



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO TECNOLÓGICO EM PRODUÇÃO
MULTIMÍDIA

DEPOIS DA CHUVA

Olivar Nogueira da Silva
Victor da Costa Pinheiro
Haru Eloise Ferreira Tadeu



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO TECNOLÓGICO EM PRODUÇÃO
MULTIMÍDIA

Olivar Nogueira da Silva
Victor da Costa Pinheiro
Haru Eloise Ferreira Tadeu

Depois da Chuva

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Graduação em Produção Multimídia da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do título Tecnólogo em Produção Multimídia.

Orientador: Prof. Me. Cássio Mauro Oliveira Tavernard

Co orientador: Prof. Me. Bruno Monte de Assis

BELÉM/PA

2025

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

S586d Silva, Olivar Nogueira da
Depois da chuva / Olivar Nogueira da Silva, Victor da Costa Pinheiro [e] Haru Eloise Ferreira Tadeu. 2025.
61 f.

Orientador: Prof. Me. Cássio Mauro Oliveira Tavernard
Coorientador: Prof. Me. Bruno Monte de Assis

Trabalho de Curso - Memorial (Graduação) – Universidade Federal do Pará, Faculdade de Artes Visuais, Curso de Tecnologia em Produção Multimídia, Belém, 2025.

1. Recursos audiovisuais. 2. Criação (Literária, artística etc.). 3. Animação (Cinematografia) 4. Curta-metragem. 5. Meio ambiente. 6. Relações interpessoais. Título.

CDD - 23. ed. 777.7

Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

ATA DE AFERIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos três (03) dias do mês de abril do ano de 2025, às vinte (20) horas e zero (00) minutos, reuniu-se a Banca examinadora, composta pelos professores Cássio Mauro Oliveira Tavernard, orientador e presidente, Isis Molinari e Robson Macedo, membros, para a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso de autoria dos alunos Olivar Nogueira da Silva, Victor da Costa Pinheiro, Haru Eloise Ferreira Tadeu intitulado "Depois da Chuva". Após a apreciação do trabalho e da apresentação pública oral e expositiva, a banca promulga o seguinte resultado: O trabalho foi APROVADO com conceito EXCELENTE. Com as seguintes observações AJUSTAR O OBJETIVO.

e após constar, foi lavrada a presente Ata, que depois de lida e aprovada, foi assinada pelo presidente e demais membros da banca examinadora.

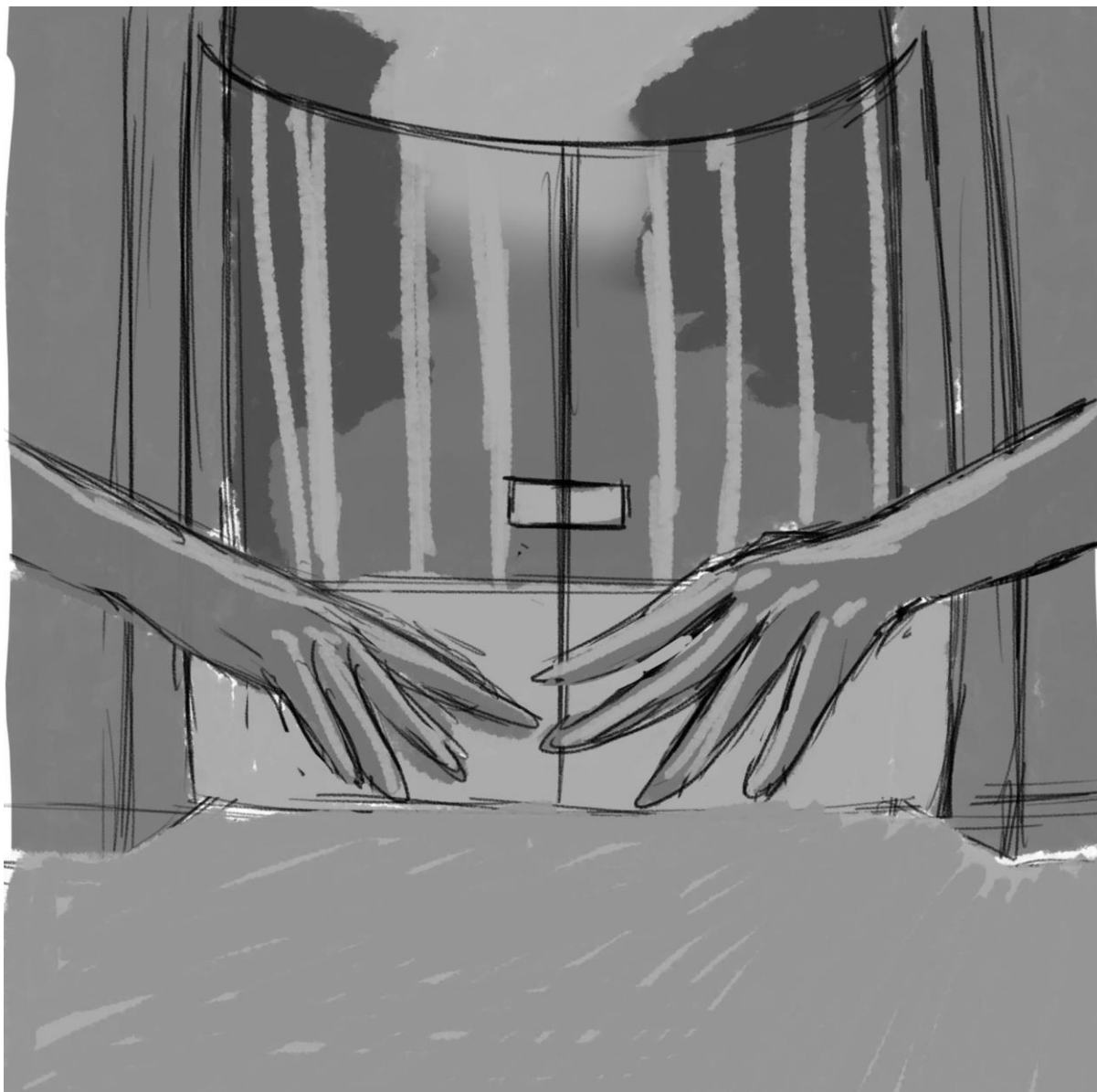
Belém, 03 de Abril de 2025.

