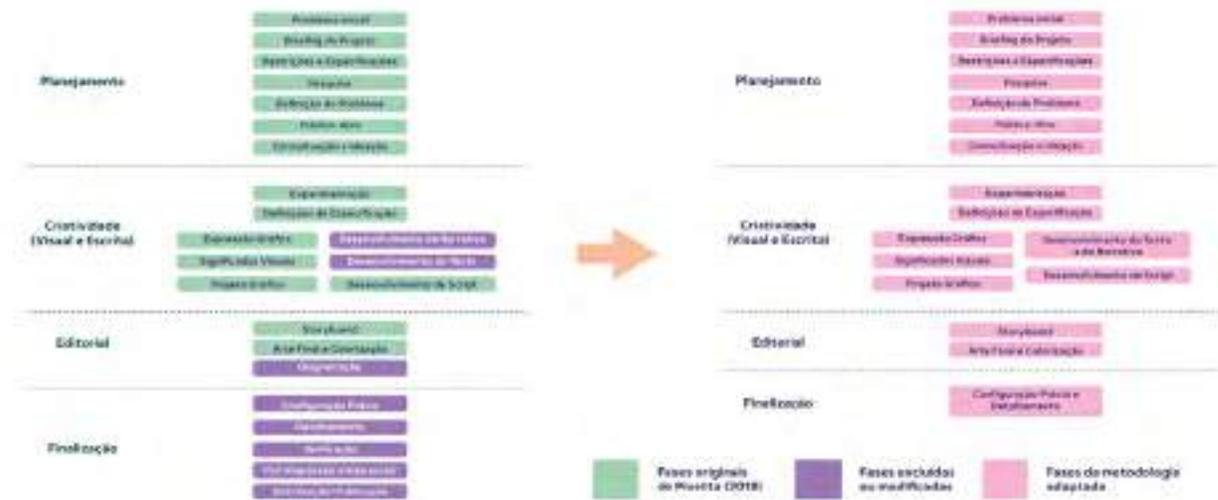
Figura 45: Metodologia Adaptada de Pivetta (2018) para produção do *color script*.



Fonte: Adaptado de Pivetta (2018).

A adaptação da metodologia de Pivetta (2018) se tornou necessária pela diferenciação de mídia. Enquanto o autor criou sua metodologia pensada na produção de Histórias em Quadrinhos, um *color script* não possui, por exemplo, a necessidade de impressão, e nem a inserção de textos, o que dificulta a realização de algumas etapas pré-definidas pelo autor.

Figura 46: Comparação entre a metodologia de Pivetta (2018) e a adaptada.



Fonte: do autor.

Portanto, as etapas de Desenvolvimento do Texto e Desenvolvimento da Narrativa foram unidas em uma só, para tornar a etapa de escrita mais rápida e não precisar tomar atenção em como o texto se encaixaria no projeto. A etapa de Diagramação foi retirada também por causa da ausência de texto, que seria necessário para uma diagramação. As etapas de Configuração Prévia e Detalhamento foram unidas para perceber a maneira como o *color script* se encaixaria se fosse impresso e divulgado, embora não seja algo que costume ser feito com esse tipo de produto. As etapas de Detalhamento, Pré Impressão e Impressão e Distribuição/Publicação foram retiradas também pelo fato do *color script* não ser um produto consumido pelo público como o quadrinho, e o objetivo deste trabalho não engloba a distribuição do produto.

Dessa forma, é possível perceber o processo projetual escolhido como um ponto fundamental no momento de realizar um *color script*. Ao ter as etapas apresentadas e bem definidas, pode-se partir para o que foi obtido em cada um desses resultados descritos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As fases de planejamento e criatividade visual e escrita tiveram as suas fases realizadas de maneira quase que simultânea, pois, ao identificar um problema, normalmente eram encontradas algumas soluções possíveis.

4.1 PLANEJAMENTO

4.1.1 Problema Inicial

A etapa de Problema Inicial foi definida previamente no começo do projeto, tratando-se, portanto, do problema prático, identificado na introdução deste trabalho.

Como Kübler-Ross & Kessler (2005) mencionam, vivemos em uma sociedade que não sabemos lidar com emoções difíceis, talvez inclusive pela falta de diálogo, abordagem e entendimento dessas emoções. Utilizar animações para auxiliar as pessoas a engajarem tais temas e poderem entendê-los de forma mais amigável é essencial para que possamos sempre nos permitir sermos humanos.

Dessa forma, é preciso haver mais projetos animados que abordem temas difíceis para a saúde emocional, e o luto, sentimento amplamente vivido durante a pandemia causada pela COVID-19, torna-se uma das prioridades nesse aspecto.

4.1.2 Briefing do Projeto

Para o realizar a etapa de briefing, foi definido o que deveria ser feito em relação ao problema inicial estabelecido na etapa anterior. Portanto, foi decidido realizar a confecção de um *color script*. Ao entender como o *color script* poderia ser estruturado, optou-se por realizar algumas metáforas baseadas nos projetos pesquisados tanto para a fase de pesquisa da metodologia, quanto para a revisão de literatura.

Araújo (2021) afirma que a representação fictícia de pessoas reais como personagens auxilia na identificação e na resiliência de seus problemas, auxiliando na aceitação de sua

identidade e forma de ser. A mesma autora levanta exemplos de poucas obras de animação que possuem representação de personagens LGBT (sigla que remete à comunidade de pessoas que possuem orientação sexual não normativa, como gays, lésbicas e bissexuais, assim como pessoas que possuem identidade de gênero também fora de padrões normativos, como pessoas transgênero) em posições importantes ou de destaque narrativo. Inserir personagens de minorias sociais, não apenas da sigla LGBT, como também pessoas com corpos não normativos e de diferentes etnias, como descendência africana ou asiática em obras de ficção, portanto, se tornou um aspecto interessante do briefing. Afinal, é muito comum a presença de personagens brancos, magros, musculosos e heteronormativos no imaginário social, como princesas clássicas da Disney, por exemplo, e personagens de minorias sociais exigem um certo destaque. Procurar inserir isso no curta-metragem não foi uma exigência de briefing, mas foi um aspecto interessante de se trabalhar.

Dessa forma, para entender a melhor abordagem de todos os aspectos emocionais e psicológicos discutidos durante o trabalho em forma de narrativa, foi realizada uma entrevista com uma psicóloga clínica que atende principalmente crianças e adolescentes, para compreender melhor o direcionamento da narrativa. A entrevista encontra-se localizada no Apêndice A.

4.1.3 Restrições e Especificações

Ao identificar o contexto do problema inicial, foram feitas algumas delimitações para compreender o tipo de história e mensagem que seria importante passar.

- A história não poderá ser muito longa, pois o projeto é realizado de maneira individual.
- A história é pensada em formato de curta-metragem animado, no estilo de animação frame a frame ou cut out.
- Ela terá diálogos, porém o foco é a narrativa visual. Algumas emoções fortes como o choque, a dor, o sufoco, precisam ter o cuidado de serem descritas de forma imagética, e não apenas verbal.
- A história não precisa de violência explícita e nem de cenas que apresentem depressão de forma pesada.

- A história pode se passar em Cabedelo ou em João Pessoa, pois são cidades que estão dentro da vivência do autor, e, portanto, podem ocorrer de fazer cenários mais realistas.

4.1.4 Pesquisa

A etapa da Pesquisa ocorreu desde o começo do trabalho, pois a pesquisa bibliográfica realizada durante a estruturação do capítulo da fundamentação teórica foi o que proporcionou alguns rascunhos e ideias que possibilitaram as próximas etapas. Além disso, houve também um longo processo de pesquisa visual, por meio de Artbooks de filmes de estúdios como Pixar, Disney e Studio Ghibli, além de algumas animações mais independentes, como foi o caso das animações citadas no capítulo de Design Social.

4.1.5 Definição do Problema

Foram identificados tópicos que representam os objetivos da história que o *color script* sustenta:

- Mostrar a difícil jornada de resiliência ao passar por uma dor muito forte do luto de uma morte repentina.
- Mostrar como lidar com o luto de uma forma atual, em um cenário pós-pandemia
- A história precisa demonstrar as nuances de lidar com a dor de uma perda, com altos e baixos.

Esses objetivos estão alinhados com a resolução dos problemas citados na primeira etapa.

4.1.6 Público-Alvo

Kovács (2005) cita o Projeto Falando de Morte, que consiste em vídeos que auxiliam as pessoas a lidarem com o luto, citando diferenças na maneira como o processo é enxergado por faixas etárias diferentes, separando em criança, adolescente e idoso. Ao ler o artigo, foi possível perceber que muitas questões que a autora define serem abordadas para ensinar crianças, são

difíceis de serem aprendidas pelas pessoas ao longo de toda a vida, como compreender e lidar com a realidade de que a pessoa não estará presente, o sentimento de culpa da morte, a tristeza, a raiva, entre outros.

Projetos audiovisuais possuem o aspecto de classificação indicativa, a qual é feita com base na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. A Portaria do Ministério da Justiça de nº 502 de 2021 reúne todas as instruções atuais sobre a classificação indicativa.

Com base nos aspectos pensados para a narrativa da história e com as restrições e especificações definidos, o público considerado pré-teen, entre 8 e 12 anos, foi o público de maior foco. A classificação indicativa do curta seria de 10 anos para permitir o tratamento de temas sensíveis como morte e tristeza profunda. Segundo Kovács (2005), os adolescentes possuem maior dificuldade de lidar com inconsequência em relação à própria vida, relacionando-se com a imprudência da ideia de que por serem jovens, não morrem. Contudo, os temas tratados pela autora da faixa etária da criança podem ser universais e constituírem uma dificuldade para adolescentes e adultos também, principalmente a partir de um processo de luto inesperado.

4.1.7 Conceituação e Ideação

Para a etapa de conceituação e ideação, foi criado um primeiro argumento da história, assim como um painel semântico e um painel de referências, fruto do resultado obtido na etapa de pesquisa do trabalho.

***Argumento inicial:** “Eros perde Kenji em um grave acidente inesperado, e a dor do luto é tanta que ele chega no fundo de seu próprio poço. Suas amigas procuram animá-lo e escutá-lo, mas a jornada que ele terá de fazer para sair desse poço, é solitária, longa, e cheia de altos e baixos, incluindo passar por memórias felizes e tristes que teve com Kenji, assim como lidar com sentimentos de culpa, raiva e depressão, representadas pela sua própria sombra. Eros fica preso dentro de seu próprio poço, e após enfrentar várias câmaras que representam os estágios do luto, ele consegue subir novamente à superfície, carregando algumas lembranças materiais do poço consigo.”*

Comparato (2018) fala sobre etapas de criação de roteiro, que se caracterizam como ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático e unidade dramática. Dentro do processo de conflito, o autor fala sobre a etapa da criação de um storyline (p. 65-66), que é descrita como uma frase que condensa o enredo de forma a compreender o conflito principal. Para esse trabalho, a storyline também foi feita, com a ideia do fundo do poço sendo o principal elemento de construção da história. Contudo, a evolução para o argumento foi rápida, e decidiu-se por colocá-lo nesta etapa de conceituação e ideação para representar a criação da história.

O painel semântico (doravante *moodboard*) foi de suma importância para estabelecer uma síntese dos principais elementos que inspiraram a ideia da evolução da história, assim como elementos visuais e a transição de cores e de ambientação ao longo da narrativa, que é algo essencial de se pensar em um projeto que envolve *color script*. Pode ser conferido na Figura 45

É possível já no moodboard perceber a ideia proposta da transição de cores que se pretende trabalhar no *color script*. A construção de uma paleta de cores quentes compostas por elementos da cidade que aos poucos vão indicando para imagens escuras e com tonalidades frias e elementos mais naturais de cavernas e câmaras de pedra foi o principal guia da direção artística.

Figura 47: Moodboard do color script.

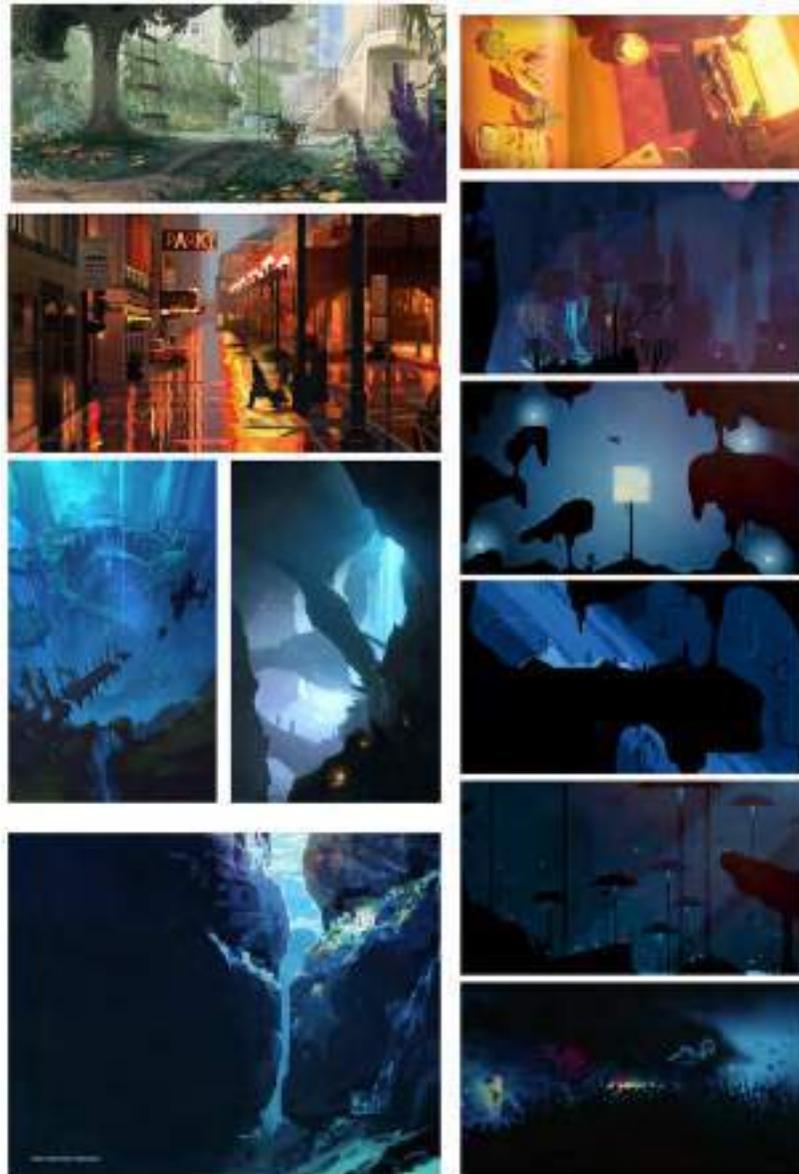


Fonte: Compilação do autor¹⁵.

Já o painel de referências foi essencial para entender estilos de ilustrações, enquadramentos, animações e direções artísticas que foram tomadas em outros projetos de animação, sejam artbooks, curtas-metragens, ilustrações, jogos, entre outros. Diferente do moodboard, o painel de referências procura fazer uma comparação com projetos que se assemelham com o resultado que deseja ser obtido no projeto.

Figura 48: Painel de referências do *color script*.

¹⁵ Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest. A pasta do autor que reúne essas imagens pode ser encontrada em: https://br.pinterest.com/omurilo_c/tcc-moodboard/



Fonte: Compilação do autor¹⁶

Ambos os painéis foram compostos a partir do resultado encontrado na etapa de Pesquisa, em que se identificou diversos usos possíveis para a identidade visual do projeto.

4.2 CRIATIVIDADE

¹⁶ Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest. A pasta do autor que reúne essas imagens pode ser encontrada em: https://br.pinterest.com/omurilo_c/tcc-inspira%C3%A7%C3%A3o/

4.2.1 Experimentação

A etapa de experimentação consistiu em vários rascunhos que constroem o universo da história. Se dividiu em duas partes. Na primeira parte, foi feito inicialmente um rascunho dos dois personagens principais, com algumas formas de corpos, cabelos e estilizações que auxiliasse na identificação dos mesmos.

Figura 49: Rascunhos de experimentação de personagens.



Fonte: do autor.

Em seguida, foram produzidos alguns rascunhos e concept arts relativos à ambientação do poço, que é o local que representa os estágios do luto do personagem. Também foram testados

alguns rascunhos de cenários da casa dos personagens e locais que eles visitam.

Figura 50: Rascunhos de experimentação de cenários.



Fonte: do autor.

Os rascunhos da fase de experimentação foram importantes para testar ideias e compreender a complexidade de aplicação delas.

