



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CINEMA E AUDIOVISUAL

ANDRÉA SILVA NETO

ENSAIO SOBRE A SOLIDÃO

RECIFE

2022

ANDRÉA SILVA NETO

ENSAIO SOBRE A SOLIDÃO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco pela aluna Andréa Silva Neto, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador Prof. Marcos Pio Buccini.

RECIFE

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Neto, Andréa Silva.
Ensaio sobre a Solidão / Andréa Silva Neto. - Recife,
2022. 1 video (05min17s); 1 relatório (23 páginas) : il.

Orientador(a): Marcos Buccini Pio Ribeiro
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal
de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual -
Bacharelado, 2022.

1. Animação. I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio. (Orientação). II. Título.
770 CDD (22.ed.)

ANDRÉA SILVA NETO

ENSAIO SOBRE A SOLIDÃO

Recife, 07 de novembro de 2022

BANCA EXAMINADORA:

Orientador Marcos Buccini

Amanda Mansur

Rodrigo Carreiro

Agradecimentos

Aos familiares e amigos que me apoiaram e aos amigos que fiz durante essa aventura, vocês foram essenciais para que eu nunca desistisse dessa que foi a coisa mais difícil, mas também a mais corajosa que já realizei. Agradecimentos especiais a Victor, sem o seu suporte nada disso teria sido possível. Minha mãe Eliene, quem sempre me apoiou sem questionar, meu pai Jurandir, que sempre tentou me ajudar o máximo que pode, com o pouco que tem, e minhas irmãs Ana Paula, Luana e Luísa. Minha avó Raulina, que nunca quis que eu fosse estudar tão longe e ficou o tempo todo torcendo para que eu terminasse o mais rápido possível, e meu avô, João Neto, a quem dedico essa história e quem tornou tudo isso viável. Aos meus amigos Franciele, a rainha da ABNT, Thyago, Karen, Renato, Luciano, que não entenderam muito bem minha decisão de me mudar para tão longe, mas apoiaram mesmo assim. Aos amigos que a UFPE me trouxe e que levarei comigo para sempre, Cecília, Tiago, Maita, Jessica, Ton, Victoria, Raphael, Pedro, entre outros tão importantes. Ao meu orientador Marcos Buccini que, sem saber, mudou a minha experiência com o curso, me apresentando o mundo da animação. Serei eternamente grata. Aos sites de cursos piratas que contribuem até hoje para a minha formação, sem eles esse trabalho não teria sido possível.

Hell was the journey but it brought me heaven.

- Taylor Swift

RESUMO

O presente trabalho consiste em um curta-metragem, no formato animação de colagem, intitulado "Ensaio sobre a Solidão", em que é abordado o tema da solidão na velhice. A animação retrata um dia na vida de um idoso que vive sozinho e enfrenta fantasmas em seu próprio inconsciente, através da linguagem surreal proporcionada pela animação de colagem, na qual se utiliza de recortes de fotografias para produzir absolutamente qualquer coisa.

Palavras-chave: animação, animação de colagem, solidão, surreal.

ABSTRACT

This present work consists in a short film using the collage animation aesthetics, entitled "Loneliness", where the theme approached is the elderly loneliness. The animation shows a day in the life of an old man who lives all alone and faces ghosts of his own unconsciousness, through the surreal language provided by the collage animation, in which are used pictures cut outs to produce absolutely anything.

Keywords: animation, collage animation, loneliness, surreal.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Reality	10
Figura 2 – Fever.....	10
Figura 3 – Primeiro Storyboard	12
Figura 4 – Storyboard final.....	12
Figura 5 – Desenhos de personagem 2d	13
Figura 6 – Primeiro personagem desenvolvido para a animação de colagem.....	13
Figura 7 - Personagem final com articulações definidas	14
Figura 8 – Teste de rig com o primeiro personagem desenvolvido.....	15
Figura 9 – Teste de rig com personagem final, antes das alterações	15
Figura 10 – Primeiro cenário	16
Figura 11 – Cenário com algumas modificações.....	17
Figura 12 - Cenário para cena de transição modificado incluindo pássaros com asas articuladas para animar.....	17
Figura 13 – Cenário modificado para a segunda cena.....	18
Figura 14 - Print da tela do After Effects.....	18
Figura 15 - Print da tela do ProCreate, contendo um quadro da animação da cortina	19
Figura 16 - Print da tela do Premiere Pro demonstrando a organização das cenas e dos sons	20