Presidente (Orientador/a)

Membro

Membro

Depois da Chuva



Agradecimentos

Olivar Nogueira da Silva

A conclusão deste trabalho não teria sido possível sem o apoio, incentivo e contribuição de diversas pessoas, às quais expresso minha mais sincera gratidão.

Primeiramente, gostaria de agradecer a todos os professores que com sua orientação e paciência, hoje fazem parte do meu crescimento profissional, artístico e intelectual. Em especial, agradeço a Cássio Tavernard, Bruno Monte, Isis Molinari e Robson Macedo que ao longo do processo, estiveram sempre dispostos(as) a compartilhar seus conhecimentos e críticas construtivas, que foram fundamentais no desenvolvimento deste trabalho. Também estendo meus agradecimentos a todos os integrantes do grupo, tanto os atuais, quanto os que passaram por essa jornada.

Um breve agradecimento a minha mãe Ana Lúcia Bentes Nogueira e meu pai Olivar Fernandes da Silva, que quando era pequeno, me deram o incentivo e materiais necessários para o meu descobrimento como artista.

Um agradecimento gigantesco a todos os meus amigos e colegas, mas especialmente gostaria de dedicar à Karla Rocha, Thainá Monteiro, Marco Antonio, Mayara Pureza e Leander Azevedo, amigos de muito tempo que sempre acreditaram no meu trabalho e se envolveram ativamente na produção desse projeto, seja dando uma opinião e reagindo ao material que era mostrado ou ouvindo os longos desabafos durante o processo de produção.

Em especial quero agradecer à “*queen*” Yanna Louise Rodrigues Leite que agiu praticamente como um membro extra do grupo e criou a trilha sonora trazendo vida à animatic e ao trabalho.

Quero agradecer também a Erick Rodrigues Fiel, um amigo que considero um irmão e que me ajudou muito com seu apoio no processo de fazer o tcc.

E principalmente ao meu eu do passado por não ter desistido e ter sido resiliente e comprometido, que mesmo com medos e inseguranças seguiu fazendo o que ama.

Victor da Costa Pinheiro

Gostaria de agradecer às pessoas que tanto me ajudaram nesse processo, não só no TCC, mas em toda a minha vida acadêmica e profissional:

Minha mãe, Cléa, que nunca cansou de lutar pela minha educação e nunca desistiu de mim em nenhum momento. Obrigado por ser o melhor exemplo e inspiração que qualquer um poderia pedir.

Meu pai, Marivaldo, que sempre lutou para que eu tivesse o melhor e vivesse uma vida confortável. Obrigado por também ser o melhor exemplo de ser humano e de homem que eu poderia ter.

Minha irmã, Victória, que tanto me ajudou, tanto academicamente quanto pessoalmente. Minha maior fonte de inspiração. Obrigado por ser a melhor irmã que eu poderia ter.

Agradeço também aos meus amigos, que me ajudaram a nunca desistir nesse processo. Obrigado pelas risadas e pela companhia.

Agradeço aos meus colegas de equipe, tanto aos que terminaram o trabalho comigo quanto aos que decidiram seguir outro caminho. Sem a troca de experiências, nada disso seria possível.

Por fim, agradeço aos meus professores, coordenadores e orientadores, que sempre me ajudaram nesse processo tão importante, sendo fontes de sabedoria e conhecimento.

Haru Eloise Ferreira Tadeu

Primeiramente, agradeço ao Universo, que me trouxe nesta jornada, me fortalecendo e me dando perseverança para avançar além das fronteiras do conhecimento e da técnica.

Em especial, à minha Mãe Sandra Ferreira, amiga e companheira de todos os momentos, pelo apoio, paciência e incentivo nos momentos mais desafiadores da minha trajetória como ser humano, muito além da artista e da profissional. Que honrosamente soube me conduzir desde criança para ocupar meu espaço na sociedade e na vida. Sempre incentivando a minha paixão pelas artes e reconhecendo a sensibilidade e beleza das diversas dimensões da vida.

Agradeço, a equipe que participou ativamente deste projeto, com dedicação e persistência para essa realização.

Agradeço, a todos os educadores que se fizeram presente e contribuíram direta e indiretamente, nesta jornada do conhecimento.