4.2.2 Definições de Especificação

Pivetta (2018) mostra em seu agrupamento da etapa de Definições de Especificação fases de outras metodologias que englobam a definição de materiais e suportes que serão necessários para o projeto, a fim de entender como ele poderá ser concretizado de maneira efetiva. Para o autor, é uma etapa que serve de suporte para a ideação do projeto. Dessa forma, foi feita uma lista de materiais necessários para a construção de um *color script* digital, com ilustrações também digitais:

- computador
- mesa digitalizadora
- programas de ilustração (*Photoshop, Illustrator*)
- programa de *storyboard* (*Toon Boom Storyboard Pro*)

Como apoio, foram eleitas definições de alguns aspectos que serão representados na narrativa do *color script*:

- **Estágios do luto:** o modelo dos estágios do luto segundo Kübler-Ross & Kessler (2005) define estágios que abrangem o processo do luto, no intuito de auxiliar na maneira como

esse processo pode ser lidado, com melhor aceitação por parte das pessoas. Os estágios se identificam como negação, raiva, barganha, depressão e aceitação.

- **Representatividade:** Dess (2022) explora o conceito de representatividade a partir de âmbitos estéticos e filosóficos, dentro das Artes Cênicas. Contudo, a reflexão se encaixa perfeitamente no objetivo da definição explorada aqui: a representatividade como a materialização de um grupo social em um indivíduo, a partir da identificação por características comuns, como cor de pele ou comportamentos afetivos.

4.3 CRIATIVIDADE ESCRITA

Pivetta (2018) alega que a Criatividade Escrita e Visual podem ser feitas de maneira simultânea, e não existe uma linearidade clara a respeito da ordem entre o desenvolvimento do roteiro e o desenvolvimento da linguagem visual adotada. Talvez, isso tenha a possibilidade de funcionar de maneira mais eficiente quando se trata de projetos em que existem várias equipes diferentes interagindo e trabalhando ao mesmo tempo. Contudo, para um projeto individual, foi necessário escolher realizar uma das etapas de Criatividade primeiro, e como a linguagem visual precisa traduzir a narrativa criada, optou-se por terminar a etapa de Criatividade Escrita primeiro, para que a Criatividade Visual pudesse ser melhor alimentada.

4.3.1 Desenvolvimento do Texto e da Narrativa

Foi realizada uma síntese da narrativa, desenvolvida a partir do que foi proposto no argumento inicial, localizado no subtópico de Conceituação e Ideação. Um esquema da história é representado a seguir, a partir do gráfico de intensidade de narrativa de Block (2010).

Figura 51: Gráfico de Intensidade da Narrativa Autoral



Fonte: do autor.

Embora o **Gráfico da Intensidade da Narrativa** de Block (2010) tenha como um dos determinantes os minutos da história, foi difícil nesse momento estipular a quantidade de minutos que ela poderia ou deveria ter. Procurou-se deixar esse aspecto em segundo plano e focar em desenvolver a história com detalhes. O esquema de desenvolvimento da história foi realizado pensando também no **Ciclo da Jornada do Herói** conforme descrito por Lupton (2020) e que foi abordado no tópico da narrativa visual e animação, esperando que o personagem Eros fizesse essa jornada de um mundo cotidiano para o mundo especial, e necessitasse passar por provações para compreender a ajuda de seus amigos para retornar para o mundo cotidiano novamente.

Como também citado no tópico de Narrativa visual e animação, Barthes (2011) determina cinco elementos principais da narrativa, que são **a sequência, o tempo, o espaço, o personagem e o narrador**. A partir da leitura de sua obra, foram feitas uma relação entre esses cinco elementos e a narrativa criada para o trabalho, com o objetivo de ir aprofundando e detalhando melhor a história, auxiliando na capacidade de concretizar a narrativa criada para o argumento:

Figura 52: Elementos da Narrativa a partir de Barthes (2011).

Sequência

Situação inicial: Eros e Kenji são um casal e vivem juntos. Eros convida Kenji para um show onde eles tiveram um encontro pela primeira vez. Eros pretende pedir Kenji em casamento naquele dia, mas Kenji acaba morrendo atropelado.

Desenvolvimento: A dor do luto de Eros é tão grande que ele acaba transformando a casa ao seu redor em um enorme poço, e vai parar no fundo dele. As amigas de Eros, Ana e Lua, tentam ajudá-lo a subir inicialmente, sem muito sucesso. Eros aos poucos consegue escalar o poço, lembrando momentos com Kenji através de iluminações que aparecem na caverna do poço.

Climax: Em uma de suas memórias, Eros acaba sentindo uma tristeza tão grande que cai novamente no fundo do poço, procurando desistir de sua própria vida. Contudo, ele vê Kenji pela última vez, que o incentiva a continuar vivendo e levando uma lembrança consigo.

Desfecho: Eros acorda novamente no fundo do poço após a última conversa com Kenji, e pede ajuda às suas amigas para subir o poço.

Tempo

- Cronológico
- Se passa nos dias atuais.

Espaço

- João Pessoa
- A avenida que Kenji é atropelado é inspirada na avenida principal do Manairá.

Personagens

Protagonista: Eros, um rapaz nos seus 20 e poucos anos, bastante otimista e animado.

Antagonista: o poço

Coadjuvantes: Kenji (marido de Eros), as duas amigas de Eros, Ana e Lua.

Fgurantes: a mãe de Eros e o gatinho do Eros e Kenji.

6 personagens no total tirando o poço (que é background)

Narrador

Terceira pessoa/Não tem.

Fonte: do autor.

A partir desses dados criados, a história já tinha detalhes o suficiente para ser aprofundada e redigida de maneira completa em formato de script.

4.3.2 Desenvolvimento de Script

O roteiro em script foi desenvolvido como um guia forte para a produção da animação da história, contendo algumas especificações mais técnicas a respeito de movimento de câmera e efeitos de vídeo, pois para descrever a maneira como a cena precisa ocorrer e de que forma isso pode ser feito na mídia estabelecida, foram necessários alguns aspectos técnicos de cinema.

O limite do tamanho da história foi alto, devido ao fato de não haver necessidade de chegar à etapa de animação e nem de pós-produção. Contudo, alguns aspectos da história precisaram ser rápidos e objetivos para que a narrativa não ficasse muito extensa. O script completo pode ser encontrado no Apêndice B.

4.4 CRIATIVIDADE VISUAL

4.4.1 Expressão Gráfica

Na etapa de expressão gráfica os quatro personagens ganharam mais cores, formas e indicativos de personalidade, assim como roupas e cabelos mais pertos da etapa de finalização, como é possível ver a seguir. Os personagens figurantes também foram rapidamente rascunhados.

Para os personagens dessa história, foi optado um design menos elaborado, pois o enredo narrativo compreende acontecimentos bastante cotidianos, e o cerne da jornada do herói é baseada num evento bastante comum: a perda de uma pessoa querida. Por isso, os personagens parecem, acima de tudo, pessoas normais, para justamente remeter a esse universo mais próximo da nossa realidade. Em cada personagem principal foram exploradas cores distintas, para auxiliar na diferenciação e diversidade deles.

Figura 53: Expressão gráfica dos personagens.

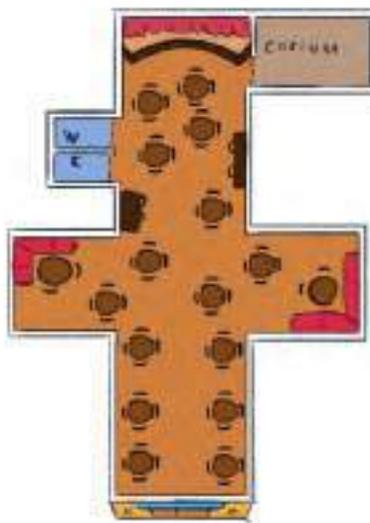
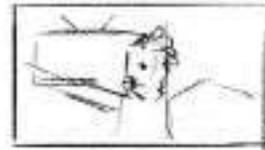


Fonte: do autor

Além disso, os cenários também foram melhor esquematizados, a fim de entender como os personagens iriam caminhar pelos locais. O cenário do poço foi esquematizado verticalmente, enquanto os cenários arquitetônicos tiveram o seu esquema de planta baixa.

Figura 54: Expressão Gráfica dos cenários.

CASA



Fonte: do autor.

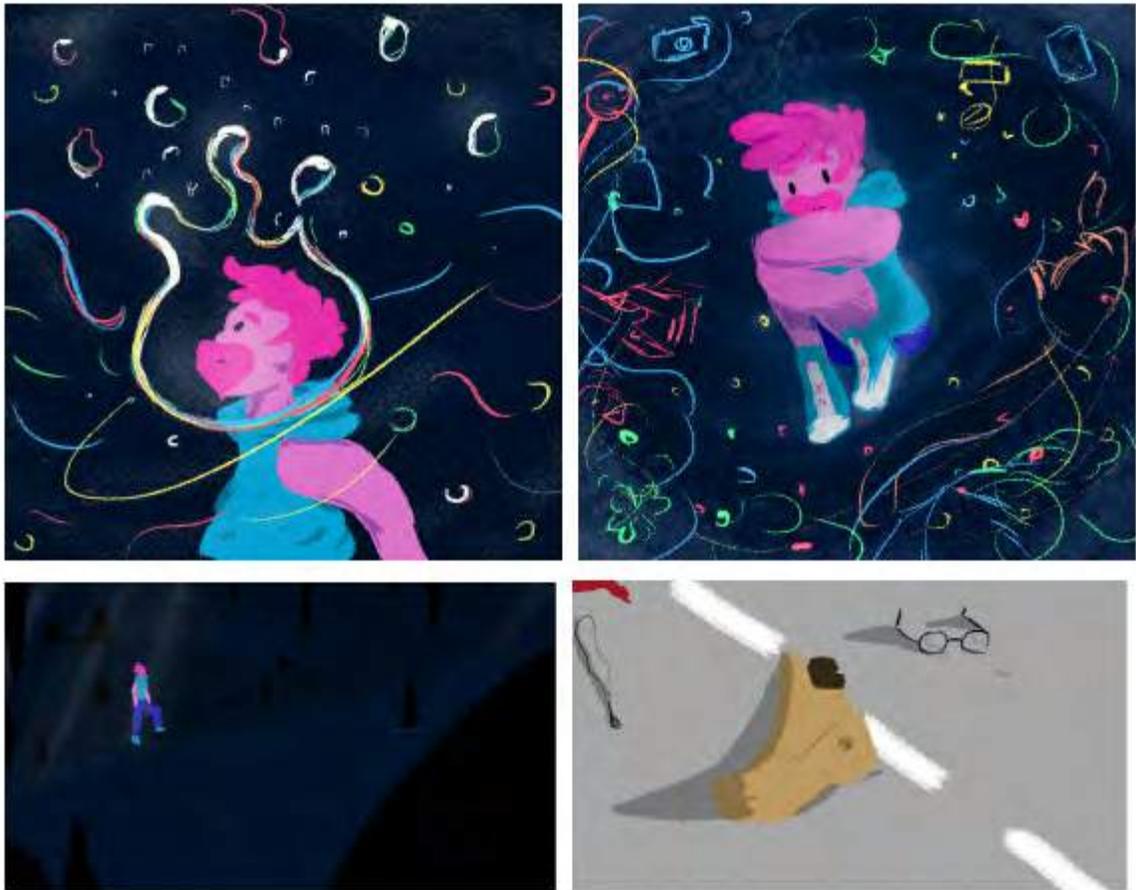
Algumas cenas também foram desenhadas rapidamente, como a cena da morte de um dos personagens, para entender como seriam feitos alguns enquadramentos da história.

Figura 55: Expressão Gráfica de cores, do poço e de cenas.



Fonte: do autor.

Figura 56: Expressão Gráfica de cores, do poço e de cenas.



Fonte: do autor.

4.4.2 Significados Visuais

Os principais significados atribuídos no *color script* foram a iluminação e as cores do projeto, que se associam a essa jornada que é feita pelos estágios do luto em forma de uma jornada até o fundo do poço. O preto e cores bastante escuras são associadas a esse estado do fundo do poço, e principalmente ao tamanho da tristeza presente nas cenas.

Para o estágio da raiva, foi escolhido a utilização de cores avermelhadas, para auxiliar na força que as atitudes tomadas nesse estágio remetem.

Para o estágio da barganha, foi escolhido iluminação verde, diante da ideia de esperança em direção ao futuro ou de possibilidades que não aconteceram. A harmonia e equilíbrio do verde descritos por Heller (2014) não é algo presente no estágio da barganha, mas sim, um objetivo a ser

alcançado pelos pensamentos.

O azul é a cor mais predominante no projeto, não apenas pelo auxílio à sensação de tristeza e depressão que ele indica, mas também pela descrição que Heller (2014) indica a respeito da sensação de infinito que o azul acompanha. Isso vai de acordo com a escolha de fortalecer a diferença de tamanho entre personagem e cenário, para indicar a sensação de grandiosidade do poço e da dificuldade de subir.

Para o estágio de aceitação foram escolhidas cores quentes, que também como indica a autora mencionada, são cores associadas à sensação de felicidade. Além disso, também foi escolhida a inserção da mistura de diversas cores claras para fortalecer a ideia de luz e de esperança em meio a um cenário escuro e desafiador.

O cenário do poço é repleto de estalactites e estalagmites, que são em formato cônico, mostrando um lugar cheio de perigo, representando a instabilidade presente nos estágios do luto e a hostilidade que o local grita para o personagem.

4.4.3 Projeto Gráfico

Na etapa de projeto gráfico foram determinados o design de todos os personagens principais, assim como suas paletas para iluminação diurna e noturna. Em conjunto com isso, foram rascunhados alguns bancos de expressões dos mesmos, caso precise utilizar como referência para o color script.

Figura 57: Eros finalizado



Fonte: do autor.

O personagem principal Eros é bastante guiado pelas emoções. Sua barba lembra um coração e a maior parte do seu corpo possui acabamentos arredondados para demonstrar que ele é um personagem carinhoso, afetivo e amoroso. Eros também é o personagem que irá sofrer pelo luto, e foi interessante explorar características de um personagem mais sensível, que pode facilmente se machucar emocionalmente pelo trauma de perder uma pessoa querida. Por ser também o personagem que mais passa tempo dentro do poço, que é bastante escuro, procurou-se escolher cores que fizessem um bom contraste em um cenário escuro e azulado.

Figura 58: Kenji finalizado.



Fonte: do autor.

O personagem Kenji é o par romântico de Eros, o qual morre em um acidente inesperado. Procurou-se explorar no personagem algumas características opostas a Eros, como por exemplo um pensamento mais racional e calculista, menos emotivo. Também é um pouco mais teimoso, e por isso, procurou-se ver algumas formas retangulares no personagem, além de cores opostas em relação às cores de Eros.

Figura 59: Ana finalizada.



Fonte: do autor.

A personagem Ana é uma das amigas de Eros e Kenji. Do círculo de amizade deles, Ana é a mais animada e empolgada, gostando de fazer piadas e sendo impulsiva às vezes. Ela também é um pouco distraída, o que pode fazê-la tomar decisões precipitadas. Por também ser guiada por emoções, procurou-se representar também corações em seu cabelo, assim como em Eros, porém, com um corpo mais esguio, que a permita realizar movimentos ágeis como, por exemplo, descer o poço para tentar ajudar Eros a sair de lá.

Figura 60: Lua finalizada.



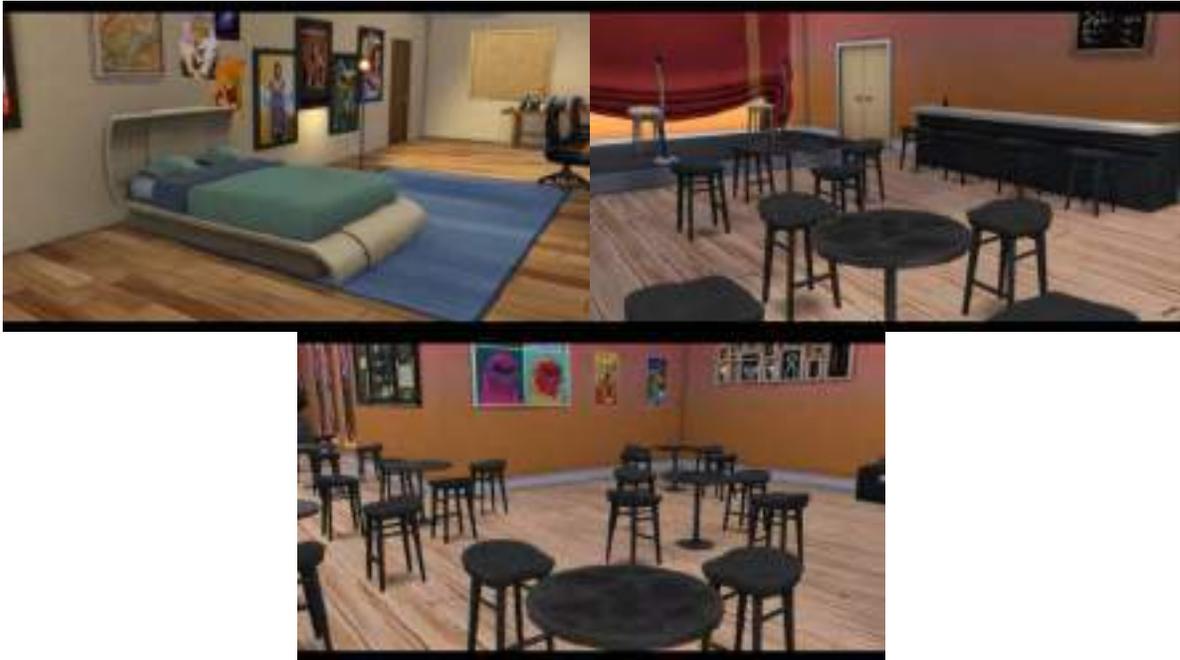
Fonte: do autor.