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERÊNCIAS.....	10
3 DESENVOLVIMENTO.....	10
3.1 Roteiro.....	11
3.2 Storyboard.....	11
3.3 Design de Personagem.....	13
3.4 Rigging.....	14
3.5 Cenário.....	15
3.6 Animação.....	18
3.7 Montagem e som.....	19
4 CONCLUSÃO.....	21
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	22
ANEXO A – Roteiro Ensaio sobre a Solidão.....	23

1 INTRODUÇÃO

A arte de colagem parte do princípio de recortar para juntar as peças e criar novos arranjos, dando um novo sentido às coisas. Inclusive, no cinema, segundo Vargas e de Souza,

[...] Além das artes plásticas, a colagem/montagem foi um importante procedimento. No cinema do início do século XX, apesar de ainda silencioso, a ideia de montagem de Serguei Eisenstein e as experiências documentais de Dziga Vertov já traduziam muito a proposta de descontinuidade (VARGAS; SOUZA, 2006, p. 60)

A animação é em formato de colagem, e para compor as colagens foram utilizadas imagens da internet, livres de direitos autorais. Foi feita a partir da metodologia de desenvolvimento de uma animação, com roteiro, storyboard, design de personagem, cenário, montagem e som.

Esse formato de animação permite criar possibilidades infinitas de combinações e tem o poder de enriquecer uma narrativa que tenha a necessidade de partir para o surreal, estilo que seriam difíceis de alcançar de outras formas. De acordo com Jon Krasner (2008),

[...] a beleza da colagem no motion graphics é que as imagens e tipografia podem ser integradas em diferentes caminhos difíceis de alcançar no mundo físico.

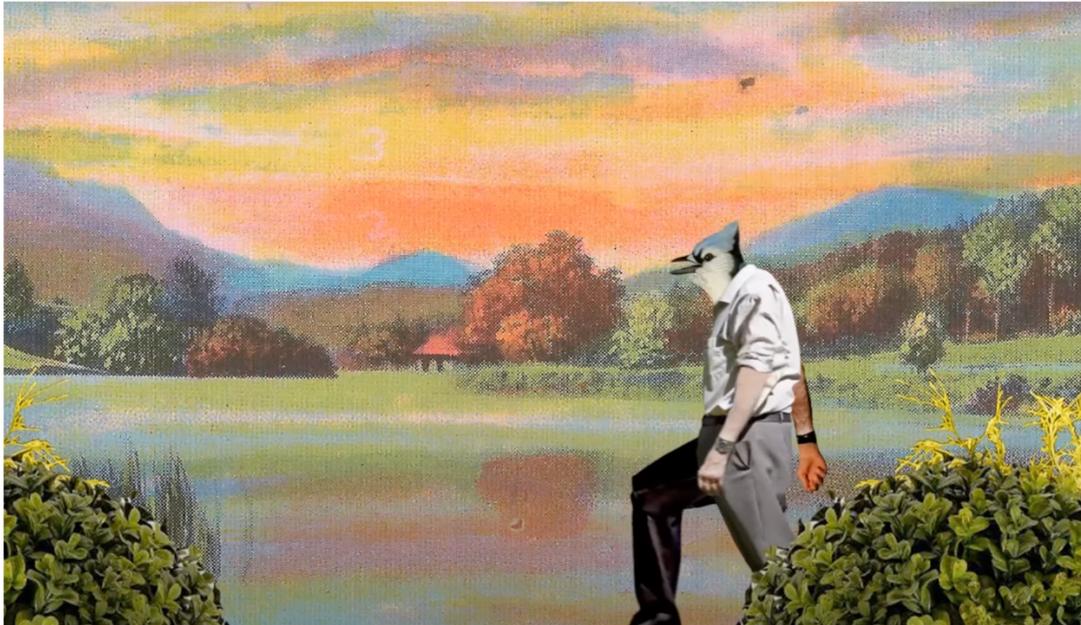
O projeto "Ensaio sobre a Solidão" surgiu a partir de uma história pessoal, na tentativa de expor a solidão e a depressão na velhice, principalmente a depressão causada pela doença ocular, glaucoma. Neste caso, foram utilizados artifícios da história de um familiar, focando na solidão por ele vivenciada, muito por conta da depressão que o afasta de tudo e de todos, tirando sua vontade de viver. Depressão esta, advinda do glaucoma, que traz consigo a impossibilidade de viver livremente.

A narrativa da animação buscou evocar os sentimentos de uma pessoa solitária e saudosa através do som e da imagem, trazendo elementos como trechos de músicas nostálgicas, de programa de rádio falando sobre o passado, além de imagens contemplativas do personagem em diversos ambientes de uma casa vazia. E da própria mente.

2 REFERÊNCIAS

Para desenvolver esse estilo de animação, foram feitas inúmeras pesquisas em busca de referências para entender o que se estava sendo feito no mundo da animação de colagem.