Ao meu Orientador Cássio Tavernard, ao Co orientador Bruno de Assis, aos coordenadores e professores do Curso, em especial a professora Isis Molinari e a professora Rafaelle Rabello, pela dedicação e paciência, sendo incansáveis em contribuir com suas habilidades profissionais fundamentais para realização deste trabalho. Seus conhecimentos e incentivos foram essenciais para meu crescimento pessoal e profissional.

Aos professores do curso, que compartilharam seus conhecimentos e experiências, contribuindo significativamente para meu processo de aprendizado.

Sumário

1. A obra de animação	10
1.1 Antes da Chuva: Inspirações para o produto	11
1.2 Problemas ambientais como pano de fundo da obra	12
2. Justificativa	13
3 Objetivos	14
3.1 Objetivo geral	14
3.2 Objetivos Específicos	14
4. Metodologia	15
4.1 Pesquisa Bibliográfica e Referencial	15
5. Obra Poética	15
5.1 Roteirização	16
5.1.1 Planejamento Inicial	16
5.1.2 Estruturação da Narrativa	16
5.1.3 Criação das personagens	16
5.1.4 Uso dos Elementos Visuais	17
5.1.5 Trilha Sonora e Sons Ambientais	17
5.1.6 Revisão do Roteiro	17
5.1.7 Metáforas Visuais	18
5.1.8 Conclusão	18
6. <i>Concept art</i>	18
6.1 <i>Concept Art</i> dos personagens	24
6.2 <i>Concept arts</i> gerais	29
7. Storyboard	35
8. Animatic	48
9. Pós - produção	49
10. Trilha Sonora	49
11. Edição	50
Conclusão	50
Referências	53
Anexo.....	54

Lista de figuras

Imagem 1 - *Concept art* inicial da casa de um dos personagens

Imagem 2 - *Concept art* - teste de estilo dos personagens do curta

Imagem 3 - *Concept art* inicial dos protagonistas do curta e do estilo das duas personagens

Imagem 4 - *Turn around* e referência para o personagem Marcelo

Imagem 5 - *Turn around* e referência para a personagem Helena

Imagem 6 - Referências e *concept* do personagem Marcelo

Imagem 7 - Referências e *concept* do personagem Marcelo

Imagem 8 - Referências e *concept* da personagem Helena

Imagem 9 - Referências, *concept art* e estudo de silhueta da personagem Helena.

Imagem 10 - *Concept Art* Bosque Rodrigues Alves

imagem 11 - *Concept art* Estação das Docas

imagem 12 - *Concept art* Orla de Belém

Imagem 13 - *Concept* dos veículos atualizados para lidar com a onda de calor - Onibus

Imagem 14 e 15 - *Concept* dos veículos atualizados para lidar com a onda de calor - Carros

Imagem 16 - *Concept* da sala de pesquisa no trabalho de Marcelo

Imagens 17 a 30 - Storyboards

Resumo

Depois da chuva - Projeto audiovisual fictício que se embasa na atual crise climática e propõe como resultado do trabalho a sensibilização dos indivíduos para despertar o interesse no assunto de causas ambientais em Belém do Pará. O presente trabalho conta com a construção do animatic produto desse projeto, consolidado no formato memorial, resultando ainda em uma bíblia.

Palavras - chave: *Animatic*; Meio ambiente; Relações Interpessoais; Crise ambiental; Curta de Animação.

1. A obra de animação

“Depois da Chuva” é uma produção audiovisual que propõe a criação de um curta animado, bem como um memorial e bíblia. O projeto resulta na criação de uma animação com temática ambiental, retratando como as diferentes crises climáticas podem afetar o nosso dia a dia, de forma a gerar identificação e despertar o interesse do espectador para essa agenda.

A palavra animação vem do latim “*anima*” e significa “alma” ou “sopro de vida”(MAZZA, 2009). Portanto, podemos entender essa expressão artística como o ato de “dar vida” a objetos estáticos e inanimados por meio de diferentes métodos, como a simples transposição de várias imagens sequenciais até os processos de animações digitais usados atualmente.

Os desenhos animados, talvez os maiores representantes da categoria, existem desde os primórdios das técnicas de criação de animações e se adaptaram aos métodos atuais utilizados pela indústria. A palavra “animação”, portanto, pode fazer referência ao produto final ou ao processo pelo qual ele é feito.

Trata-se de uma arte, mas que também ganha corpo de ciência se considerarmos as diferentes técnicas que já foram empregadas para que as animações ganhassem a relevância que têm hoje. Uma animação pode ter o formato de um filme, um documentário, um pequeno vídeo e até mesmo de um comercial de televisão. (WELLS; QUINN; MILLS, 2012).

Aqui também consideramos a animação como um instrumento audiovisual capaz de gerar identificação e transmissão de uma mensagem emergente no cenário global.

Considerando isso, o gênero romântico versa sobre narrativas de acontecimentos originadas na qual relaciona as personagens entre si, onde os mesmos experienciam diferentes. (ALVES, 2012).

Tendo em sua composição, enredo, temporalidade e ambientação dos personagens. Sua característica marcante é a proximidade com a realidade. Para Mernit (2001) as pessoas querem ver um romance, para sentir como é amar e ser amado, já que o romance vem do coração do nos faz humanos. Desta forma o gênero romântico vem sendo trabalhado em longa e curtas metragem de animação.