A personagem Lua também é amiga de Eros e Kenji, assim como de Ana. Ao contrário da personagem anterior, Lua procura ser mais calma, mas também muito carinhosa. Sua personalidade envolve querer cuidar e proteger os outros ao seu redor, como se fosse uma mãe adotiva. Para essa personagem, o design foi o mais simples de todos, e o objetivo foi utilizar muitas formas arredondadas para dar essa sensação de carinho e fofura que ela tem a oferecer.

Agora tratando-se dos cenários do Projeto Gráfico, os planos de fundo da história foram construídos com base nas plantas esquematizadas na etapa de Expressão Gráfica. Para facilitar o desenho de perspectiva e agilizar o processo, os cenários precisaram ser reproduzidos em 3D. Em função de construir os cenários em 3D dentro do prazo, foi utilizado o jogo virtual de simulação intitulado “The Sims 4”. A casa dos personagens e o café visitado por eles foi recriado no jogo com algumas proporções e objetos próximos aos pensados originalmente.

Figura 61: Capturas de tela dos cenários recriados no jogo The Sims 4.





Fonte: do autor.

Assim, com os locais em 3D, com objetos e proporções muito semelhantes às imaginadas na planta baixa, foram ilustrados 9 os cenários no total: 5 deles a partir do jogo The Sims 4, que foram 3 cenários da casa e dois do café, que podem ser vistos a seguir, já com sua paleta de cores em sintonia com o momento da história o qual o cenário aparece.

Figura 62: Cenários da sala de estar de Eros e Kenji.



Fonte: do autor.

Figura 63: Cenários do Café Carvoeiro.



Fonte: do autor.

Figura 64: Cenário do quarto de Eros e Kenji.



Fonte: do autor.

Além desses cenários criados com o auxílio do The Sims 4, também foram criados outros. Para o local onde encontra-se o café carvoeiro, onde o personagem Kenji morre, procurou-se aproximar-se da estética da Avenida Governador Flávio Coutinho, que fica na cidade de João Pessoa, Paraíba. A avenida é popularmente conhecida pelos habitantes como “retão de Manaíra”. Por ser uma rua bastante movimentada e conhecida, sua identidade tornou-se uma inspiração para o projeto.

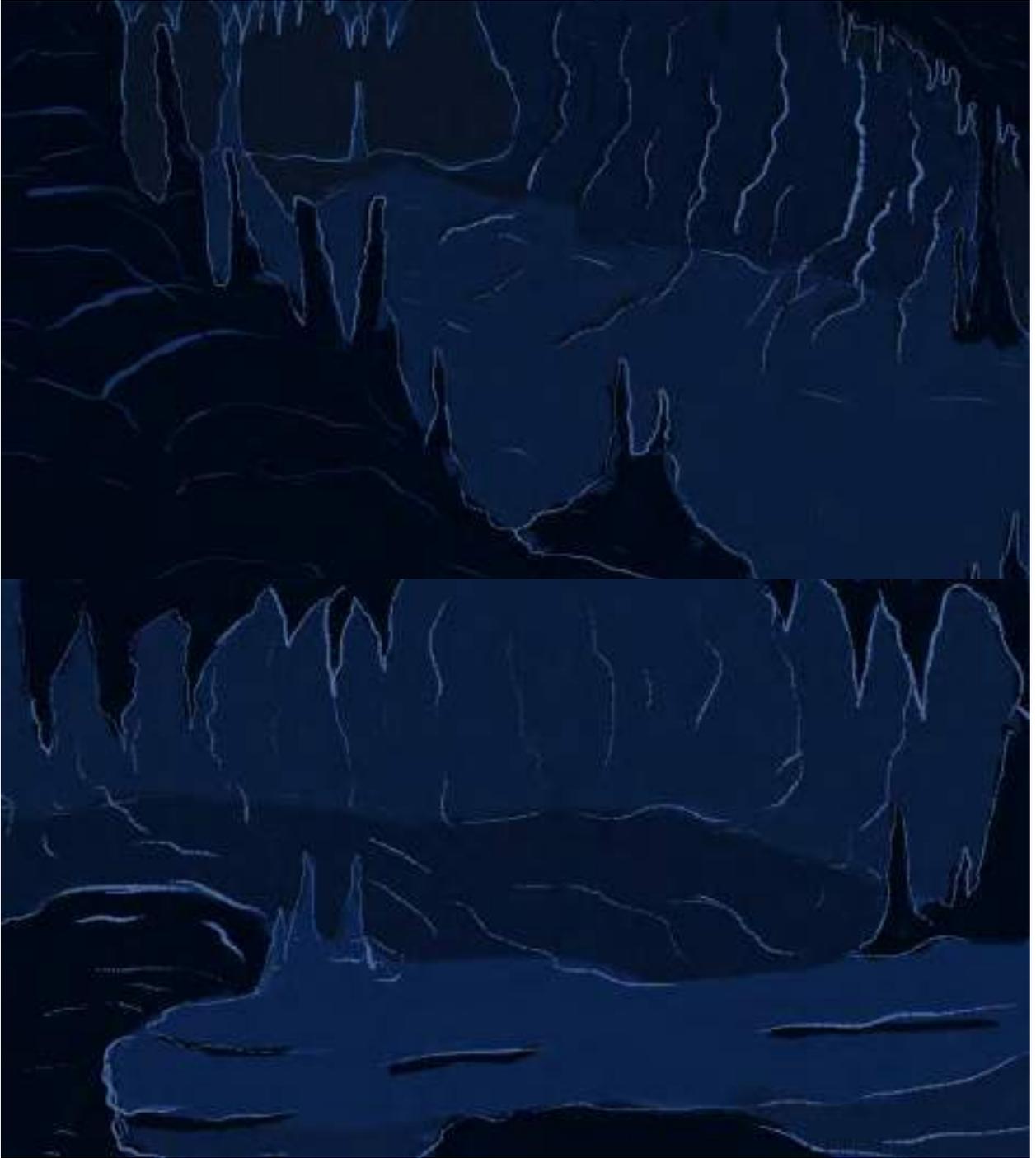
Figura 65: Cenário da Avenida Mana.



Fonte: do autor.

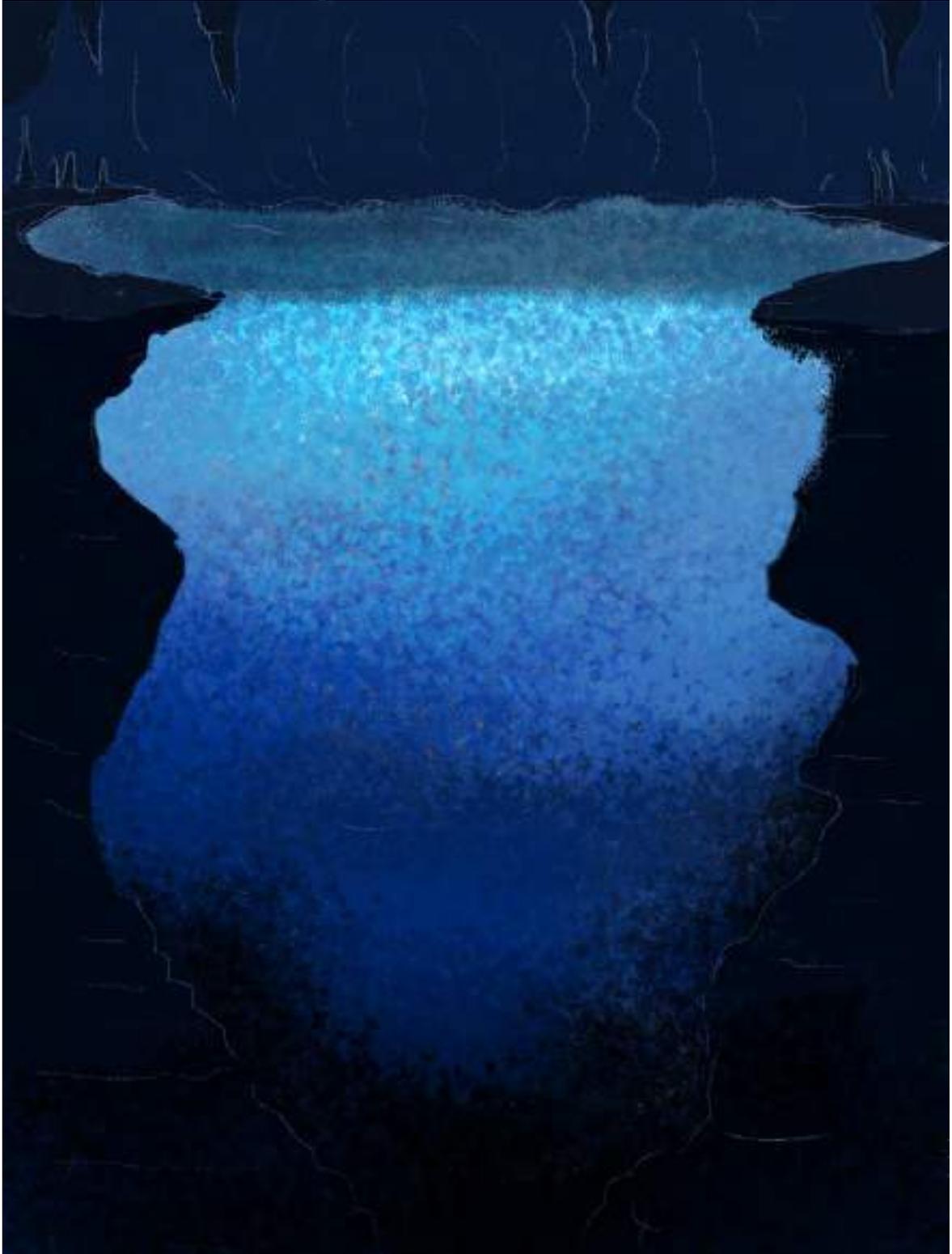
Para os cenários do poço, foram exploradas imagens de cavernas submarinas ou cavernas escuras. A maioria das ilustrações encontradas no painel de referência foram importantes para esses cenários, que auxiliaram no design de rochas e de como representar esse fundo de imagem de uma maneira crível. Os cenários da Avenida Mana e do poço podem ser conferidos a seguir.

Figura 66: Cenários do poço.



Fonte: do autor.

Figura 67: Cenário do clímax da história.



Fonte: do autor.

A etapa de Projeto Gráfico foi importante para definir uma estética visual do projeto, garantindo um guia prático para conseguir manter as próximas etapas coerentes e coesas, visualizando um caminho mais concreto.

4.5 EDITORIAL

4.5.1 *Storyboard*

Para a criação do projeto do *storyboard*, foram feitos thumbnails, que são rascunhos rápidos e pequenos, para determinar de forma rápida a posição e alguns gestos dos personagens. Para auxiliar na velocidade de produção desses rascunhos, eles foram feitos ao lado do script.

Figura 68: Exemplo de um dos thumbnails realizados.



Fonte: do autor.

Foram construídas thumbnails rápidas de toda a história, com o objetivo de concretizá-la da forma mais prática possível. Nessa etapa de *storyboard* inclusive foi onde se revisou a necessidade de algumas cenas, podendo mudar algumas ações, perspectivas, descrições e até mesmo excluir sequências que não eram de extrema relevância para a narrativa. Todas as thumbnails do projeto podem ser encontradas no Apêndice C.

Ao finalizar todas as thumbnails da história, foi testado o formato de storyboard mais próximo do que normalmente é visto em estúdios de animação, utilizando o programa Storyboard Pro. O Storyboard da Cena 1 pode ser encontrado no Apêndice D, enquanto o da cena 10, no Apêndice E. Para fins de experimentação e melhor entendimento do processo de construção de uma animação, foram gravadas vozes com atores para algumas cenas e construídos animatics de duas cenas da história. O animatic da primeira cena da história encontra-se no link: https://youtu.be/vdMk-e_Vh0w , já o animatic da cena 10 pode ser assistido através do link: <https://youtu.be/SDJrbIi06Uo> e o da cena 11, através do link: <https://youtu.be/rAFz6WGNTZg> .

Essa etapa foi extremamente essencial para concretizar a maneira que a história seria contada, como algumas composições seriam feitas, como os personagens iriam se relacionar, além de entender como utilizar ângulos de câmera e efeitos de narração visual e até mesmo sonora. O storyboard de todas as cenas da história criada não é viável no tempo estimado para um trabalho de conclusão de curso, muito menos nas mãos de uma única pessoa. Contudo, com as thumbnails feitas de toda a história, foi o suficiente para partir para o color script, pois ele não utiliza as transições de cores painel por painel.

4.5.2 Arte Final e Colorização

Para construir o *color script*, foi utilizado como base os projetos encontrados no livro de Amidi (2011), principalmente o do filme Procurando Nemo, o qual as cenas vão realizando uma mudança suave de uma para outra como se fossem uma ilustração única. Para realizar o *color script* das 16 cenas com quase 180 thumbnails, foi escolhido fazer uma mancha gráfica com 4 fileiras por página, já trabalhando no esquema de páginas espelhadas, pensando na possibilidade de impressão. Também pensando nessa possibilidade de impressão, foi priorizado margens generosas para auxiliar na leitura. As próximas imagens podem ser encontradas de maneira ampliada nos Apêndices F e G.

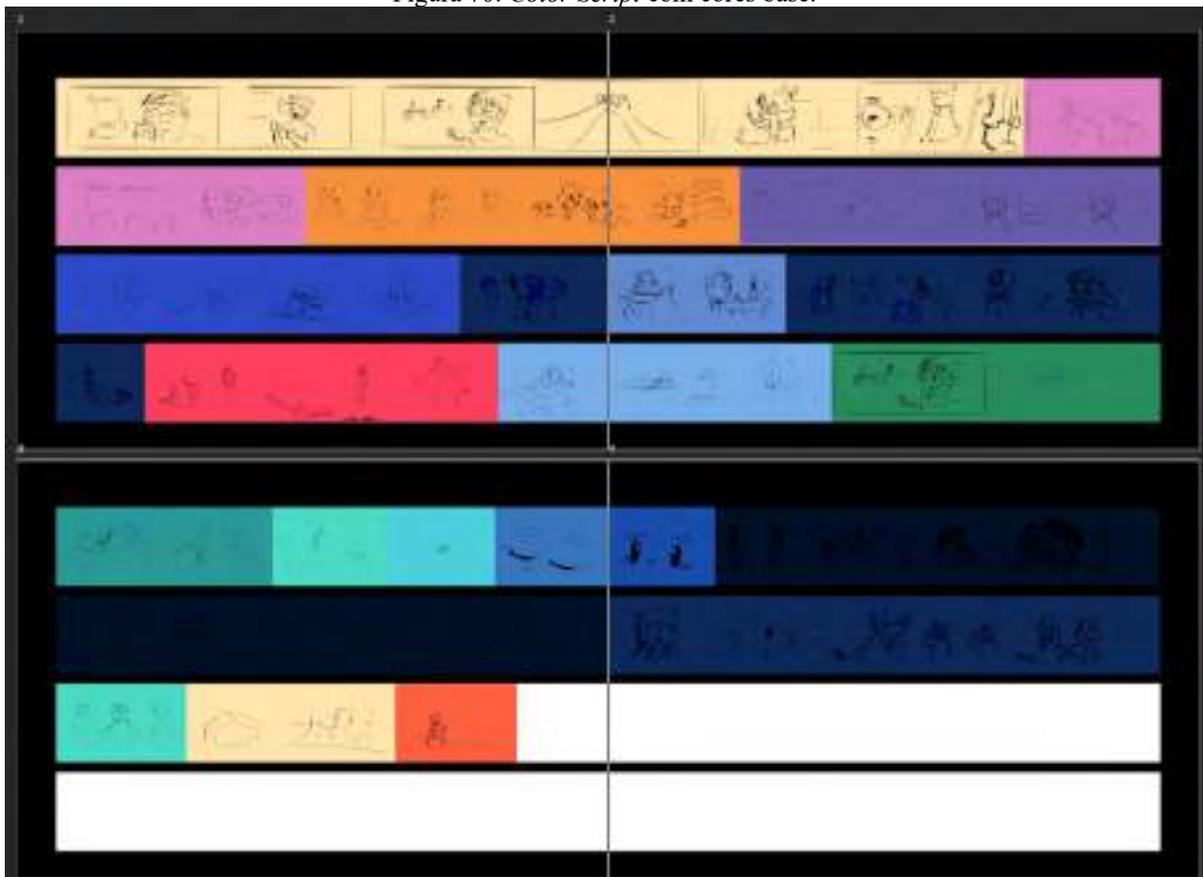
Figura 69: Estrutura do *color script* com os thumbnails.