Figura 1 – Reality



Fonte: [Amier Firdaus, 2008.](#)

Figura 2 – Fever



Fonte: [Naja Meeks, 2018.](#)

3 DESENVOLVIMENTO

O curta, inicialmente, seria uma animação 2d, com cenários e personagens ilustrados, mas devido às limitações na equipe, não foi possível continuar com essa abordagem. Foi então decidido, juntamente com o orientador, mudar o estilo para animação de colagem. Seguindo, portanto, todos os princípios de cinema em que um filme é separado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção, foi iniciado o processo de animação.

3.1 Roteiro

Primeiro, foi desenvolvido um roteiro que passou por modificações, chegando enfim ao resultado final. Inicialmente, o personagem viveria uma jornada de encontro com o passado, sendo coagido a fazer isso por um gato, que surgiu em sua casa e acabou se apegando. O gato então fugiria de casa e o personagem sairia atrás dele, mesmo com dificuldades para enxergar e se encontrar nas ruas da cidade que há muito não transitava.

Por problemas de coerência na história e até de produção, por demandar uma experiência maior em animação por conta da existência de dois personagens, sendo um deles quadrúpede, o roteiro precisou mudar.

Com a ajuda de Cecília Assy e Tiago Costa, colegas do curso, e do orientador, professor Marcos Buccini, foi definido o novo roteiro. Neste, o personagem não sai de casa e não aparece nenhum gato. Ele é acometido por lembranças e inseguranças durante o sonho.

O sonho se tornou um roteiro à parte. A princípio, a ideia era mostrar o personagem realizando atividades com a família e coisas da juventude dele. Mas durante o processo, o rumo foi alterado, por questões de produção e de entendimento no que poderia se encaixar melhor. O sonho seria então o momento de explorar o sentimento de solidão do personagem, levando-o a caminhos e lugares solitários, mesmo sendo tão surreais e sem sentido à primeira vista. De fato, a ideia era transparecer a forma surreal que um sonho pode tomar.

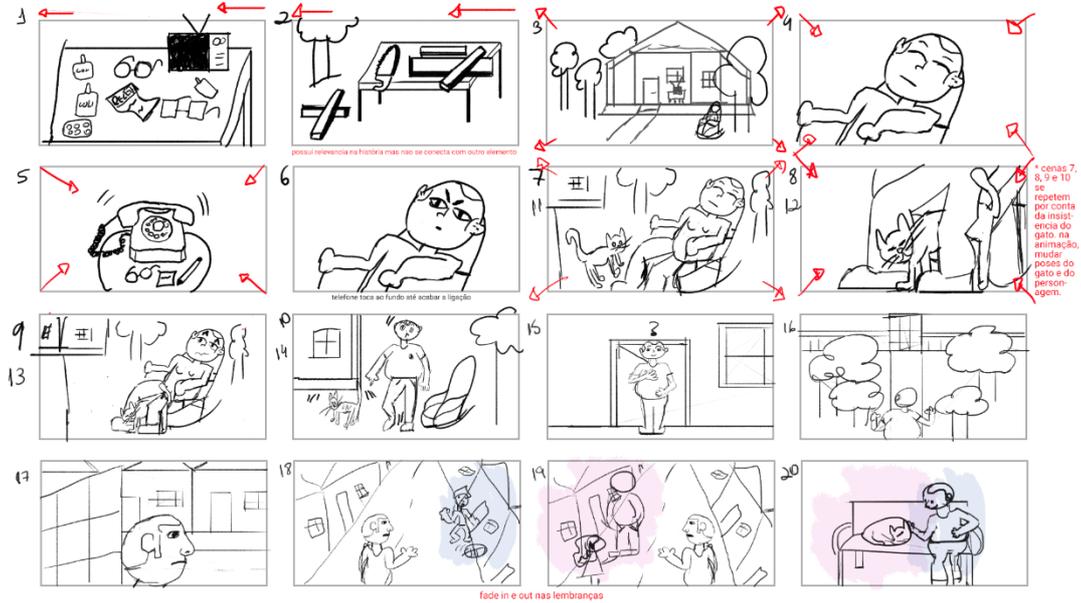
O processo de construir o sonho foi complexo, porque normalmente espera-se ver sentido nas coisas e, se deparar com um mundo imenso de possibilidades que devem ao mesmo tempo ser irrealis, mas transparecendo os maiores pensamentos inconscientes e mais profundos de uma pessoa, além de tudo de um personagem inventado, foi um grande desafio.

Em geral, o roteiro permaneceu o mesmo durante todo o processo, com algumas alterações pontuais que não interferem tanto na narrativa.