1.1 Antes da Chuva: Inspirações para o produto

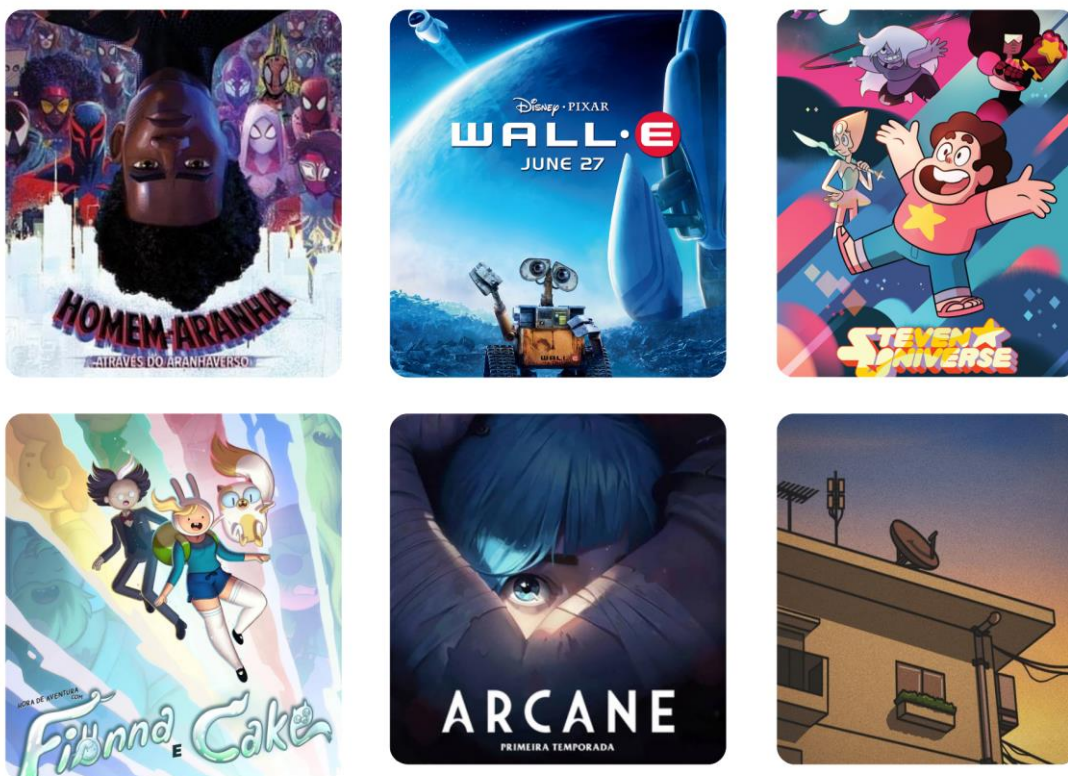
A animação acompanha duas personagens, Marcelo e Helena, que por problemas em seu relacionamento, decidem conversar no Bosque, local de grande importância para os dois. Após a conversa não caminhar como o esperado, eles decidem dar um tempo do relacionamento.

Durante isso as personagens vivenciam diversos conflitos no contexto climático ambiental, como uma seca implacável que interfere na rotina das personagens e de todos os habitantes da cidade onde se passa o enredo.

Com o efeito climático, não há ocorrência de chuvas por vários anos, e isso acaba interferindo diretamente na relação vivida pelos protagonistas da história. As personagens marcam de se reencontrar após a chuva para conversar sobre a relação, por conta da onda de calor, as personagens perdem contato e o conflito não é resolvido.

O curta-metragem intitulado "A casa de pequenos cubinhos", produzido em 2008 por Kunio Katō, e o longa-metragem do mesmo ano, "Wall-E" (dirigido por Andrew Stanton), são as principais fontes de inspiração para esse projeto. Ambos possuem enredos centrados na temática ambientalista, evidenciando a transformação da sociedade diante de grandes desastres.

Figura 1 - Quadro de referências visuais



Fonte: acervo da internet

1.2 Problemas ambientais como pano de fundo da obra

A obra “Depois da Chuva”, utiliza-se de um fenômeno comum e diário na capital paraense, a chuva. Portanto, a chuva, além da ambientação e fator de identificação do público com a obra, é também um conceito indutor do pano de fundo da narrativa, a temática ambiental. Dentre os impactos abordados, estão os visualizados pelo aquecimento global.

Impactos esses cada vez mais comuns em nosso cotidiano, entretanto iniciado a partir das revoluções industriais, com a mudança do processo dos meios de produção e atualmente a chamada revolução industrial 4.0, onde os meios de produção e organização das indústrias se dão partir de automação, com utilização da robótica, computação em nuvens e inteligência artificial. (DA SILVA, et. al, 2018).

Apesar de um processo tão longo de degradação do meio ambiente, em apenas algumas décadas é possível notar uma movimentação para frear esses impactos ambientais. Onde grandes potências mundiais, tentam através de acordos a busca para redução de desmatamento e queima de combustíveis fósseis para gerar

a diminuição de gases do efeito estufa na camada de ozônio. Entretanto, os grandes desastres ambientais são cada vez mais frequentes no mundo atual. (FAÉ, 2023).

Com um tema tão atual e impactante em nossa sociedade, podemos destacar várias produções de animações cinematográficas que abordam esse tema de forma tocante e reflexiva.