Fonte: do autor.

Após isso, foram escolhidas cores bases para sobrepôr todas as cenas, garantindo um planejamento eficaz capaz de guiar as ilustrações finalizadas da etapa seguinte.

Figura 70: *Color Script* com cores base.



Fonte: do autor.

Foi escolhida as cores quentes no começo do projeto em razão do conjunto de significados positivos associados a essa combinação. Os personagens encontram-se na sua vida cotidiana e equilibrada, então foi escolhido um tom de cores que auxiliassem a perceber um tom leve e cotidiano na história. A transição de cores se move em direção a cores mais frias e escuras, simbolizando os significados da tristeza e do luto que são comumente ligados a essas cores. O poço em si é possui seu cenário predominantemente azul escuro pelo mesmo motivo.

Para representar os estágios do luto, foi identificado o choque da perda e o estágio da negação com cores ligadas ao roxo, mas com sua base principal envolvendo tons de cinza e de preto, pois como Heller (2014) indica, o cinza é a cor de todos os sentimentos sombrios. Nesse momento do estágio da negação que o cenário do poço começa a se formar também, evidenciando a transição do mundo cotidiano para o mundo especial. O estágio da raiva é representado com a iluminação vermelha em volta dos personagens, devido à associação da cor com sentimentos de violência e perigo. Já a barganha teve alguns tons de verde principalmente nos hologramas que acompanham o personagem principal ao longo do poço, os quais representam não apenas o arrependimento de coisas que ele poderia ter feito de diferente, mas também esperanças do que poderia ter acontecido caso a morte não tivesse acontecido. O estágio da depressão identificou-se como preto e azul extremos, o qual é a sequência mais escura de todo o filme justamente para evidenciar o clímax da narrativa. Para a aceitação, houve a inserção de diversas cores que auxiliam o personagem a se guiar para a direção da luz, para fora do poço. Essas cores claras que remetem a luz também contrastam com o cenário extremamente escuro do clímax. As cenas finais retornam à paleta de cores do começo da história, demonstrando o retorno para o mundo cotidiano, com aprendizados trazidos do mundo especial.

4.6 FINALIZAÇÃO

4.6.1 Configuração Prévia e Detalhamento

A etapa de configuração prévia demonstra o resultado do projeto em sua proposta para a versão final. Com as cores base definidas, as cenas foram sendo ilustradas uma a uma,

aperfeiçoando alguns quadros do *storyboard*, pegando os cenários construídos como referência, revendo composição e até mesmo adaptando as cores base escolhidas para as cenas conforme a ilustração final era realizada.

O *color script* final possui 4 páginas espelhadas, configurando uma quantidade relevante para um curta-metragem, principalmente com o tamanho do roteiro utilizado como base e com as thumbnails desenhadas. Para ver os desenhos com mais detalhamento, foram disponibilizadas as imagens do color script em tamanho maior no [Apêndice H](#).

Figura 71: *color script* finalizado.



Fonte: do autor.

Os lugares mais comuns onde os *color scripts* foram encontrados na pesquisa deste trabalho foram em livros, sejam em livros chamados “Artbooks”, que compilam todo o processo de desenvolvimento visual e escrito de produções animadas, ou em livros específicos para *color script*, como é o caso do livro de Amidi (2011). Em razão disso, foram feitos mockups que simulam o resultado do *color script* inserido nesse contexto de livro.

Figura 72: Mockups do *color script* em um livro.



Fonte: do autor.

Espera-se que o projeto possa se tornar um curta animado algum dia e ganhar o seu próprio Artbook, que irá compilar todos os processos de desenvolvimento visual, incluindo uma sessão específica para o color script e sua construção também, para que seja distribuído e compartilhado com outros designers que possam se inspirar e aprender sobre o processo de concepção desse tipo de projeto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conceber uma animação não é um trabalho fácil, tampouco rápido. O processo completo, da concepção das primeiras ideias até o projeto estar pronto para ser distribuído pode levar anos e ter a necessidade de participação de centenas ou milhares de profissionais, como foi o caso do filme *O menino e o mundo*, que foi citado no tópico de Narrativa Visual sobre o gráfico de intensidade da narrativa, na página 38, o criador Alê Abreu afirma em entrevista que o desenvolvimento do longa metragem durou 5 anos (BARBIERI JR, 2014) e custou 2 milhões de reais (FINCO & SOPRANO, 2016).

Por isso que esse trabalho individual teve como objetivo o desenvolvimento de um *color script*, pois isso implica a produção e desenvolvimento de muitas outras coisas além do *color script* em si. A adaptação realizada da Metodologia de Pivetta (2018), que é voltada, principalmente, para projetos de Histórias em Quadrinhos, obteve pequenas dificuldades de aplicação. Para futuros projetos em que envolvam animação, pode ser que o processo fique mais fluido utilizando metodologias mais simples e que de fato possuam especificações relativas à produção da animação, como Byrne (1999).

A metodologia de Pivetta (2018) é constituída por um agrupamento de diversas etapas de outras metodologias, e algumas das criadas pelo autor parecem ser ambíguas e não muito necessárias, o que também constituiu em um projeto com dificuldades de produção. Contudo, o agrupamento principal das fases (planejamento, criatividade, editorial e finalização) possui uma estrutura que permitiu visualizar o caminho que o projeto deveria percorrer. As próprias metodologias que Pivetta (2018) utilizou como referência para criar suas próprias fases também permitiu entender as estratégias possíveis para realizar o trabalho e compreender a necessidade e especificações de cada etapa.

Apesar disso, enfatiza-se aqui a importância de procurar utilizar metodologias mais atuais e completas para trabalhos complexos como o desenvolvimento de uma animação, pois é na vivência das mais diversas e complexas etapas metodológicas que ocorre o aprendizado prático do design e o amadurecimento de um bom profissional.

A realização de um *color script* para este trabalho foi a solução encontrada para o objetivo de dar início a um projeto muito maior, que envolve o desenvolvimento da animação

completamente finalizada dessa história, o que requer muito tempo e a ajuda de outros designers, ilustradores e animadores. A intenção é que esse projeto possa ter continuidade em momentos futuros, como uma tese de mestrado, por exemplo. Outra possibilidade para a continuação desse projeto se tornar um curta metragem finalizado, seria promover o seu financiamento coletivo, como ocorreu com o jogo Entre as Estrelas, da Split Studio, no qual arrecadaram dinheiro em troca de recompensas para o desenvolvimento do jogo através do site [Catarse](#), ou o jogo baseado nos personagens de Winsor Mccay, financiado no site [Kickstarter](#) da mesma maneira.

Além dos financiamentos coletivos, também há editais de fomento para produção de projetos audiovisuais no Brasil, divulgados pelo Governo Federal (como o edital da ANCINE) ou pelos Governos Estaduais (através de leis como Aldir Blanc e Paulo Gustavo), que também foram essenciais para a realização de inúmeros projetos nacionais, e que podem auxiliar no desenvolvimento final para o projeto de No Fundo do Poço também.

Não apenas o desenvolvimento do *color script* em formato de curta-metragem animado, mas também o aprofundamento iniciado na fundamentação teórica a respeito de todos os temas tratados, como uma pesquisa mais ampla e com outros autores a respeito do significado associado às cores e efeitos psicológicos das mesmas, assim como outros modelos de vivência do luto ou uma discussão mais aprofundada a respeito de como o processo pode ser vivenciado.

Aprofundar a discussão de signos visuais associados às emoções humanas também é importante. Além de um trabalho a respeito das cores do luto, também vale fomentar uma exploração a respeito da semiótica da linguagem e da linguagem das formas como meio de comunicação a respeito de temas sensíveis emocionalmente, que foi algo não abordado durante este trabalho.

Ademais, discutir sobre o processo de desenvolvimento da animação também pode ser aprofundado em adição do que foi abordado na fundamentação teórica, como técnicas de animação e até mesmo de pós-produção. Todos esses temas podem criar novos artigos científicos, novas teses de mestrado e influenciar até mesmo na criação de novos trabalhos de conclusão de curso.

A produção científica a respeito do desenvolvimento de *color scripts* pode ser um incentivo não apenas útil na área do design de animação, mas também na área do design de jogos, de aplicativos, motion graphics, entre outros projetos de design que utilizem o recurso da narrativa visual e do storytelling.

Portanto, este trabalho pode ter inúmeras contribuições teóricas e práticas para diversos projetos acadêmicos de design de animação, assim como auxiliar no fomento de pesquisas sobre as áreas do design social, da animação e do luto, assim como alimentar o repertório de *color scripts* na área acadêmica e profissional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento et al. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- AMIDI, Amid . **The art of Pixar: the complete color scripts and select art from 25 years of animation**. San Francisco: Chronicle Books, Cop, 2011.
- ARALDI, Clademir. Hölderlin e Nietzsche: sobre o “abismo” do nada. **TRÁGICA: Estudos de Filosofia da Imanência**, v. 13, n. 2, 2020.
- ARAUJO, Alexia Silva da Silveira; STEIN, Monica. Representatividade LGBT em curta-metragem animado. **AVANCA| CINEMA**, p. 597-604, 2021.
- BARBIERI JR, Miguel ;**“Foram cinco anos para fazer O Menino e o Mundo”, diz o diretor Alê Abreu, indicado ao Oscar**. VEJA SÃO PAULO. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/tudo-cinema/8216-foram-cinco-anos-para-fazer-o-menino-e-o-mundo-8217-diz-o-diretor-ale-abreu-indicado-ao-oscar>. Acesso em: 28 jun. 2023.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história/2ª ed**. Editora Senac: São Paulo, 2005.
- BARTHES, Roland et al. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: **Análise estrutural da narrativa**. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p.19-62.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Ideias e formas na história do design: uma investigação estética**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1998.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2020.
- BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.
- BYRNE, Mark. **Animation- The Art of Layout and Storyboarding**. 1999.
- CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. Tradução: Ari Roitman, Paulina Watch 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2019.
- CARVALHO E SILVA, Murilo de; COSTA, Priscilla Ferreira; COSTA, Anthony Victor Marcks Pereira (2022). **Design e Animação**. IN. Feitosa e Rebouças. Mapeando o design: o olhar social em diferentes áreas de atuação e pesquisa. João Pessoa: Ideia, 2022.

CHIBÁS, Felipe Eugenio. Métodos de criatividade para gerir a comunicação. **Comunicação & Inovação**, v. 15, n. 29, p. 139-155, 2014.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. Summus Editorial, 2018.

Coronavírus Brasil. Saude.gov.br. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/>. Acesso em: 8 jul. 2022.

DESS, Conrado. Notas sobre o conceito de representatividade. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1 n. 43, abr. 2022.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª. Edição. São Paulo: Blücher, 2006.

FINCO, Nina ; SOPRANA, Paula. **O menino contra o mundo: a guerrilha brasileira para ganhar o Oscar**. epoca.globo.com. Disponível em: <https://epoca.oglobo.globo.com/vida/noticia/2016/02/o-menino-contra-o-mundo-guerrilha-brasileira-para-ganhar-o-oscar.html>. Acesso em: 28 jun. 2023.

FORCEVILLE, Charles ; PALING, Sissy. **The metaphorical representation of depression in short, wordless animation films**. Visual Communication, v. 20, n. 1, p. 100–120, 2018. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1470357218797994>. Acesso em: 8 jun. 2022

FOSSATTI, C. L. **Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações**. In: VII Encontro Nacional de História da Mídia., 2009. Fortaleza.

FREUD, Sigmund. **Luto e melancolia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013
 GUIA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA. **Ministério da Justiça e Segurança Pública**. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>. Acesso em: 26 jun. 2023.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Trad. Maria Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN. **What is design?** Theicod.org. Disponível em: <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>. Acesso em: 15 abr. 2023.

JULIUS, Jessica ; MALONE, Maggie. **The art of Disney Moana**. San Francisco: Chronicle Books, 2016.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. Trad. de Álvaro Cabral e Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes: 1996.

KOVÁCS, Maria Julia. **Educação para a morte**. v. 25, n. 3, p. 484–497, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-98932005000300012>. Acesso em: 18 maio 2023.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth; KESSLER, David. **On grief and grieving: Finding the meaning of grief through the five stages of loss**. Simon and Schuster, 2005.

LIMA, Edna Cunha; MARTINS, Bianca. **Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea**. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

LUPTON, E.; BANDARRA, M. **O design como storytelling**. [s.l.] Barcelona, Espanha Gg, Editorial Gustavo Gili, Sl ; Osasco, São Paulo, Brasil Editora G. Gili, Ltda, 2020.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing: metodologia, planejamento, execução e análise**. 7. ed. Rio de Janeiro : Elsevier, 2014.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. **Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais**. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

NEVES, Flávia de Barros. **Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico**. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

PIVETTA, Luiz Alberto do Canto. **DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: COMO A METODOLOGIA PROJETUAL VISUAL PODE AUXILIAR A PRODUÇÃO DE HQ**. UFRGS, Porto Alegre, 2018.

RALL, Hannes. **Animation: From concepts and production**. CRC Press, 2017.

REDIG, Joaquim. **Design: responsabilidade social no horário do expediente**. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

SOARES, Ana Paula Nunes. **As cores do luto**. 2020. Tese de Doutorado.

SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?**. Civitas-Revista de Ciências Sociais, v. 14, p. 272-284, maio - ago 2014.

TSUKADA, Julie. **O Serviço de Entregas da Kiki: uma história sobre crescer e se tornar adulto**. Valkirias. Disponível em: <https://valkirias.com.br/o-servico-de-entregas-da-kiki/>. Acesso em: 8 abr. 2023.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo: Editora Senac, 2016.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. WDO | About | **Definition of Industrial Design**. Wdo.org.
Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

APÊNDICES

Apêndice A - Entrevista com psicóloga clínica

A partir de qual idade você acha adequado conversar sobre o luto com uma criança?

A partir do momento que o luto acontece, seja no ambiente familiar, um amigo próximo, um animalzinho, é importante conversar com a criança sobre aquilo que aconteceu. “Ah Analice, como a gente explica pra uma criança de 3, 4 anos que o avô faleceu, que o bichinho de estimação faleceu?” A gente usa sempre a verdade. A gente explica pra criança que aquela pessoa morreu. Normalmente as pessoas costumam usar “fulano virou uma estrelinha”. Para a criança de 4 anos, a mesma noção que ela vai ter de morte vai ser a mesma noção que ela vai entender sobre estrelas, sobre o universo, que é nenhuma. Então a gente explica pra ela usando a verdade. “O vovô morreu”. Se estiver ligado a uma religião, explicar “foi morar no céu” ou “foi morar com o papai do céu”. À medida que vai passando o tempo e a criança vai assistindo filmes, vai entendendo um pouco mais sobre a vida, ela vai trazer automaticamente as perguntas. Ela vai assistir um filme e perguntar “O vovô morreu igual àquela vovó do filme? Não vai mais voltar?” A gente responde que sim. Aí depois ela pode perguntar a causa ou outras coisas. Naquele momento, a explicação é mais simples, a gente não tem que dar muitos detalhes para a criança, a gente vai usar a linguagem que ela entende, mas sempre usando a verdade. Não existe uma idade específica para se falar sobre o luto. A partir do momento em que o luto entra na vida da criança, a gente vai inserir ela nesse universo falando a verdade para ela.

Isso está bem relacionado com a próxima pergunta. Quando falamos da dor da perda de alguém querido, é necessário ter sempre um filtro pra falar com a criança, assim como diversos temas delicados e sensíveis, como depressão, divórcio, morte, etc. O que você acha importante evitar quando falamos de temas sensíveis como esses?

Muitas vezes, por exemplo, pode ser uma pessoa que faleceu de câncer. A gente não precisa explicar todo o processo para a criança: “O vovô teve câncer, fez quimioterapia, foi internado, sofreu muito, aconteceu tal coisa e faleceu”. A gente diz a verdade para a criança em um nível que ela entenda, mas sem estar trazendo tantos detalhes para ela naquele momento. “O vovô adoeceu, precisou ir para o hospital, os médicos fizeram o que podiam pelo vovô, mas o vovô não resistiu e

faleceu”. À medida que as dúvidas forem surgindo, a gente vai explicando para a criança, porque naquele momento, a explicação que a gente deu para a criança, já vai deixá-la satisfeita. Essas dúvidas vão surgindo, e a gente vai respondendo à medida que a criança vai perguntando. Para a criança, naquele momento, aquela explicação já é o suficiente, ela não precisa saber de outras coisas, porque o que foi dito já selou todas as dúvidas que ela já tinha sobre aquele assunto.