3.2 Storyboard

Enquanto desenvolvia os roteiros, eram feitos os storyboards deles para se ter uma clareza melhor do que representar visualmente e o que seria pertinente para a narrativa.

Figura 3 – Primeiro Storyboard



Fonte: Autoria própria, 2022.

Figura 4 – Storyboard final

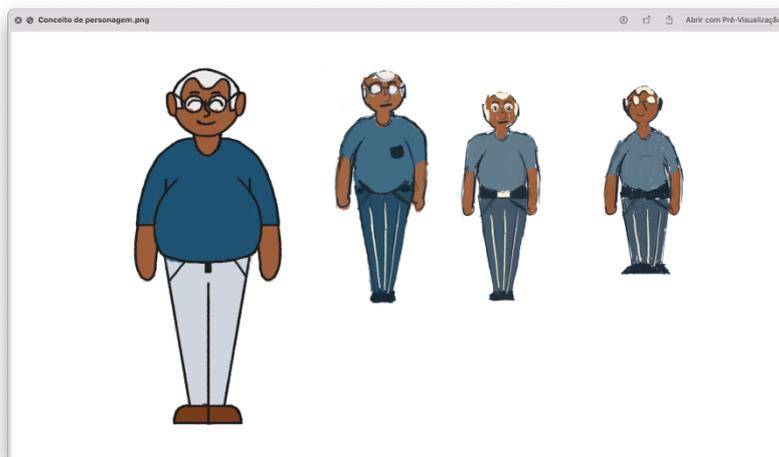


Fonte: Autoria própria, 2022.

3.3 Design de Personagem

Foram feitos estudos de design de personagem, tentando alcançar o visual descrito no roteiro, usando ilustrações, já que inicialmente o projeto seria uma animação 2d, mas ao decidir mudar para colagem digital, foram feitas pesquisas por fotografias em domínio público para usar na animação e a partir disso foi desenvolvido o visual para o personagem.

Figura 5 – Desenhos de personagem 2d



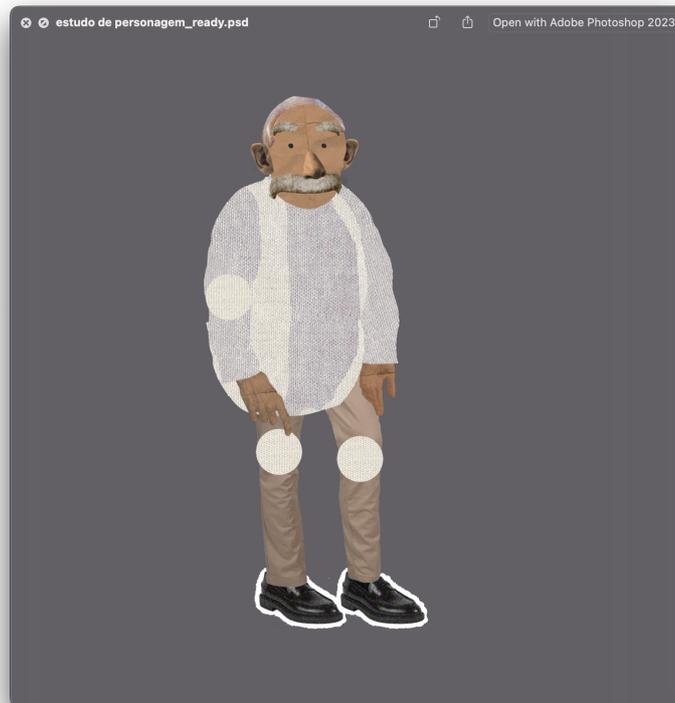
Fonte: Autoria própria, 2022.

Figura 6 – Primeiro personagem desenvolvido para a animação de colagem



Fonte: Autoria própria, 2022.