2. Justificativa

A presente produção audiovisual tem como objetivo principal atuar como uma ferramenta de sensibilização, promovendo um diálogo acessível e envolvente para as novas gerações sobre os desafios ambientais contemporâneos.

Vivemos em um contexto global marcado por mudanças climáticas, perda de biodiversidade e degradação dos ecossistemas. Diante dessa realidade, torna-se essencial sensibilizar o público geral, que será diretamente impactado por esses problemas, e também detém o potencial de liderar ações em prol da sustentabilidade.

A narrativa foi desenvolvida como um romance, explorando as complexidades das relações humanas em um mundo afetado por crises ambientais. A trama mostra como os efeitos dessas crises, como escassez de recursos, insegurança hídrica e mudanças climáticas podem desestabilizar relações pessoais. Ao abordar essas dinâmicas, o romance busca humanizar os impactos ambientais, tornando-os mais palpáveis e próximos da experiência cotidiana. (JENKINS, 2009).

Além disso, o projeto audiovisual destaca o papel crucial das grandes empresas e indústrias, que exercem um impacto ambiental desproporcional em comparação às ações individuais. Embora práticas pessoais sustentáveis, como reciclagem e consumo consciente, sejam importantes, grande parte da degradação ambiental está ligada às atividades corporativas, responsáveis por altas emissões de gases de efeito estufa e exploração insustentável de recursos naturais. A produção visa fomentar uma reflexão crítica sobre a necessidade de mudanças sistêmicas e políticas públicas mais rigorosas.

Outro aspecto fundamental é a ambientação em Belém, rica em biodiversidade e recursos hídricos. Apesar de atualmente não ser afetada por secas extremas, Belém enfrenta ameaças potenciais decorrentes do desmatamento e das mudanças climáticas. A ambientação na cidade reforça a urgência de preservar regiões ainda resilientes, destacando que os impactos ambientais, se não controlados, podem

comprometer também a qualidade de vida em áreas urbanas. Portanto, esta produção não se limita a ser uma obra de entretenimento, mas busca ser um instrumento de transformação, unindo emoção e sensibilização. Ao explorar o impacto das crises ambientais nas relações humanas e destacar a responsabilidade compartilhada entre indivíduos, empresas e governos, o projeto visa inspirar mudanças concretas, promovendo a preservação dos ecossistemas e um futuro mais sustentável para Belém e o mundo.

3 Objetivos

3.1 Objetivo geral

Produzir uma animatic com o objetivo de discutir temáticas ambientais.

3.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos necessários para a realização do projeto, elencamos

- Realizar brainstormings para a criação da história;
- Pesquisar a base para a construção da animação;
- Escolher a direção de arte;
- Roteirizar a história Depois da Chuva;
- Criar as artes conceituais de personagens e cenários;
- Produzir o storyboard;
- Produzir o Animatic;
- Produzir a Trilha sonora;
- Criar o memorial com a descrição de todas as etapas de produção da animação;
- Criar a Bíblia.

4. Metodologia

A princípio procuramos por um tema de importância em nossa região e que fosse facilmente compreensível e relevante para nossa situação atual. Tendo isso em mente após assistir alguns curtas e ter diversas reuniões, chegamos na temática ambiental.

4.1 Pesquisa Bibliográfica e Referencial

Nesta etapa, foram pesquisados e analisados materiais teóricos e práticos que abordam temas como meio ambiente, narrativa audiovisual e técnicas de animação 2D. Durante o processo, foram utilizados:

- Artigos que exploram as mudanças climáticas, os impactos ambientais e o papel das grandes empresas na crise ambiental;
- Textos sobre narrativa visual e storytelling, com foco em animações;
- Estudo de animações que tratam de questões sociais ou ambientais, usadas como inspiração para o estilo artístico, a criação dos personagens e o desenvolvimento da história. (GIL, 2008).

O objetivo dessa pesquisa foi garantir uma base sólida, tanto no campo teórico quanto no prático, para que a narrativa conseguisse abordar temas importantes de forma clara e envolvente, conectando-se com o público por meio de uma linguagem visual acessível e criativa.

Nesta fase do projeto também foi definido qual seria o gênero seguido para a roteirização do curta. Após passar por algumas versões iniciais do roteiro, decidimos criar uma animação que se encaixasse no gênero de romance, misturado com alguns elementos de outros, como fantasia e ficção científica.

5. Obra poética

Tendo tema e gênero confirmados e com a pesquisa de base concluída, partimos para a produção da obra poética em si, o curta Depois da chuva. Esta contou com todas as etapas de produção comumente vistas em produções de mesmo caráter.

5.1 Roteirização

A criação do roteiro foi baseada na exploração de elementos visuais, sonoros e simbólicos, já que a história é contada sem falas. O objetivo principal foi desenvolver uma narrativa que abordasse os impactos das mudanças climáticas nas relações humanas, ambientada em Belém, destacando sua riqueza cultural e ambiental.

5.1.1 Planejamento Inicial

O processo começou com algumas definições importantes:

- Tema: A relação entre mudanças ambientais e suas consequências nas dinâmicas humanas foi escolhida como o foco central.
- Cenário: Belém foi selecionada pela sua relevância ecológica. Apesar de não enfrentar secas severas, a cidade já sente os efeitos das mudanças climáticas.