Por causa disso, é importante a gente contar a verdade. Quando a gente usa metáforas como a de “virar estrelinha” vão deixar muitas dúvidas para a criança do tipo “então a qualquer momento eu posso virar uma estrelinha” ou “a qualquer momento eu não vou mais existir”. Embora a criança muito nova não tenha essa dimensão tão concreta que nós enquanto adulto temos em relação à morte, ela precisa saber dessa maneira para ela ir entendendo e não ficar com esse tipo de dúvida como “estou existindo, mas a qualquer momento posso não existir e virar estrelinha”.

Ter cuidado ao explicar questões como “adoeceu, os médicos deram remédio, ele ficou muito doente”, para que ela não pense “então se eu pegar uma gripe, uma dor de barriga ou algo do tipo eu vou pro hospital e não vou mais voltar, vou morrer também”. Esse tipo de dúvida para a criança é normal. A gente explica pra ela sobre os ciclos da vida. Coloca para ela que existem esses ciclos: “seu vizinho tinha um cachorrinho, e o cachorrinho dele morreu, tinha um peixinho, tinha um outro vizinho”. À medida que vai explicando, ela vai entendendo que não vai mais voltar.

A gente coloca muitas vezes para a criança “o vovô faleceu e não vai mais voltar”, e ela pode compreender, mas perguntar depois “que horas o vovô chega?” e a gente vai explicando pra ela que o vovô não vai mais voltar e vai ensinando à criança a trabalhar com essa dor, com essa saudade e como ela vai convivendo com essa perda.

E sobre temas polêmicos? Você acredita que para uma criança, abordar protagonistas que possuem um relacionamento homoafetivo possui alguma restrição ou especificação? É perigoso ou existe alguma idade que podemos falar sobre isso?

Acredito que o maior tabu vai estar na própria família. Qual a cultura dessa família? Como a família lida com esse assunto? Os aspectos religiosos dessa família vão contribuir para essa crença? Diversos estudos mostram que a criança está em formação, então ela está absorvendo as coisas. Para ela, assistir aquilo vai ser algo muito natural, porque a maldade vai estar em quem está assistindo por trás: os pais, os professores, os adultos de uma maneira geral. A criança vai assistir,

pode existir já, se ela for uma criança maior, esse questionamento, por conta das crenças que essa criança está inserida, como, por exemplo “meu pai e minha mãe falaram que isso não é certo”. E aí vai existir esse questionamento, mas a criança pequena não tem essa maldade. O tabu vai estar justamente na questão da família e da cultura. A gente vê que alguns filmes da Marvel e da DC que estão tentando inserir esse universo LGBTQIA+, em alguns países, determinadas cenas foram cortadas, porque para aquela cultura, não é permitido ou seria uma forma de estímulo.

Na pesquisa deste trabalho, foi identificado que a animação possui possibilidade de abordar temas através de metáforas, como, por exemplo, algumas cenas do filme O menino e o mundo em que vemos aves diferentes (uma colorida e outra negra) que auxiliam na discussão sobre papéis sociais. Fazer uma metáfora com o fundo do poço é uma forma eficaz de falar sobre o luto? O que a prática psicológica pode falar sobre essa expressão?

Acredito sim que essa expressão favorece. Inclusive os animes, os filmes, as animações contribuem muito para que a gente traga essa questão para a realidade da criança, então ela vai -como eu já tinha dito anteriormente- assistir a um filme, ver a morte de um personagem e ela vai conseguindo assimilar, conseguindo identificar as fases, colocando “ah, aquele personagem está passando pelo mesmo processo que eu!” Então essas metáforas são muito bem vindas. Essa expressão do “fundo do poço” pode representar para a criança e o adolescente as várias estratégias que ele pode utilizar para tentar sair de lá. Muitas vezes as pessoas, no intuito de ajudar, têm atitudes que acabam atrapalhando esse processo do luto. Elas chegam no velório ou numa missa e colocam para a pessoa “foi Deus que quis assim”, “descansou”, “foi melhor” e muitas vezes isso impede àquela criança e àquele adolescente de vivenciar aquele luto ou de ter aquele momento. Muitas vezes cria-se esse bloqueio que permite a pessoa sentir esse processo, de colocar pra fora, que vivencie, que experiencie essa dor, que é preciso para se lidar com ela.

Eu gosto também de usar a metáfora da montanha-russa, porque o luto é experienciado na forma de montanha russa: existem altos e baixos. Tem dias que eu posso estar sorrindo e aparentando estar bem, e vão dias que eu posso sentir o cheiro daquela pessoa, ver uma comida que me lembra aquela pessoa, ver um show ou ver algo que eu iria fazer junto com aquela pessoa e me trazer esse gatilho. As pessoas precisam entender que são vários processos: se eu estou no fundo do poço, eu preciso trabalhar estratégias para sair desse poço. Estratégias que por vezes são muito individuais: a minha

estratégia não precisa ser a mesma de outra pessoa.

Como eu lido com esse luto? Ele é individual. Para cada pessoa vai ocorrer de uma determinada maneira. Se eu vejo que a pessoa está no fundo do poço, eu posso recomendar estratégias, como procurar um psicólogo, por exemplo.

Importante também distinguir se é um processo de luto ou uma depressão, porque são coisas diferentes. Se eu perdi uma pessoa muito próxima, eu vou ficar triste e vou sentir aquela saudade, mas como eu coloquei, vou experienciar de maneiras diferentes. Pode ser que hoje eu esteja bem, mas daqui a um mês, que seria aniversário daquela pessoa, eu não esteja tão legal. Já na depressão eu vou está num estágio hoje e daqui a um mês eu vou continuar no mesmo estágio. Então eu vou trabalhar essas estratégias de como eu posso ajudar essa pessoa: colocar para ela "o que você precisa de mim?" "em que eu posso ajudar?" Muitas vezes a ajuda é estar do lado da pessoa e dizer "estou aqui se você precisar" ou simplesmente ficar em silêncio. Respeitar a dor que aquela pessoa está vivenciando e ajudar ela a buscar essas estratégias.

A gente sabe que existem essas recaídas. Pegando analogia do poço, posso subir, mas cheguei lá em cima e não tinha mais forças, então desci novamente. Respeitar esse tempo que a gente não pode estabelecer. Não posso querer que essa pessoa saia desse poço em um ou dois meses. Não colocar pra ela "você está vivenciando esse luto a tanto tempo" ou "a vida está passando", pois são frases que não ajudam. Essa metáfora é muito pertinente porque mostra que existem várias fases e estratégias para enfrentar esse luto, existe o tempo de cada pessoa, existem as recaídas. A gente pode ter as pessoas que estão em cima do poço nos ajudando a subir, mas a gente precisa entender que essa subida é individual. A pessoa pode jogar uma corda para mim, mas naquele momento pode não ser o que eu preciso, naquele momento pode ser que eu precise de outro tipo de ajuda ou acolhimento. Acho essa metáfora muito pertinente.

A última pergunta você já começou a responder. Existe alguma outra simbologia, expressão ou metáfora além da montanha russa que você acha interessante abordar sobre o luto com crianças e adolescentes?

Acredito que não. Essa da montanha russa é a que eu mais utilizo porque com ela a gente vai trabalhando as questões dos altos e baixos e do que fazer quando estamos no momento da descida.

Algo que gostaria de acrescentar?

Gostaria de agradecer pela entrevista e pontuar novamente que o luto é um tema importante e ainda tabu, que a gente tenta fugir mas não consegue. Precisamos de um olhar mais atento e acolhedor. Só queria ressaltar essa questão de falar a verdade para a criança. Por vezes os adultos estão vivenciando esse momento e por não ter emocional ou por querer poupar a criança, acabam escondendo a verdade da criança, só que isso vai trazer um prejuízo para aquela criança, porque ela vai estar percebendo essa mudança no comportamento das pessoas ao redor e vendo que elas estão chorando, irritadas, preocupadas... e vai acabar trazendo para si, porque se ela não sabe o que está acontecendo, ela vai internalizar, e pensar “eu fiz alguma coisa de errado”, “não gostam mais de mim”, vai começar a perguntar sobre aquela pessoa que estava ali a todo momento, tão presente, e de repente a pessoa sumiu. Por isso, essa importância de falar a verdade para a criança, não esconder o que está acontecendo, de acordo com a idade dela, de forma sucinta e simples, respondendo as perguntas que a criança vai trazendo. À medida que vai passando o tempo, ela vai ouvindo algumas coisas e tendo outras dúvidas, e naquele momento, a gente vai respondendo o que ela pergunta, porque para ela, vai ser o suficiente.

Entendi! É muito interessante porque quando a gente tenta esconder, pode acabar atrasando o processo dela compreender e lidar com isso. Acredito que não só sobre o luto, mas existem muitos temas que a gente é muito poupado quando é criança, e a gente se torna adulto que não sabe lidar com aquelas coisas. Às vezes tem a ver com diferenças, e principalmente com as emoções. A gente vê muitos adultos que não sabem lidar com a raiva ou com a tristeza, e nem sempre, mas às vezes pode ser fruto de uma infância que não permitiu aprender a lidar com essas emoções a acolher elas.

Colocar também que existem outras formas de luto que não a morte. Existe o luto da perda de emprego, o luto de um lugar que você morava e se mudou, o luto de uma escola... É importante colocar para a criança, vindo do adulto. Responder a criança quando ela pergunta “por que você está triste?” Não vai passar todos os problemas para a criança, para não preocupá-la com preocupações que não são pertinentes à idade, mas pode colocar e expressar pra ela “estou triste porque eu e o papai nos separamos” se for um namoro por exemplo, como um padrasto “eu e o tio fulano terminamos, não vamos mais namorar” porque vai mostrando para a criança como lidar com

aquelas situações. Identificar “ah, estou triste, estou passando por esse processo” é uma forma de luto também. É importante permitir que ela chore e expresse os sentimentos dela, não bloquear aquilo que ela está sentindo. Entender que sim, criança tem problemas e passa por essas fases do luto, não necessariamente somente essa questão da morte, mas para a criança, por exemplo, que estuda em uma escola, com vínculo com os amigos e precisa mudar de escola de repente, com outros professores, outros amigos... aquilo vai trazer para ela um sofrimento, vai ser uma perda, vai ser um processo de luto também. A gente tem que ter essa empatia, esse olhar com a criança, esse acolhimento, entender que para ela é um momento difícil e doloroso, que ela vai ter que se adaptar àquela nova realidade. Conversar sobre isso da vida adulta com a criança ajuda a ela enfrentar esse processo, a lidar e entender que em alguns momentos ela vai passar por isso e ela pode ter essa rede de apoio, que ela pode conversar e falar sobre o que está sentindo.

Apêndice B - Roteiro em Script

NO FUNDO DO POÇO

Por

Murilo Carvalho

3 de Julho de 2023

DESVANECER:

1. INT. CASA - DIA

Kenji está no sofá mexendo no celular em um plano médio. É possível ver as redes sociais do personagem como se fosse um holograma para o espectador ver. As imagens vão subindo à medida que o personagem arrasta o dedo na tela. Eros caminha para a sala e mostra a tela do celular para Kenji.

EROS

Você não vai acreditar! Caetano Falcão vai fazer um show naquele café Carvoeiro!!

KENJI

Sério? Quando é?

EROS

É nesse sábado, no fim da tarde!

KENJI

Ah..., mas... no sábado à tarde combinamos de pedalar, lembra? Fazia tanto tempo que a gente não pedalava junto...

Eros começa a coçar a nuca e olhando para cima, pensativo.

EROS

Eu sei..., mas como é um momento único, podemos deixar a pedalada para o domingo, o que acha? A previsão do tempo para domingo também está boa!

KENJI

Ai, não sei, Eros... será que não vai estar muito cheio? ... Ou muito barulhento?

EROS

Se tiver, eu saio contigo um pouquinho pra voltar depois. Prometo!

KENJI

Promete mesmo?

EROS

Prometo! De dedinho, ó!

Eros estica a mão fechada com o dedo mindinho levantado para Kenji. Kenji olha para a mão de Eros e estica o braço também, entrelaçando os dedos. Eros puxa Kenji do sofá para que ele fique em pé e se abraçam.

KENJI

Tá certo, eu vou! Mas nada de ficar até tarde, entendeu?

EROS

Perfeito! Senão eu iria com Ana e Lua sem você!

Kenji se desvencilha do abraço e cruza os braços.

KENJI

Então vai lá com suas amigas sem mim!

EROS

Deixe disso! A sua presença é muito, muito importante! Você gosta da banda tanto quanto eu!

KENJI

Gosto, sim! Só tava brincando!

A câmera se distancia dos personagens mostrando o cenário do apartamento de forma um pouco mais ampla.

SOBREPOSIÇÃO 1/3 :

2. INT - CASA - DIA

Sobreposição de cenas de Eros e Kenji vestindo roupas. Foco na bota de Kenji e nos óculos dele, principalmente.

SOBREPOSIÇÃO:

3. EXT - AVENIDA MANA - PÔR DO SOL

A câmera vai mostrando a Avenida Mana com plano aberto e depois mostra Kenji, Eros, Lua e Ana caminhando na calçada e entrando no café.

CORTE:

4. INT - CAFÉ CARVOEIRO - PÔR DO SOL

O café possui um palco para uma apresentação pequena, com diversas mesas e banquinhos altos. Quase todas as mesas estão cheias. Existem também vários quadros artísticos e uma iluminação ambiente amarelada e rosada, semelhante à iluminação do crepúsculo.

Os personagens se sentam em uma das mesas e começam a conversar, com Kenji e Eros sentando-se um do lado do outro, de frente para Lua e Ana.

LUA

Achei esse lugar tão aconchegante!

ANA

Não é? Dá uma sensação de paz e tranquilidade!

Eros

Aqui foi onde eu e o Kenji tivemos nosso primeiro encontro.

ANA

Sério? Meu Deus, que romântico!

Mostra-se uma visão panorâmica do café, com as pessoas bebendo e conversando umas com as outras, além de chegar mais pessoas.

Depois volta a focar novamente nos personagens.

KENJI

Sim! Só que daquela vez não tinha tanta gente...

EROS

Você tá desconfortável?

KENJI

Tô tranquilo! Será que Caetano e Falcão vão chegar logo?

LUA

A recepcionista havia me falado que eles vão atrasar uma meia hora! Acho que quando chegarem já vai estar de noite.

KENJI

Acho que dá tempo de ir ao shopping e voltar então! Tá tendo promoção de plantas, quero comprar uma especial que tava vendo na internet!

EROS

Você não acha melhor comprar depois do show?

KENJI

Acho que a moça que vende plantas não fica até tarde..., mas eu já volto! É rapidinho!

EROS

Quer que eu vá contigo?

KENJI

Não precisa! Eu volto já, já!

EROS

Tá certo, se cuida!

Kenji se levanta da mesa e sai de cena, com a câmera ainda focando nos outros três personagens.

LUA

Será que ele tá bem?

EROS

Tá sim, ele que é meio doido por plantas. Nem sei como a gente vai levar de volta para a casa. Mas ele sempre gosta de ir naquela lojinha de plantas do shopping!

ANA

Tá certo, então vamos ao que interessa: você trouxe a caixinha?

EROS

Trouxe sim!

Eros retira do bolso de sua calça uma caixinha pequena com duas alianças dentro.

LUA

Que lindas! Você vai fazer o pedido aqui mesmo, na frente de todo mundo?

EROS

Acho que não tenho coragem, haha! Provavelmente depois que o show encerrar, já que eles vão acabar cedinho! Quando estivermos voltando para casa, provavelmente!

LUA

Ah, não! Eu queria presenciar!

ANA

Eu também! Por que você não pede assim que ele voltar com a planta?

EROS

Vou pensar, meninas, vou pensar!

CORTE:

5. INT. CAFÉ - NOITE

A câmera mostra um close em plano aberto da cafeteria com música, assim como as pessoas apreciando o show quando os cantores entram e começam a cantar. Mostra três cenas de Eros mandando mensagem para Kenji perguntando onde ele está e por que ele está demorando, sem resposta, com foco nos horários das mensagens, de 17:00, depois de 17:24, depois de 18:13.

EROS

Gente, eu vou procurar o Kenji, beleza?

ANA

Tranquilo, Eros! Se cuida!

LUA

A gente guarda os seus lugares!

Eros se levanta da mesa e vai caminhando para fora da cafeteria, com a câmera acompanhando.

DESVANECER:

6. EXT. AVENIDA MANA - COMEÇO DA NOITE

Eros sai do café e atravessa a rua, olhando para os lados em ângulo contrapicado. Começa a ressoar alarmes de ambulância de fundo, que fica mais forte à medida que Eros caminha. A câmera fica na altura de Eros com ele esboçando uma expressão de preocupação.

EROS

Caramba, um acidente...