Figura 7 - Personagem final com articulações definidas

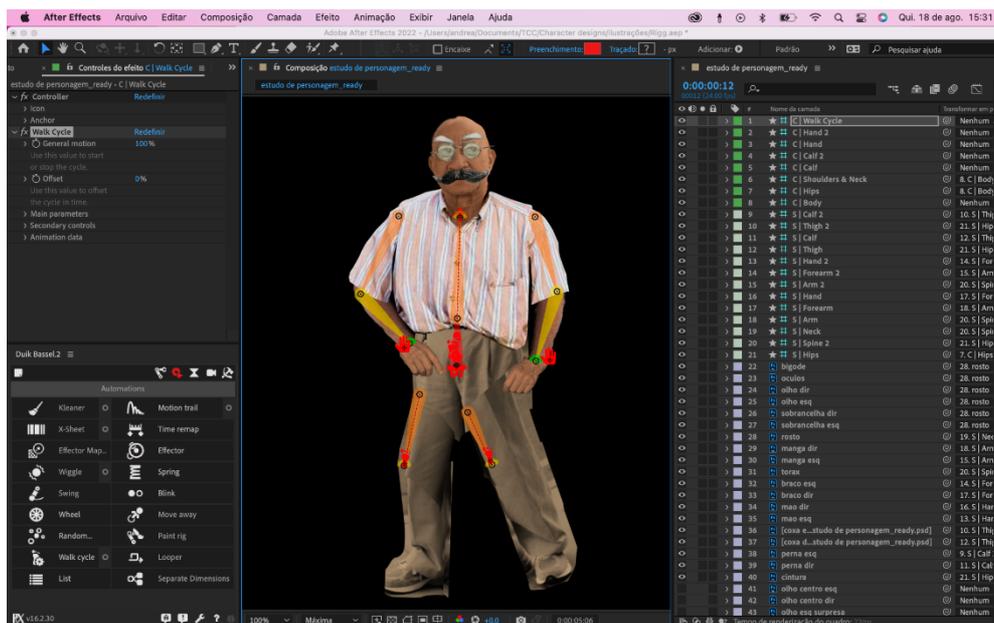


Fonte: Autoria própria, 2022.

3.4 Rigging

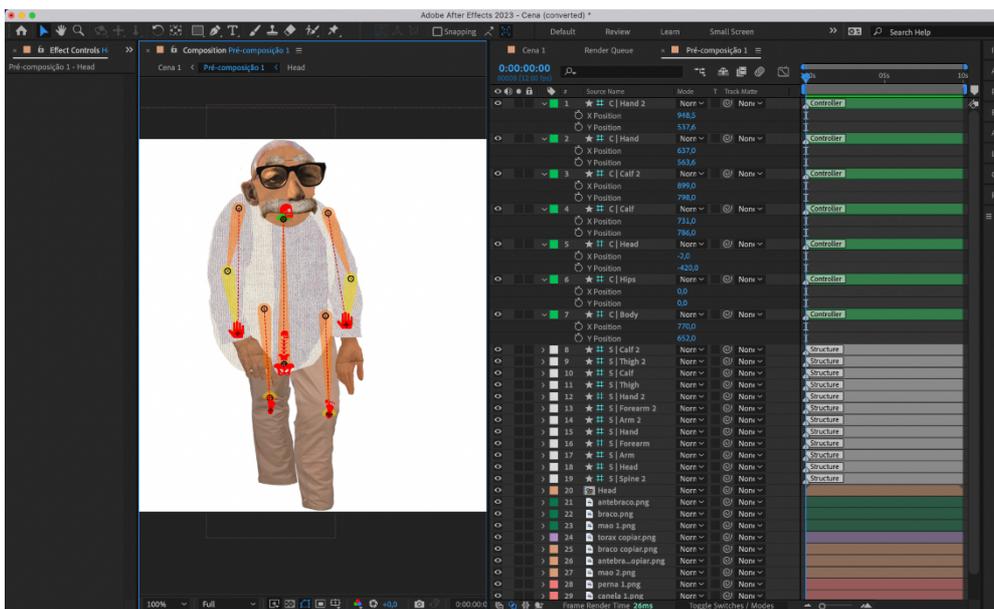
Ao longo do processo de desenvolvimento do visual do personagem, foram feitos testes de movimento, usando a pose neutra que havia sido desenvolvida, para entender o funcionamento da colagem e dos recortes. Para fazer o movimento do esqueleto do personagem, é utilizado o método de rigging, no qual aplica-se um ponto em cada articulação para gerar movimentos precisos. Nesse caso foi utilizado o *plug in Duik Bassel* no programa de animação e motion design, o *After Effects*. O *plug in* permite criar esqueletos hominídeos e editar as articulações que serão animadas.

Figura 8 – Teste de rig com o primeiro personagem desenvolvido



Fonte: Autoria própria, 2022.

Figura 9 – Teste de rig com personagem final, antes das alterações



Fonte: Autoria própria, 2022.

3.5 Cenário

Durante o processo de construção de cenário foram enfrentados muitos desafios, principalmente de encontrar fotografias que fossem de domínio público. Na era digital, onde praticamente tudo é alcançável e replicável, é preciso saber filtrar o que é possível ser usado

ou não. Para o projeto buscou-se utilizar imagens de revistas antigas, sites¹ com imagens livres de direitos autorais e até fotografias autorais e pessoais.