5.1.2 Estruturação da Narrativa

A história foi dividida em três atos, com uma progressão visual e emocional:

- Introdução: Belém é apresentada em meio à degradação ambiental, com imagens de névoa, fumaça e águas poluídas, criando a atmosfera inicial.
- Conflito e Separação: A relação entre Marcelo e Helena reflete o impacto das mudanças climáticas nas conexões humanas, com a evolução do cenário acompanhando as emoções dos personagens.
- Clímax e Resolução: A chuva surge como símbolo de esperança e regeneração, unindo os personagens e trazendo um alívio visual e emocional para a cidade.

5.1.3 Criação dos Personagens

Os personagens foram pensados para transmitir emoções e intenções apenas com gestos e interações:

- Helena: Representa a luta pela preservação ambiental, participando de protestos e conectando-se emocionalmente ao Bosque Rodrigues Alves.
- Marcelo: Simboliza a abordagem científica para enfrentar os problemas climáticos, contrastando inicialmente com Helena, mas compartilhando o mesmo desejo de mudança.

5.1.4 Uso dos Elementos Visuais

Como a narrativa não tem diálogos, os elementos visuais foram cuidadosamente trabalhados:

- Cenários: Locais icônicos, como o Bosque Rodrigues Alves e a Prefeitura de Belém, ajudam a situar a história e conectar o público ao contexto cultural.
- Símbolos climáticos: Elementos como fumaça, seca e chuva reforçam a ideia de degradação e a possibilidade de recuperação.

5.1.5 Trilha Sonora e Sons Ambientais

A trilha sonora foi pensada para intensificar as emoções da narrativa:

- Sons naturais: Chuva, vento e outros elementos ambientais ajudam a criar tensão e, ao mesmo tempo, alívio.
- Música: Composições originais dão suporte às transições emocionais e momentos marcantes.

5.1.6 Revisão do Roteiro

O roteiro passou por revisões realizadas em grupo, utilizando storyboards para visualizar cada cena.

- Foram ajustados detalhes para melhorar a clareza e o impacto emocional da narrativa.
- A simbologia foi refinada para garantir que a mensagem fosse transmitida com eficácia.

5.1.7 Metáforas Visuais

As metáforas visuais reforçam os principais elementos da história:

- Bosque Rodrigues Alves: Um símbolo de memória e transformação, conectando os personagens e a temática ambiental.
- A chuva: Representa esperança e redenção, marcando o ponto de virada da narrativa.
- Belém: Funciona como um espelho dos desafios globais, mostrando tanto as dificuldades quanto a resiliência humana.

5.1.8 Conclusão

O processo de roteirização focou em criar uma narrativa visualmente impactante e emocionalmente envolvente. A ausência de falas tornou essencial o uso cuidadoso de gestos, cenários e trilha sonora para transmitir a mensagem de forma clara e tocante.

6. Concept art

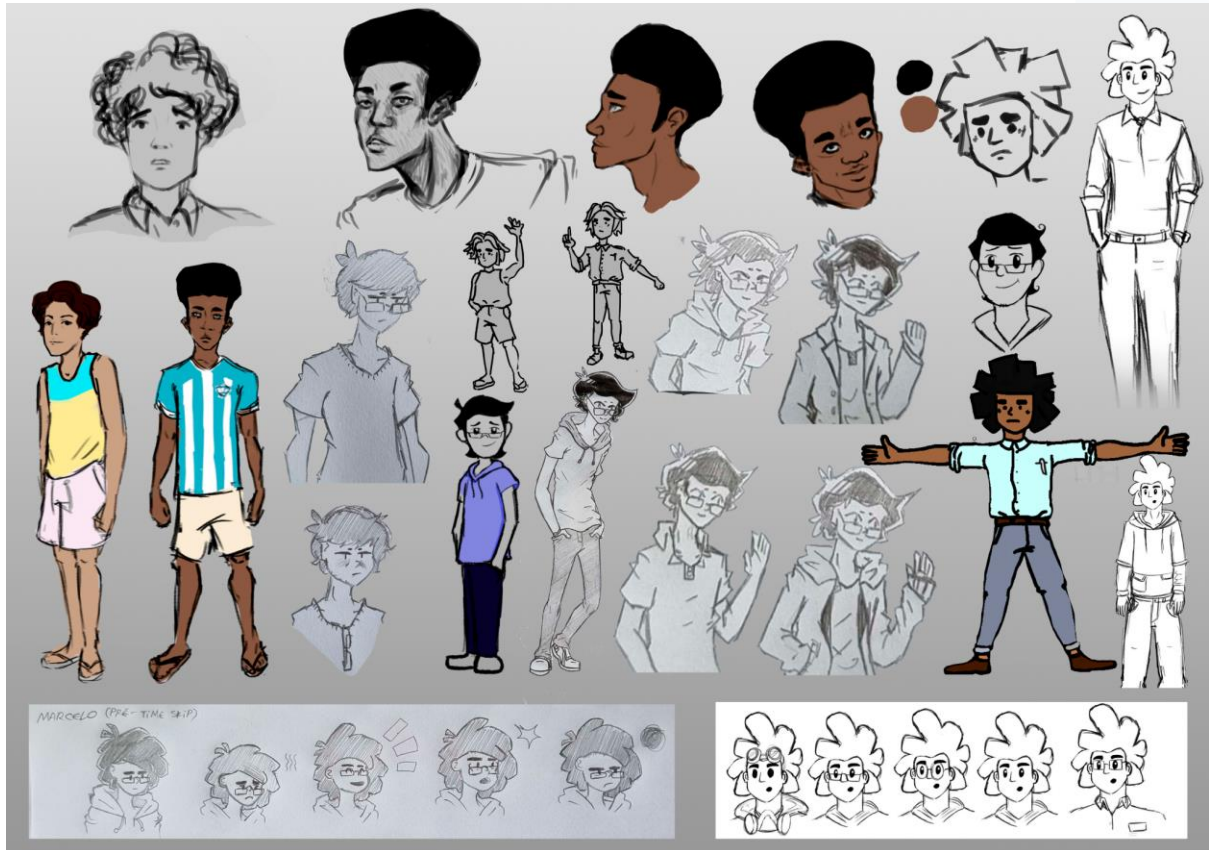
Na tradução literal, *Concept Art* significa arte conceito ou arte conceitual. Nesse sentido, sua finalidade é criar, através de ilustrações, pouco ou muito detalhadas, representações de diversos aspectos da obra. A *concept art* não se limita a um único aspecto e é parte da ideação de diversos elementos do curta como design de personagens, ambientes e linguagem visual.