Eros se aproxima do local onde tem algumas ambulâncias no meio da avenida, com um carro atravessado. A câmera foca na expressão de choque de Eros e depois foca no chão, com alguns objetos que Kenji estava usando: uma bota e um óculos.

A câmera foca no rosto de Eros e depois volta rapidamente para a cena em plano aberto, sem mostrar o corpo, mas mostrando poucas poças de sangue.

EROS

Não... não... não, não, não, não!!!

A câmera foca no rosto chocado de Eros, que permanece estático, com o cenário atrás dele mudando para o hospital, depois para um funeral, depois para o quarto da casa dele.

CORTE:

7. INT. CASA - NOITE

Eros está imóvel sentado na ponta da cama do quarto dos dois. A câmera foca no atestado de óbito em cima da escrivaninha, com a

caixinha de anéis do lado. Depois foca no rosto de Eros, nas suas mãos se fechando com força. Ele escorrega da cama lentamente até chegar ao chão ficando em posição fetal, e começa a chorar muito. Tudo em volta começa a se transformar, e a casa aos poucos vai se tornando uma caverna escura e úmida. Onde Eros está sentado vai ficando mais e mais fundo, e a casa vai se transformando ainda mais em uma caverna, até que tudo vira um enorme poço com a superfície com uma estrutura parecida com um templo.

DESVANECER:

8. INT. POÇO - ESCURO

Eros fica chorando um pouco encolhido no fundo do poço e depois começa a caminhar devagar com a cabeça baixa e ainda chorando. Aparecem alguns hologramas coloridos de Kenji que passam por Eros, tanto em plano de fundo como em primeiro plano em algumas cenas.

DESVANECER HORIZONTAL:

9. INT. CAFÉ - NOITE

Não é possível ver o rosto de ninguém dentro do café além de Eros. Eros está sentado na mesa preocupado e olhando para o celular. Kenji chega na mesa em que estão.

KENJI

Desculpa a demora gente!

Eros se levanta da mesa muito depressa abraçando Kenji.

EROS

Onde que você estava?! Eu estava preocupado!
Você não respondeu nenhuma mensagem!

KENJI

Meu celular caiu e quebrou! Eu estava vendo as mensagens, mas não conseguia te responder, me desculpa!

EROS

Eu tô tão feliz! Tão feliz! Pensava que você estivesse...

O cenário começa a se transformar para a caverna e Kenji começa a se transformar em um holograma colorido.

EROS

... morto...

O holograma de Kenji começa a desvanecer e vai se dissipando no vento enquanto Eros procura segurar o holograma e começa a encarar as poeiras confuso, negando com a cabeça. As estalagmites do cenário vão crescendo enquanto ele começa a chorar novamente.

Eros se senta no chão da caverna e fica em posição fetal com os olhos arregalados olhando para baixo enquanto suas lágrimas escorrem pelo rosto.

DESVANECER:

10. INT. POÇO - ESCURO

Enquanto Eros fica sentado no chão da caverna, os hologramas coloridos de Kenji se aproximam dele, fazendo atividades cotidianas dos dois e interagindo com Eros.

KENJI COZINHANDO

Será que não colocamos pimenta demais?

KENJI CUIDANDO DE PLANTAS

Se você não cortar os trevos que secaram vai afetar os que estão nascendo.

KENJI EMPURRANDO UMA BIKE

Hoje você vai pedalar melhor, você vai ver!

KENJI JOGANDO

Que saco! Logo quando eu tava conseguindo uma nova conquista, morri!

KENJI DENTRO DO CELULAR EM VIDEOCHAMADA

Eros... você quer conversar?

ANA

Eros... você quer conversar?

Eros olha pra cima e os hologramas desintegram em pozinhos brilhantes. Ana está em pé na frente dele com uma corda amarrada na cintura ligando-a para a parte de cima da caverna.

EROS

Como... como você chegou aqui? Você realmente está aqui?

ANA

Eu e Lua viemos te visitar porque achamos que você poderia precisar de alguma companhia depois do que aconteceu com o Kenji...

Eros abaixa a cabeça novamente.

ANA

Mas então no lugar da sua casa tinha esse poço... ficamos preocupadas, a gente não sabia se ia conseguir te encontrar.

Eros não responde.

ANA

Então eu e Lua decidimos te procurar para ajudar a subir o poço. Acho que conseguimos encontrar um caminho rápido e...

EROS

Eu não quero.

ANA

O quê?

EROS

Eu não quero subir o poço. Eu quero ficar aqui. Pra sempre.

ANA

Ai, Eros... eu... eu entendo que perder o Kenji foi doloroso... e logo quando você ia fazer o pedido..., mas você não pode deixar a sua vida acabar também... eu sei que é difícil, mas você precisa seguir em frente!

EROS

É muito fácil pra você falar.

ANA

Não, não é! Eu sei que é difícil, Eros! Eu já perdi pessoas queridas, Lua já perdeu pessoas queridas, isso acontece com muita gente! Eu sei que tá doendo, mas você não pode ficar nesse poço para sempre!

Eros não responde novamente. Nem sequer olha para Ana.

ANA

Por favor, você não pode ficar no fundo do poço pra sempre... deixa eu te ajudar...

EROS

Eu não quero...

ANA

Mas, Eros...

EROS

Eu não quero...

ANA

Eros, eu sei que se você...

Eros se levanta e grita.

EROS

Eu já disse que eu não quero!

Imediatamente o poço estremece e algumas pedras começam a cair aos poucos.

ANA

Por favor, você precisa entender...

EROS

Vão embora, Ana! Só... saiam daqui!

Mais rochas começam a cair e todo o poço começa a ter uma iluminação vermelha. Eros e Ana olham para cima vendo o poço desmoronar. Eles se olham novamente, Ana preocupada e Eros com

raiva. Ele se vira e sai correndo.

ANA

Eros!!

Ana tenta correr atrás de Eros, mas ela é puxada pela corda amarrada em sua cintura para cima e para fora do poço.

CORTE:

11. EXT. TEMPLO - DIA

Lua está do lado de fora, puxando a corda de Ana enquanto o chão estremece. Ana escala para fora do buraco com apoio da corda. Lua está cansada e transpirando.

Lua

E aí? Como foi?

ANA

Encontrei ele, mas ele não quis ajuda.

LUA

E esse terremoto no poço?

ANA

Eu insisti para ajudar, mas ele acabou ficando com raiva.

LUA

Entendo...

ANA

Queria ter conversado mais com ele... foi difícil de achá-lo.

Lua

Você passou muito tempo lá dentro. Se ficasse mais, poderia se tornar parte do poço também.

ANA

Eu sei... (suspira profundamente) o que fazemos agora?

LUA

Acho que podemos voltar outro dia. Dar um tempo pra ele...

Ana concorda com a cabeça e ambas se levantam e vão embora do templo.

DESVANECER:

12. INT. POÇO - ESCURO

A câmera mostra em plano aberto o poço indo de cima para baixo, ele foca onde Eros está e passa, depois retorna. Eros está escalando algumas pedras com muita dificuldade, e depois achando uma câmara, na qual ele se senta e se deita para descansar. A câmera foca no rosto triste dele.

EROS

É tudo culpa minha...

A caverna onde ele está começa a se iluminar de verde.

EROS

Se eu tivesse feito tudo diferente...

Eros se levanta e olha para trás, de onde estão surgindo hologramas verdes.

EROS

Você ainda estaria aqui...

A câmara da caverna começa a se transformar na casa de Eros e Kenji.

DESVANECER:

13. INT. CASA - NOITE

Eros e Kenji estão na sala na mesma configuração da primeira cena, com Eros convidando Kenji para o show.

KENJI

Ah..., mas... no sábado à tarde combinamos de pedalar, lembra? Fazia tanto tempo que a gente não pedalava junto...

EROS

Verdade... então vamos deixar pra pedalar mesmo, já que combinamos há tanto tempo. A gente pode ver o show em outra oportunidade!

KENJI

Você não vai ficar chateado?

EROS

Claro que não! Promessa de dedinho, ó!

Eros estende a mão fechada com o dedo mindinho levantado para Kenji. A casa começa a se transformar no Café Carvoeiro.

DESVANECER:

14. INT. POÇO - ESCURO

Eros caminha na caverna rodeado de hologramas verdes dele e de Kenji interagindo em situações hipotéticas, de realidades paralelas onde Kenji não morre. Tem eles dois caminhando na rua e Eros pedindo para Kenji tomar cuidado com o carro, Eros morrendo no lugar de Kenji, Eros ajoelhado pedindo Kenji em casamento. Nesse último, Eros fica encarando a cena, dos hologramas interagindo no pedido de casamento. A câmera foca no seu rosto, com uma expressão levemente triste e cansado. Ele olha para baixo, suspirando. Então, todos os hologramas que antes eram verdes começam a ficar em um tom azul muito forte. O poço novamente começa a estremecer. Eros vai para o começo da câmara e olha para baixo, para o precipício do fundo do poço. Ele se vira para a cena dos hologramas, agora estáticos, do pedido de casamento. Ele olha novamente para o precipício e pula novamente para o fundo do poço.

Ele cai na água e começa a afundar. A água é muito escura e um pouco azulada. A câmera mostra em um plano bem aberto o corpo de Eros afundando na água em plena solidão. Enquanto Eros fala, a câmera foca em seus olhos abertos olhando para cima, e depois se fechando, com um choro.

EROS (V.O)

Se eu morrer aqui, talvez eu consiga,
finalmente, me juntar ao Kenji para sempre...

O cenário vai ficando mais escuro, até sobrar a luz da lágrima que saiu dos olhos de Eros.

KENJI (V.O)

Você não pode fazer isso, Eros.

Os olhos de Eros se abrem novamente. De alguma forma, ele está respirando de baixo d'água. Kenji está na sua frente, também debaixo d'água.

EROS

Kenji...? É realmente você?

Kenji não fala nada, apenas vai flutuando na água e chegando mais perto de Eros.

EROS

Como você espera que eu viva a minha vida sem você? Eu tinha planos com você! Eu tinha tanta coisa pra viver com você! A minha vida tinha tanto sentido com você! Agora... agora nada mais faz sentido...

Kenji fica olhando para Eros enquanto ele chora um pouco e fala.

EROS

É tão difícil, Kenji... é tão difícil seguir em frente sem você... é tão difícil pensar que não vou mais acordar e saber que você vai estar lá... é tão difícil saber que eu não vou mais compartilhar a minha vida com você... eu não consigo suportar essa dor. Eu não consigo mais encontrar motivo pra viver. Eu não tenho mais ninguém...

KENJI

Você tem sim, Eros.

Nesse momento vão aparecendo os hologramas de Ana, Lua, o gato de Eros, mais dois amigos e os pais de Eros. Ele olha ao redor, boquiaberto, com a boca e os olhos bem abertos, mas com um pouco de lágrimas nos olhos.

KENJI

Você tem pessoas queridas à sua volta que te amam e te querem bem. Você tem muitas coisas na vida para conquistar. Você é mais do que alguém que me acompanha. Você é uma pessoa única, incrível e que merece viver a sua própria vida, conquistar seus próprios sonhos, e fazer o seu próprio legado.

Kenji fala apontando para o peito de Eros e tocando em seus braços.

KENJI

Pode até ser que minha hora tenha chegado antes do que qualquer um esperava, mas a sua hora ainda não chegou. Você tem muita coisa pra fazer e viver ainda.

EROS

E você quer que eu te esqueça?!

KENJI

Óbvio que eu não quero. E acredito que você não vá me esquecer. Mas não é injusto ou cruel comigo seguir em frente. Pelo contrário: é o que eu mais quero. Eu quero te ver feliz.

Eros fica novamente com a boca aberta e chorando. Ele abraça Kenji com força.

KENJI

Sempre que você achar que não consegue seguir em frente, lembre-se que estarei torcendo por você. Não quero que você desista de você, Eros. Nunca.

Eles saem do abraço com Eros chorando muito e soluçando. Kenji coloca a mão no peito, que brilha e de lá ele retira um potinho

com trevos de quatro folhas.

KENJI

Essa é a última planta que eu peço pra você cuidar. Sempre que você pensar em desistir... lembre-se que estarei te desejando sorte. Esses aí são especiais.

EROS

São trevos de quatro folhas... foi o primeiro presente que você me deu...

Kenji beija Eros rapidamente.

KENJI

Boa sorte, Eros. Não esqueça de viver. Te amo.

As águas começam a ficar mais claras e agitadas. O trevo começa a brilhar, assim como o fundo da água abaixo dos pés dos personagens. Eles saem do abraço, com Kenji sorrindo em lágrimas, e Eros ainda chocado, mas também em lágrimas. A cena treme. Kenji começa a ficar mais transparente.

EROS

Espera! Não!! Kenji!!

O nome de Kenji ecoa enquanto a tela fica branca.

DESVANECER:

15. INT. POÇO - ESCURO

Eros está saindo engatinhando da água tossindo muito, para tirar o engasgo da água. Ele se senta em frente à água do poço e olha para cima e depois olha pra baixo e começa a chorar muito. Algo brilha do lado dele e ele olha. O seu celular surge entre as pedras, com mensagens de Lua e Ana afirmando que estão disponíveis para conversar. Eros pega o celular, encara a tela por um momento, e liga. O telefone chama algumas vezes.

LUA

Alô?

EROS

Amiga... você está muito ocupada?

LUA

Pode falar amigo. Eu tô aqui pra te ouvir.

Eros chora novamente. E chora muito. O poço se transforma em volta dele, com as rochas ficando menos pontiagudas e com a sensação de que está ficando menos fundo.

CORTE:

16. INT. POÇO - ESCURO

Ana está novamente amarrada com uma corda na cintura, escalando o poço junto com Eros. Então são mostradas quatro cenas com Eros, Ana e Lua. Uma de Ana do lado de Eros batendo levemente em suas costas enquanto ele desabafa. Uma de Ana estendendo a mão para Eros conseguir subir uma ladeira. Outra de Lua sentada vendo Eros interagir com um holograma, imitando o holograma. E uma última com Ana e Lua de mãos dadas com Eros olhando para ele, concordando com a cabeça para ele conseguir escalar a última parede que dá para fora do poço. Ao chegar à superfície, eles se abraçam enquanto Eros chora muito, e todo o poço se transforma, novamente, na casa dele.

Eles saem do abraço enquanto a tela foca no pote de trevo de quatro folhas em cima da mesa, com o nome fim aparecendo do lado.

FIM.

Apêndice C- Thumbnails da história

AHA
 Tá certo, estão vamos ao que interessa! Você trouxe a calcinha?
 ERIC
 Trouxe sim!
 Eric retira do bolso de sua calça uma calcinha pequena com duas alianças dentro.
 LIA
 Que lindas! Você vai fazer o pedido aqui mesmo, na frente de todo mundo?
 ERIC
 Acho que não temo coragem, hehe! Provavelmente depois que o show encerrar, já que eles não acabam cedo! Quando estivermos voltando para casa, provavelmente!
 LIA
 Ah, não! Eu queria presença!
 AHA
 Ia também! Por que você não pede assim que ele voltar com a planta?
 ERIC
 Vou pensar, hehehe. Vou pensar!
 QUARTA:
 5. INT. CAFÉ - NOITE
 A câmera mostra em close em plano aberto da cafetaria com música, assim como as pessoas apreciando o show quando os cantores entram e começam a cantar. Mostra três cenas de Eric mandando mensagens para Keiji perguntando onde ele está e por que ele está demorando, em resposta, com foco nos horários das mensagens, de 17:00, depois de 17:24, depois de 18:11.
 ERIC
 Gente, eu vou procurar o Keiji, beleza?
 AHA



Tranquilo, Erco! Se cuida!

IAO

A gente guarda os seus lugares!

Erco se levanta da mesa e vai caminhando para fora da cafeteria, com a câmera acompanhando.

DÉSVANECESE



6. EXT. AVENIDA ROMA - COMEÇO DA NOITE

Erco sai do café e atravessa a rua, olhando para os lados em espulso contra picado. Começa a respirar aliviado de ambulância de fardo, que fica mais forte à medida que Erco caminha. A câmera fica na altura de Erco com sua cabeça dando uma expressão de preocupação.

ERCO

Caramba, um acidente...

Erco se aproxima do local onde tem algumas ambulâncias no meio da avenida, com um carro atravessado. A câmera foca na expressão de choque de Erco e depois foca no chão, com alguns objetos que Renji estava usando: uma teta e um ocular.

A câmera foca no rosto de Erco e depois volta rapidamente para a cena em plano aberto, sem mostrar o corpo, mas mostrando poucas gotas de sangue.

ERCO

NÃO... NÃO... NÃO, NÃO, NÃO, NÃO!!!

A câmera foca no rosto chocada de Erco, que permanece estático, com o cenário atrás dele mudando para o hospital, depois para um funeral, depois para o quarto de casa dele.

CORTE!