Figura 10 – Primeiro cenário



Fonte: Autoria própria, 2022.

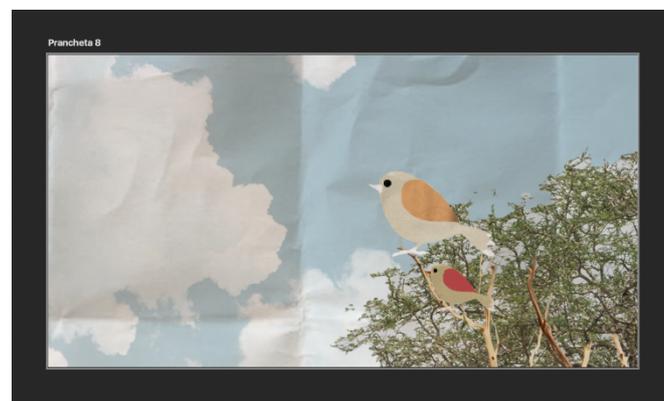
¹ Sites como freepik, unsplash, etc.

Figura 11 – Cenário com algumas modificações



Fonte: Autoria própria, 2022.

Figura 12 - Cenário para cena de transição modificado incluindo pássaros com asas articuladas para animar



Fonte: Aatoria própria, 2022.

Figura 13 – Cenário modificado para a segunda cena

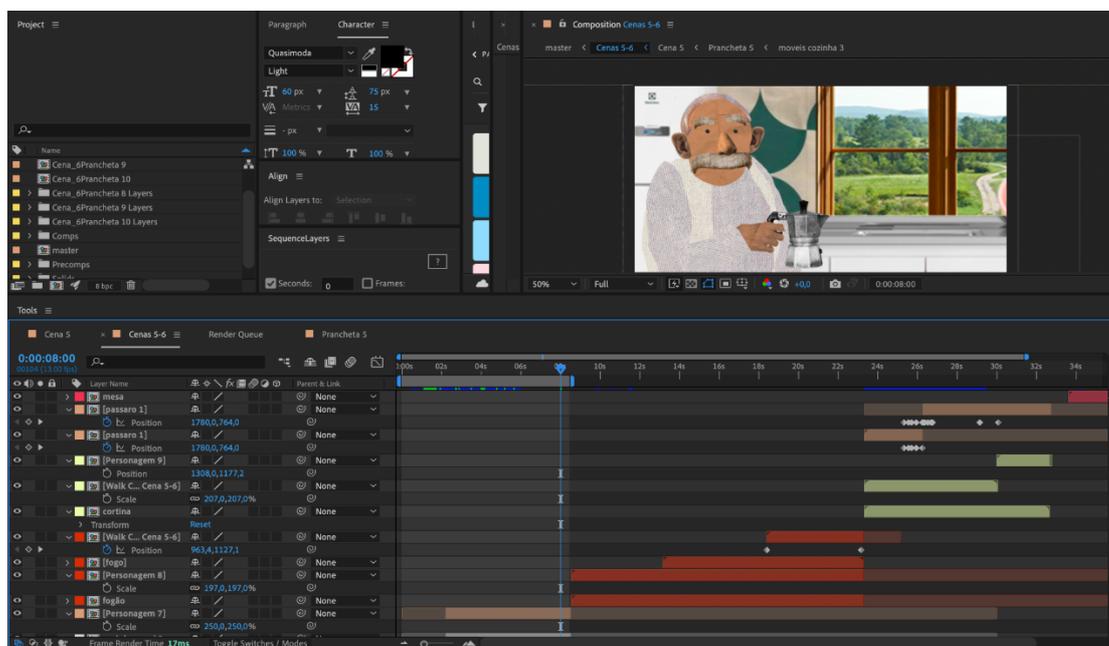


Fonte: Aatoria própria, 2022.