7. INT. CASA - NOITE



4A.1
4A.2
4A.3
4A.4
4A.5
4A.6

DESVANECER:

1. INT. CASA - DIA

Kenji está no sofá mexendo no celular em um plano médio. É possível ver as redes sociais do personagem como se fosse um holograma para o espectador ver. As imagens vão subindo à medida que o personagem arrasta o dedo na tela. Eros caminha para a sala e mostra a tela do celular para Kenji.

EROS

Você não vai acreditar! Caetano Falcão vai fazer um show naquele café Carvoeiro!!

KENJI

Sério? Quando é?

EROS

É nesse sábado, no fim da tarde!

KENJI

Ah..., mas... no sábado à tarde combinamos de pedalar, lembra? Fazia tanto tempo que a gente não pedalava justo...

Eros começa a coçar a suca e olhando para cima, pensativo.

EROS

Eu sei..., mas como é um momento único, podemos deixar a pedaleira para o domingo, o que acha? A previsão do tempo para domingo também está boa!

KENJI

Ai, não sei, Eros... será que não vai estar muito cheio? ... Ou muito barulhento?

EROS



de novo, de sua cabeça em
posição por algum tempo.
Fiammetta!
EROS
Fiammetta chegou!
EROS
Fiammetta de dentro, oi!

Uma mulher e um homem com o rosto pintado levantado
para Kenji. Eros não para a mão de Eros e volta a
sua tarefa, dirigindo-se ao fundo. Uma para Kenji do
lado para um lado. Não se vê o seu rosto.

EROS
Eu sinto, eu sei, mas não se pode
ser tanto, entende?
EROS
Fiammetta! Não se jeta em mim e
luz um vez!

Kenji se aproxima de Eros e trata de abraçá-lo.

EROS
Ela não vai de um lado sequer sem
mim!

EROS
Você disse? É sua presença é tudo,
muito importante! Você, que é
tudo para mim, querido!

EROS
Quer, não se jeta em mim!

A câmera se distancia em movimento mostrando o
cenário de aparência de uma sala para mais ampla.

INTERCUTTO (1)

2. INT - APARTAMENTO - DIA

Substituído de cena de Eros e Kenji vestindo roupas,
mas se trata de Eros e sua tarefa de, principalmente,
INTERCUTTO



3. EXT - AVENIDA MAMA - DIA DO DIA

A câmera vai mostrando a Avenida Mama com plano aberto
e depois mostra Kenji, Iros, Luz e Ana caminhando na
calçada e entrando no café.

CORTE:

4. INT - CAFÉ CAROCEIRO - DIA DO DIA

O café possui um palco para uma apresentação pequena,
com diversas mesas e banquetas altas. Quase todas as
mesas estão cheias. Há também vários quadros
artísticos e uma iluminação ambiente amarelada e quente,
semelhante à iluminação do copelaculo.

Os personagens se sentam em uma das mesas e começam a
conversar, com Kenji e Eros sentando-se um do lado do
outro, de frente para Luz e Ana.

LUA
Achou esse lugar tão desconhecido?

ANA
Não é? Dá uma sensação de paz e
tranquilidade!

EROS
Aqui foi onde eu e o Kenji tivemos
nosso primeiro encontro.

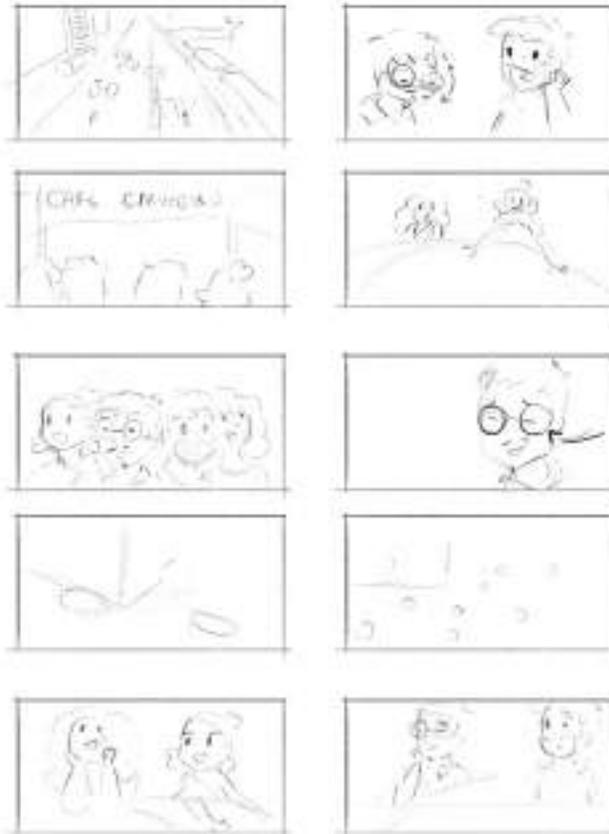
LUA
Seria? Meu Deus, que romântico!

Mostra-se uma visão panorâmica do café, com as pessoas
bebendo e conversando umas com as outras, além de
chegar mais pessoas.

Depois volta a focar novamente nos personagens.

EROS
FIM? Só que depois vai ser tão
tanta gente...

EROS



pedido... mas você não pode deixar
a sua vida acabar também... e sei
que é difícil, mas você precisa
seguir em frente!

SRD
É muito fácil pra você falar...

SRD
Não, não é! Eu sei que é difícil,
mas! Eu já perdi pessoas queridas,
mas já perdi pessoas queridas, e
normal! Eu sei que tá doendo, mas
você não pode ficar nesse poço para
sempre!

Erros são momentos normais. Mas seguir cego para trás.

SRD
Por favor, você não pode ficar no
fundo do poço pra sempre... deixa
eu te ajudar...

SRD
Eu não quero...

SRD
Mas, Erro...

SRD
Eu não quero...

SRD
Erro, eu sei que eu sou...

Erros se levanta e grita:

SRD
Eu tá disse que eu não quero!

Inediatamente o poço sacoroca e algumas pedras começam
a cair aos poucos.

SRD
Por favor, você precisa entender...



EROS
 Não olhou. Ana! 50... mais daqui!

Maiz rochas começam a cair e todo o poço começa a ter uma iluminação vermelha. Eros e Ana olham para cima vendo o poço desmoronar. Eles se olham novamente. Ana preocupada e Eros sem reação. Ele só vive o tal correde.

ANA
 Eros!!

Ana tenta correr atrás de Eros, mas ela é parada pela corda amarrada em sua cintura para cima e para fora do poço.

CORTE:

11. EXT. TEMPLO - DIA

Lia está do lado de fora, segurando a corda de Ana enquanto o chão estremece. Ana escala para fora do buraco com apoio na corda. Lia está cansada e transpirando.

LIA
 E ai! Como foi?

ANA
 Escutei ele, mas ele não quis ajudar.

LIA
 E esse terremoto no poço?

ANA
 Eu tentei para ajudar, mas ele acabou ficando com raiva.

LIA
 Kyaaaa...

ANA
 Queria ter conversado mais com ele... foi difícil de achá-lo.



LUA
 Você passou muito tempo lá dentro.
 Se ficasse mais, poderia se tornar
 parte do poço também.

ANA
 Eu sei... (suspira profundamente) o
 que fazemos agora?

LUA
 Acho que podemos voltar outro dia.
 Dar um tempo pra ele...

Ana concorda com a cabeça e ambas se levantam e vão embora do templo.

DESVANECE:

13. INT. POÇO - ESCURO

A câmera mostra em plano aberto o poço indo de cima para baixo, ele foca onde Eros está e passa, depois retorna. Eros está escalando algumas pedras com muita dificuldade, e depois achando uma câmara, na qual ele se senta e se deita para descansar. A câmera foca no rosto triste dele.

EROS
 É tudo culpa minha...

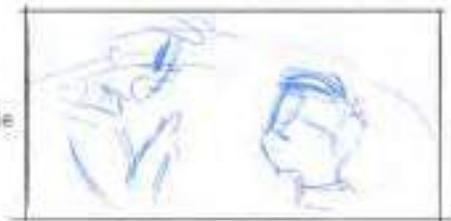
A caverna onde ele está começa a se iluminar de verde.

EROS
 Se eu tivesse feito tudo
 diferente...

Eros se levanta e olha para trás, de onde estão surgindo hologranas verdes.

EROS
 Você ainda estaria aqui...

A câmara da caverna começa a se transformar na casa de Eros e Kenji.



DESVANECER:

13. INT. CASA - NOITE

Eros e Kenji estão na sala na mesma configuração da primeira cena, com Eros convidando Kenji para o show.

KENJI

Ah..., mas... no sábado à tarde combinamos de pedalar, lembra? Fazia tanto tempo que a gente não pedalava junto...

EROS

Verdade... então vamos deixar pra pedalar mesmo, já que combinamos há tanto tempo. A gente pode ver o show em outra oportunidade!

KENJI

Você não vai ficar chateado?

EROS

Claro que não! Promessa de dedinho, ô!

Eros estende a mão fechada com o dedo mindinho levantado para Kenji. A casa começa a se transformar no Café Carvoeiro.

DESVANECER:

~~14. INT. CAFÉ - NOITE~~

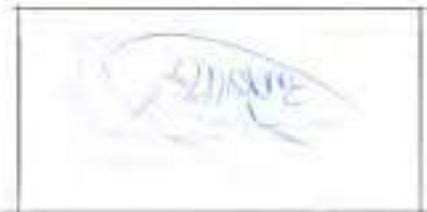
~~Não é possível ver o rosto de mais ninguém além de Eros e Kenji: sentados na mesa esperando o show.~~

~~KENJI~~

~~Acho que dá tempo de ir ao shopping e voltar, então! Tá tendo promoção de plantas, quero comprar uma especial que tava vendo na internet!~~

~~EROS~~

~~Kenji, melhor não garantir. Eu compro a planta pra você no preço~~



~~Um dia, quando
estava a fazer a
sua primeira
fotografia~~

O primeiro passo é a elaboração completa do plano.
14. 197. 199 - 2000

Uma semana de intensa trabalho de fotografo sendo
ele a de Paris, imerso em situações vibrantes,
de trabalho realizado com Paris, seu filho. No dia
da chegada de sua a sua primeira foto seria
colada no a carta, sua primeira no livro de Paris.
Uma semana depois Paris se casou, sendo a filha
sua filha chamada a sua. As fotografias (coladas)
no dia da chegada, a semana de sua vida, com
uma semana de trabalho feito e casado. Ela não pode
mais trabalhar. Paris, todo o trabalho de sua
sua vida sendo a filha de seu pai e sua filha.
O primeiro passo é a elaboração completa do plano.
14. 197. 199 - 2000

15. 197. 201 - 2000

De um, outro, mais, todos os
momentos de trabalho de
Paris sua vida.

O segundo e o terceiro são os passos a sua de
trabalho de sua vida de Paris.

16. 197. 202 - 2000

Um dia para Paris (Paris, Paris).



Os olhos de Paris se abrem novamente, de alguma forma,
sua vida respirando de Paris d'agua, Paris está na sua
frente, também dentro d'agua.

Paris... É realmente você?

Paris não está mais, apenas no trabalho de sua a
chegando mais perto de Paris.

Como você espera que eu viva a
sua vida com você? Eu não
pouco com você? Eu não
como que você que você? E como
você não pode sentir que você?
Paris... não pode mais ser
sentido...

Paris não está mais para sua segunda ou
terceira de Paris a Paris.

É tão difícil, Paris... É tão
difícil seguir os passos de sua...
É tão difícil porque que não vou
mais sentir a saber que não sei
estar lá... É tão difícil saber que
eu não vou mais compartilhar a
sua vida com você... eu não
como suportar sua vida, eu não
como mais trabalhar com você
viva. Eu não tenho mais sentido...

Você não é, Paris.

Paris sempre está trabalhando no trabalho de sua, sua,
a sua de Paris, mais do que Paris e no dia de Paris. Ela
está no trabalho, trabalhando, com a boca e os olhos
abertos, mas com os olhos de lágrimas nos olhos.

Você não é, Paris. Você não é, Paris. Você não é, Paris.



LUA

Vou falar contigo. Não tá aqui pra te ouvir.

Eros ficou surpreso. E ficou muito. E logo se transformou em volta dela, com as mãos tocando seus pontinhos e com a sensação de que está ficando mais feliz.

COSTA

17. INT. CASA - INTERIO

Ara está sentada sorrindo com uma corda de cintola, encalando o péz justo com Eros. Então são mostradas quatro cenas com Eros. Ara e lua. Ara de Ara de lado de Eros batendo levemente as suas costas enquanto ele dormia. Ara de Ara segurando a mão para Eros conseguir sentir sua batida. Ara de Ara sentada vendo Eros interagir com um holograma, tentando o holograma. E as últimas com Ara e lua de mão dadas com Eros olhando para ela, comovendo com a cabeça para ela conseguir sentir a última passagem que dá para fora do corpo. Ao chegar à superfície, eles se abraçam enquanto Eros chora muito, e logo o péz se transforma, novamente, na casa dele.

Eles são do abraço enquanto a tela desce para uma última cena com o nome lua.

FIM

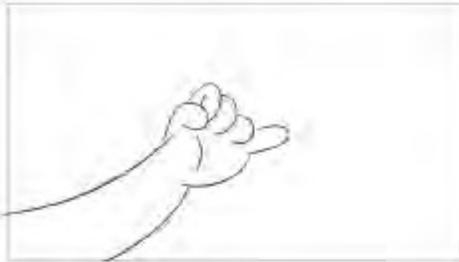
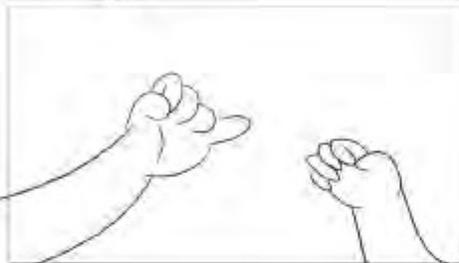
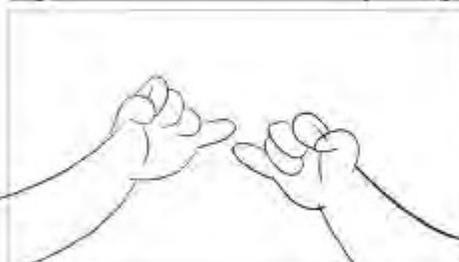
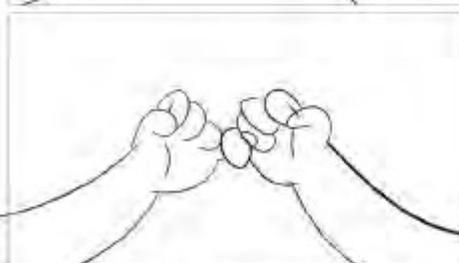
Apêndice D- *Storyboard da Cena 1*

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
1	    	<p>EPDS (V.O.) Kenji! Você não vai acreditar!</p> <p>EPDS Castro Falco vai fazer um show naquele café Carvoeiro!</p> <p>EPDS Castro Falco vai fazer um show naquele café Carvoeiro!</p>	<p>Kenji está no sofá usando no celular em um plano rádio. É possível ver as redes sociais do personagem como se fosse um holograma para o espectador ver. As imagens vão subindo à medida que o pe</p>			

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>FELI Sério? Quando é?</p>				
		<p>FROS É nesse sábado, no fim de tarde!</p>				
		<p>FELI Né... mas...</p>				
		<p>FELI No sábado à tarde combinamos de pedir, heheh?</p>				
		<p>FELI Será tanto tempo que a gente não pediu... junto...</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		EROS Eu sei..., mas				
		EROS mas como é um momento único, podemos deixar a pedalará para o domingo, o que acha? A previsão do tempo para domingo também está boa!				
		FENJI Ai, não sei, Eros... será que não vai estar muito chido? ..				
		FENJI Oo muito fanalheimo?				
		EROS Se tiver, eu saio contigo um pouquinho pra voltar depois. Prometo!				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>PERU! Promete mesmo?</p>				
						
						
						
		<p>EROS Promete! De deftino, oi.</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
						
						
						
						

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
						
		<p>RENJI Tá certo, eu vou!</p>				
		<p>RENJI Não nada de ficar até tarde, entende?</p>				
		<p>EROS Perfeito! Senão eu iria com ela e sua namorada!</p>				

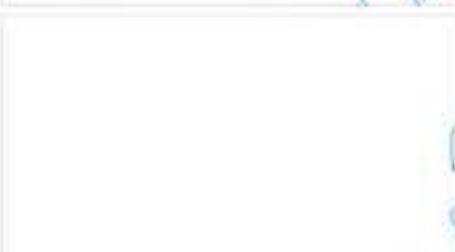
CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
		<p>ERATI Erato vai lá com suas amigas sem mim!</p>				
		<p>EROS Deixa disso! A sua presença é muito, muito importante! Você gosta da banda tanto quanto eu!</p>				
	<p>OUT</p>  <p>IN</p>	<p>ERATI Certo, sim! Só tava brincando!</p>				
	<p>OUT</p> 					

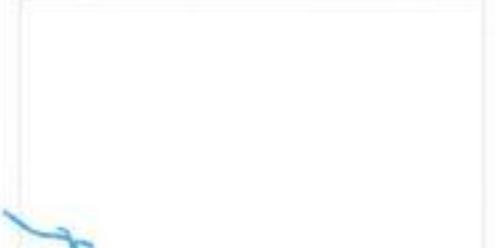
01:17:16

(00:00)

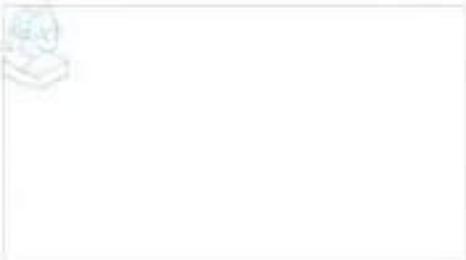
Apêndice E- Storyboard da Cena 10

Topn Boom Cena 10 Fundo do Póco Page 1/12

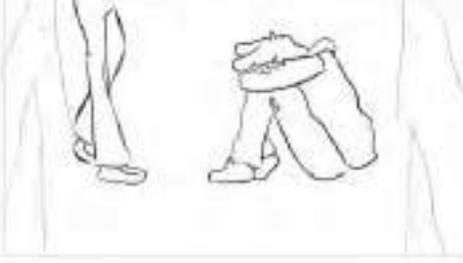
CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
1						
		MENI SOLDEIRO Será que não colocamos pimenta demais?				
						