3.6 Animação

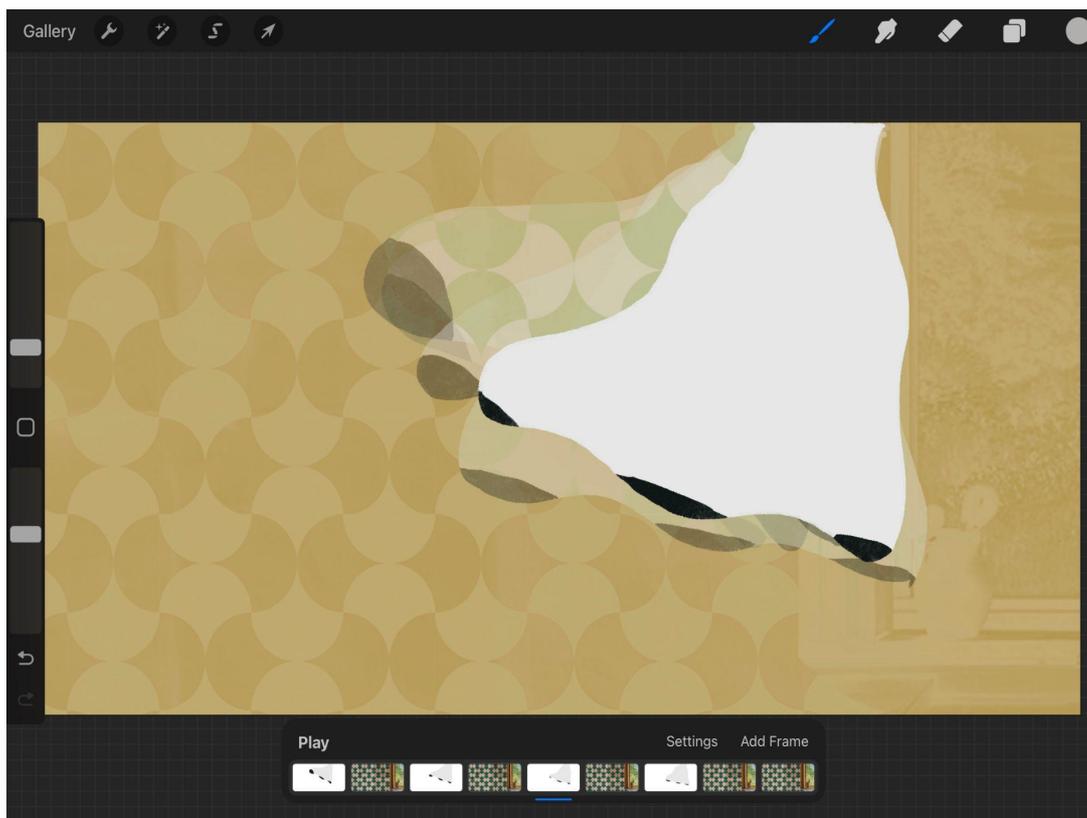
Para a animação, foi utilizado o programa da Adobe, *After Effects*. Todas as peças de cenário e do personagem foram separadas e recortadas no *Photoshop*, inserindo-as no programa e criando composições para as cenas, à medida que avançava. Foram utilizados *keyframes* para determinar os movimentos, como a rotação, posição e escala dos elementos. Além da colagem, foram desenvolvidos alguns elementos em 2d, como a cortina e o café, no programa *ProCreate*.

Figura 14 - Print da tela do After Effects



Fonte: Aatoria própria, 2022.

Figura 15 - Print da tela do ProCreate, contendo um quadro da animação da cortina



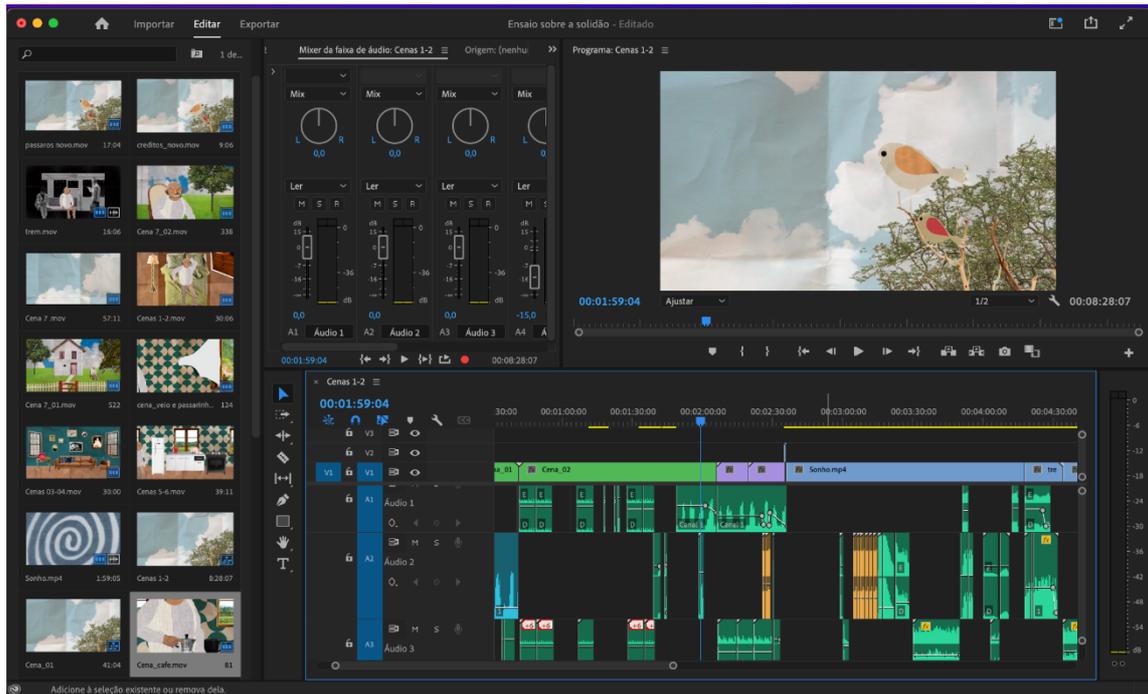
Fonte: Autoria própria, 2022.