						
		MENI CHEFÃO DE PLÁSTICO Se você não cozinhar os travesseiros que secoaram vai afetar os que estão cozinhando.				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
						
						
						
		<p>ROBIL IMPERADO OMA BENE Hoje você vai pedalar melhor, voce vai ser!</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
						
						
						
		<p> FEIJEI JOGADO Que saco! Logo quando eu tive conseguido uma nota completa, aqui! </p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
						
						
		<p>FOU! UBRNO DO CELULAR DA VIDEOCAMERA EOO... VOE que comeca?</p>				
		<p>AAA EOO... VOE que comeca?</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>DCS A-Não...!</p>				
		<p>DCS Caro... não você chegou aqui / Você malmente está aqui?</p>				
		<p>AA Is é um tempo te visitar porque achamos que você podria passar de alguma empresa depois de que aconteceu com o Karl...</p>				
						
						

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>SR Mas onde no lugar de sua casa tinha esse poço... ficamos preocupadas, e gente não sabia de lá conseguir te encontrar.</p>				
		<p>SR Então eu e las decidimos te procurar para ajudar a abrir o poço.</p>				
		<p>SR Acto que conseguimos encontrar um caminho rápido e...</p>				
		<p>SR Eu não quero.</p>				
						

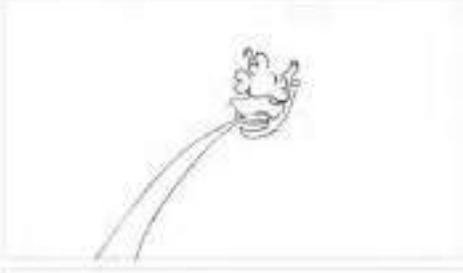
CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		AAA O que?				
		AAAA Eu não quero sair do poco. Eu quero ficar aqui. Por sempre.				
		AAA Ai, Erro... uu...				
		AAA eu entendo que perder o Ser'ji foi doloroso... e logo quando você se fazer o pechido...				
		AAA mas você não pode deixar a sua vida acabar assim...				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>AAA Eu sei que é difícil, mas você precisa seguir em frente!</p>				
		<p>BBB É muito fácil pra você falar.</p>				
		<p>AAA Ih, não é!</p>				
		<p>AAA Eu sei que é difícil, éhm! Eu já perdi algumas vezes, mas já perdi algumas vezes, isso acontece com muita gente!</p>				
		<p>AAA Eu sei que tá chato, mas você não pode ficar nesse lugar por sempre!</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
						
		<p>ERCI Eu ja disse que eu não quero!</p>				
						
						
		<p>JOA Por favor, você precisa entender.....</p>				

CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
	 <p>L. MORA LAMING</p>	<p>ERCI VÃO ESTOOS, AUA!</p>				
	 <p>L. MORA LAMING</p>	<p>ERCI SC...</p>				
	 <p>L. MORA LAMING</p>	<p>ERCI ...taum deipi!</p>				
	 <p>L. MORA LAMING</p>					
	 <p>L. MORA LAMING</p>					


Toon Boom Cena 10 Fundo do Poco
Page 12/12

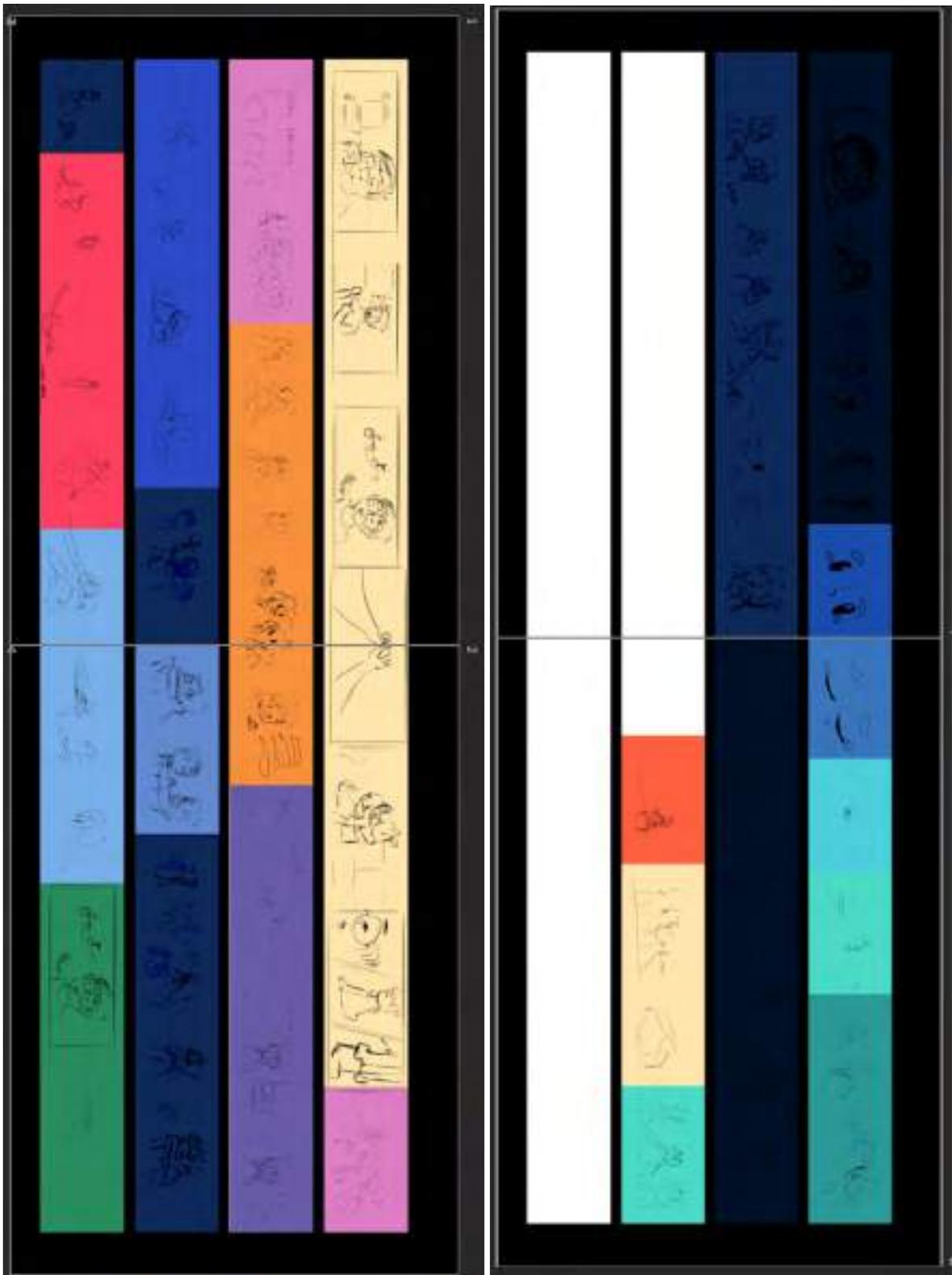
CUT	PICTURE	Dialog	Action N	Slugging	Notes	TIME
		<p>AAA BOOM!!</p>				
						
						
						
						

02:00:10
(00:00)

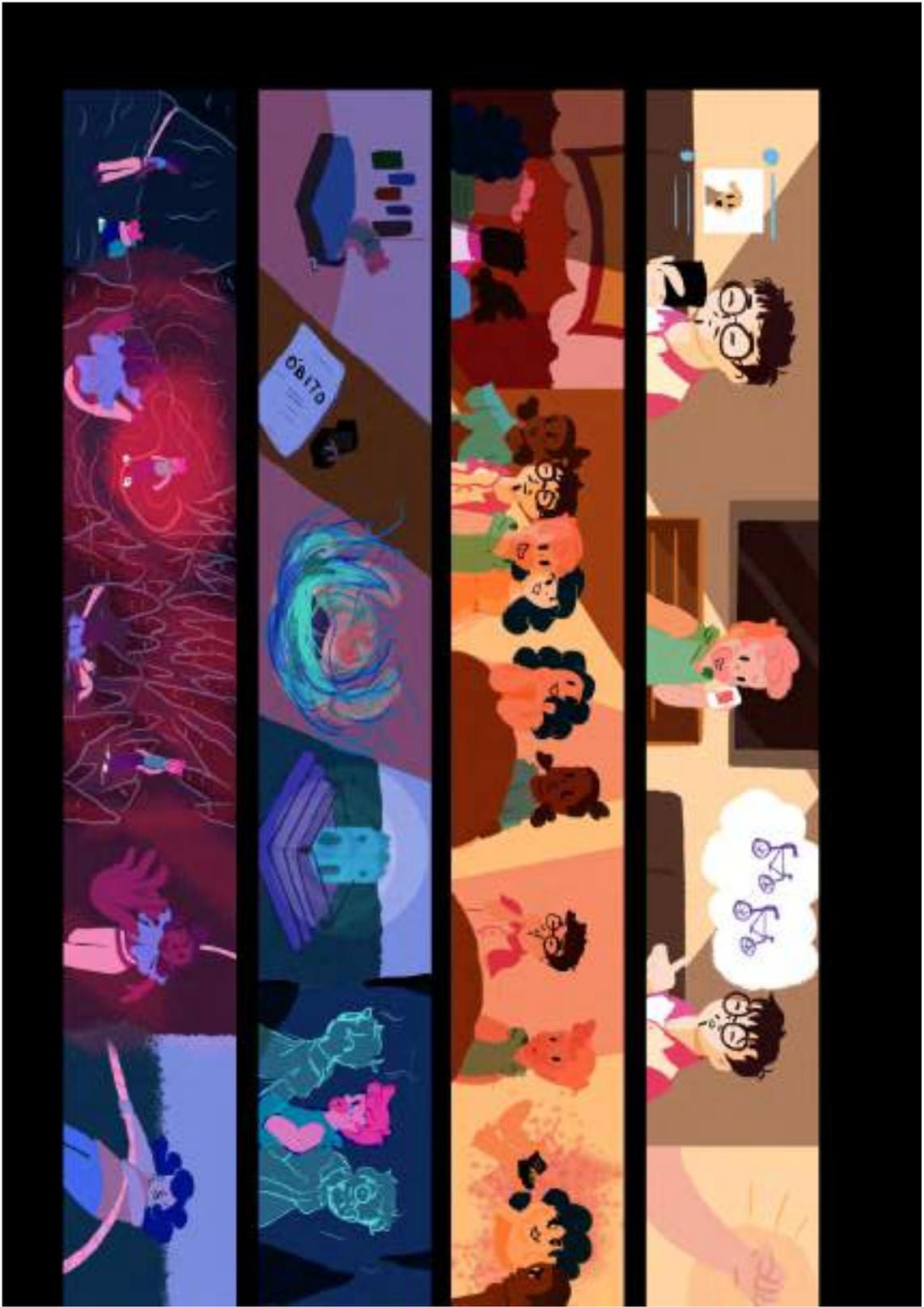
Apêndice F- Thumbnails no Color Script



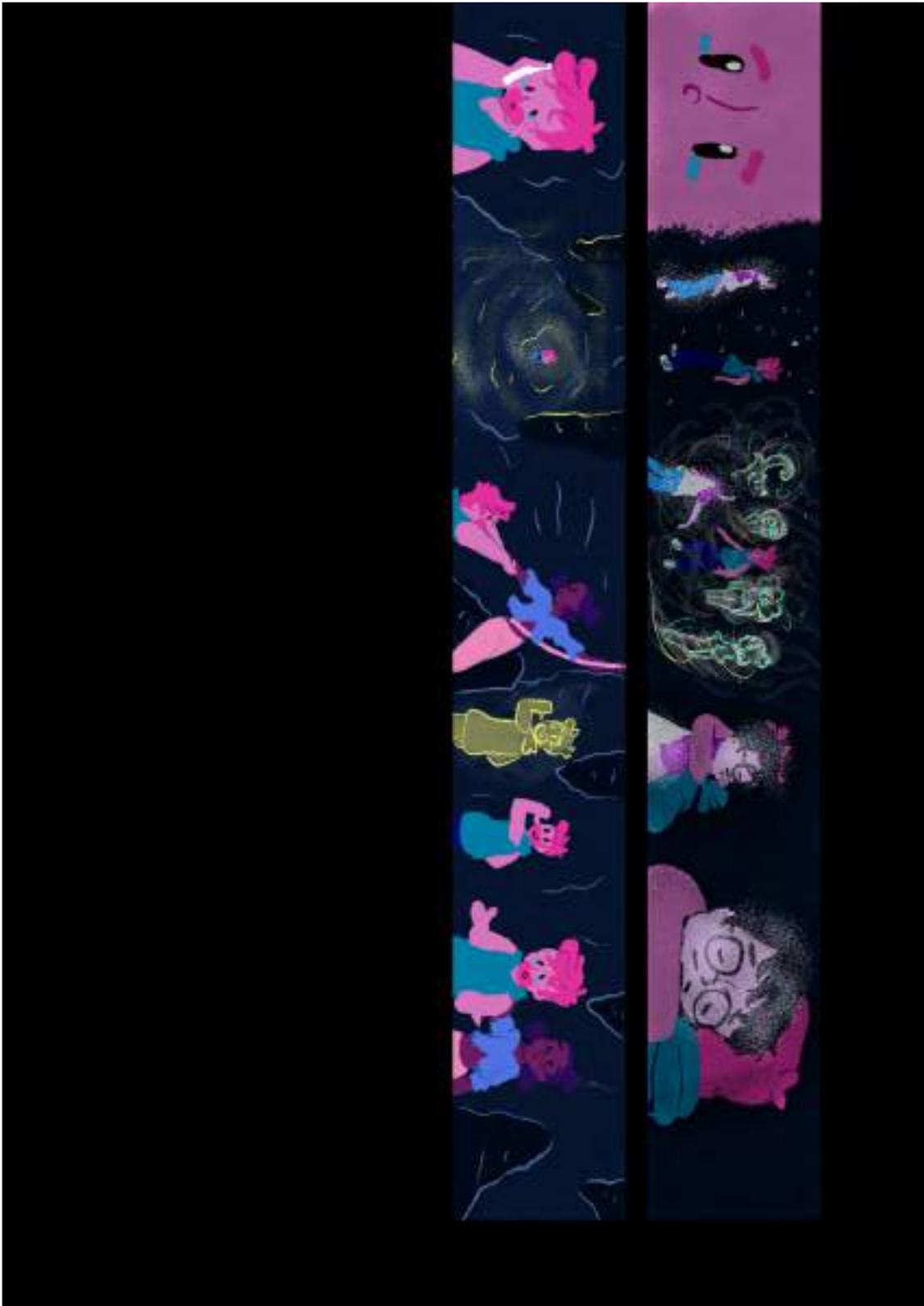
Apêndice G- Cores-Base do Color Script

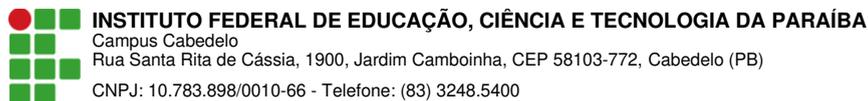


Apêndice H- Páginas do Color Script









Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC Monografia - Murilo Carvalho

Assunto: TCC Monografia - Murilo Carvalho
Assinado por: Murilo Carvalho
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Murilo de Carvalho e Silva, ALUNO (202017010002) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO**, em 24/08/2023 10:49:06.

Este documento foi armazenado no SUAP em 24/08/2023. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 921233

Código de Autenticação: b7c51d3db6