3.7 Montagem e som

As cenas foram renderizadas separadamente através do *After Effects* para só então fazer a montagem no *Premiere Pro*, e a partir disso, a busca por sons livres de direitos autorais para compor a trilha sonora foi iniciada, em sites que oferecem esse serviço, como *freesound* e até mesmo o *YouTube*.

As cenas em que se fizeram necessárias a utilização de sons de rádio, foram obtidas através de programas antigos, disponíveis no *YouTube*, e foram selecionadas partes que pudessem compor uma narrativa baseada no contexto da história. Na tentativa de evocar o sentimento de nostalgia que o personagem sente, foram recortados trechos que fizessem sentido nesse contexto.

Figura 16 - Print da tela do Premiere Pro demonstrando a organização das cenas e dos sons



4 CONCLUSÃO

A animação "Ensaio sobre a Solidão" foi resultado de uma história pessoal, que trouxe a possibilidade de experimentar com a animação e o audiovisual, utilizando uma linguagem – a animação de colagem – que, na maioria das vezes, é um tipo de linguagem aproveitada para criar imagens surreais. Transformar isso numa narrativa quase realista, com alguns aspectos desse movimento surreal, foi uma chance de expandir o repertório pessoal.

Durante todo o processo de criação muitas dificuldades foram apresentadas, principalmente porque foi um processo bastante solitário, por ter produzido praticamente sozinha, em que foi preciso muita determinação para conseguir chegar ao resultado apresentado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOSPITAL SANTA CLARA. **Glaucoma é a maior causa de cegueira irreversível no mundo e evolui de forma silenciosa**. Hospital Santa Clara, 26 maio de 2020.

Disponível em: <https://hospitalsantaclara.com.br/glaucoma-e-a-maior-caoa-de-cegueira-irreversivel-no-mundo-e-evolui-de-forma-silenciosa/>

Acesso em: 20 out. 2022.

KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Editora: Elsevier/Focal Press, 2008.

SANTOS, Thamires da Costa. Deficiência visual adquirida e transtorno depressivo: a depressão como um aspecto psicológico do indivíduo que perde a visão. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v.3, p.101-114, 2022. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/saude/aspecto-psicologico>. Acesso em: 20 out. 2022.

VARGAS, Herom; SOUZA, Luciano de. A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, SP, v. 6, n. 3, p. 51–70, 2011. Disponível em:

<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/316>.

Acesso em: 23 out. 2022.

.

ANEXO A – Roteiro Ensaio sobre a Solidão

INT. CASA - DIA

PERSONAGEM, um homem idoso alto e de pele negra, com olhos claros por conta de seu problema de visão.

Close no personagem acordando.

Acompanhamos, através do travelling da câmera pelo cenário, o Personagem passar pela mesinha para ligar o rádio, mesinha essa que contém diversos porta retratos com fotos antigas do personagem sua família, além de colírios e óculos.

Plano fechado em uma panela quase fora da boca no fogão, saindo fumaça da fervura.

Plano fechado do personagem segurando a xícara e botando o café, derramando um pouco do líquido. Plano médio do personagem bebendo café ouvindo o rádio e encarando a janela, onde vemos pássaros voando e árvores mexendo.

EXT. FORA DA CASA - DIA

Plano médio do personagem sentado numa cadeira de balanço, de olhos fechados, e o rádio ainda tocando.

O telefone toca. O personagem abre os olhos ao escutar, mas ignora, voltando a fechar os olhos.

A partir disso entra em um sono profundo, onde o barulho do rádio e do telefone se misturam e ele sonha com imagens vistas nos porta retratos, além de misturar lembranças como jogar bola, ir à praia com os filhos, dirigir seu carro, com elementos surreais e oníricos.

Personagem acorda atônito, close nos olhos bem abertos e expressão confusa.

INT. CASA - DIA

Close médio no personagem de costas pegando o telefone. Ouvimos o som de discagem de números.

FIM.