O profissional responsável pelo *Concept Art* chama-se *Concept Artist* que, após reuniões e briefings, iniciam o processo de criação dos cenários, personagens, indumentárias, veículos, etc., Ou seja, criam tudo o que vai compor a estética pictórica do filme/jogo que compõe a obra.

Tendo isso em mente, no contexto do nosso curta, o projeto de pesquisa e curta metragem “Depois da Chuva”, contou com a construção de *concepts arts* nesta fase de pré-produção do curta. Nela foram estabelecidas características visuais como explorações de design dos personagens, ambientes e os elementos que o compõem, exploração de conceitos que fazem sentido para o universo entre muitos outros.

Por meio dessas artes e explorações, alguns exemplos sendo mostrados a seguir, conseguimos delimitar a direção visual que queríamos e gerou questionamentos em relação a diferentes aspectos da produção do curta, como o funcionamento desse universo (quais regras se aplicam a essa versão fictícia do nosso mundo?). Qual a melhor forma de representar a personalidade das personagens fazendo uso apenas da linguagem visual? De que maneira a população se adaptaria aos eventos que transcorrem durante a história? Todos esses questionamentos levaram às artes conceituais a seguir.

Figura 2 - Estudos conceituais do personagem Marcelo



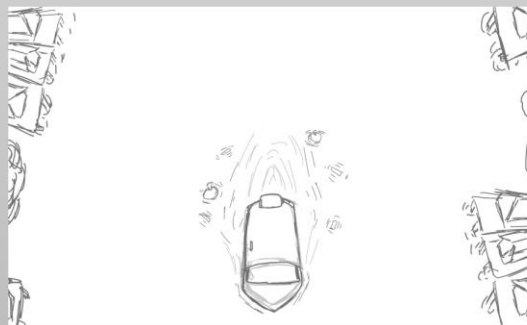
Fonte: acervo da pesquisa

Figura 3 - Estudos conceituais da personagem Helena



Fonte: acervo da pesquisa

Figura 4 - Estudos conceituais dos cenários



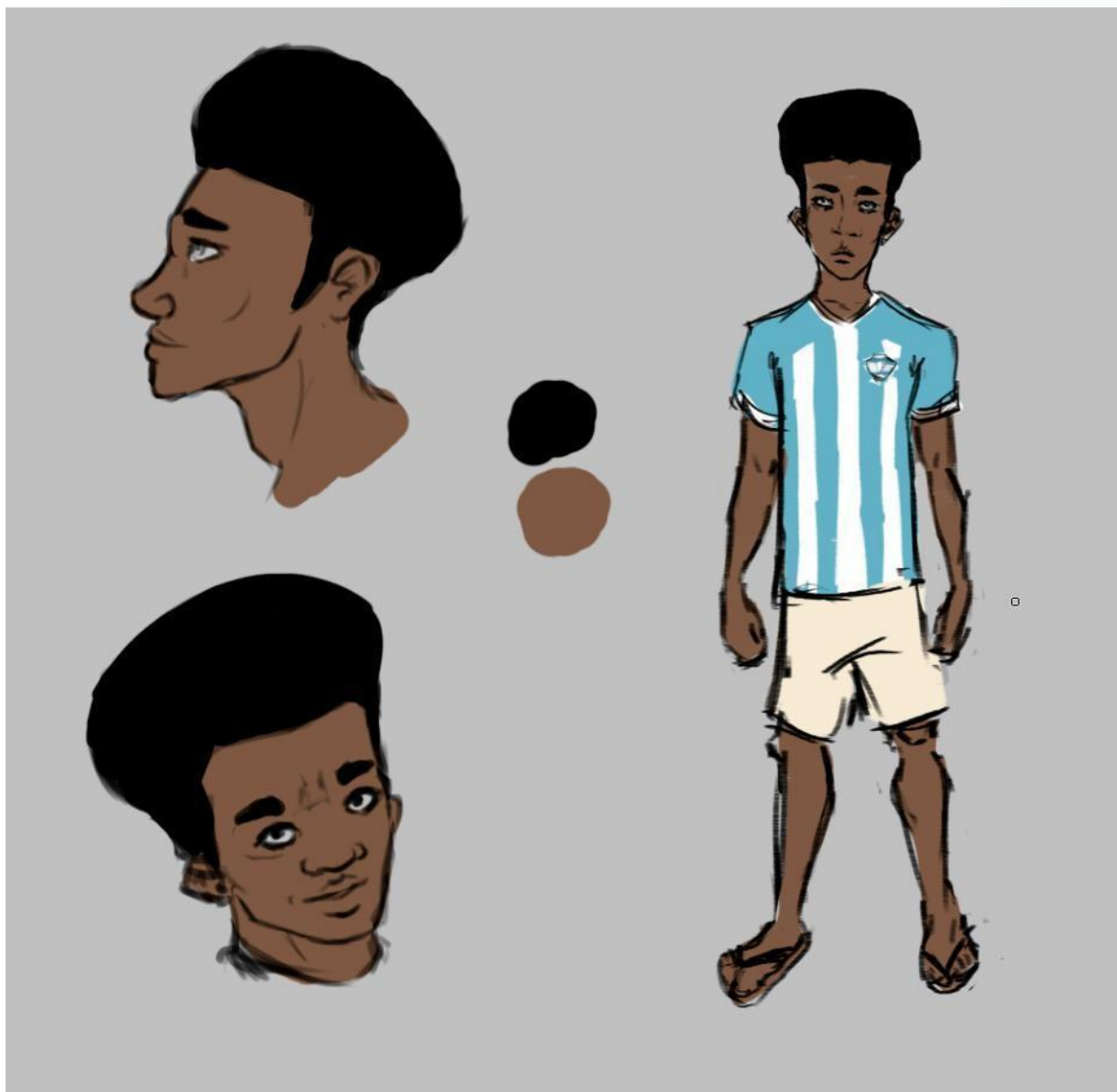
Fonte: acervo da pesquisa

Imagem 1 - Concept art inicial da casa de um dos personagens



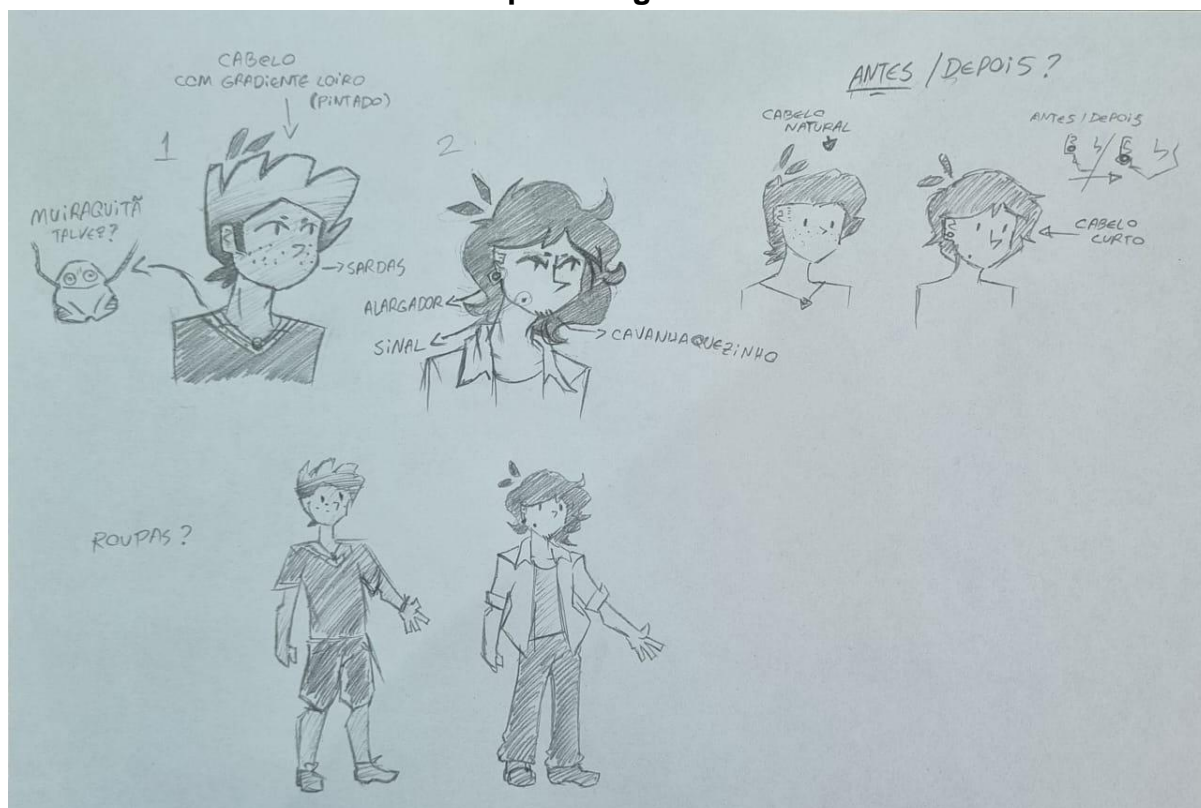
Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 2 *Concept art* - teste de estilo dos personagens do curta



Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 3 - Concept art inicial dos protagonistas do curta e do estilo das duas personagens



Fonte: acervo da pesquisa.

6.1 Concept Art dos personagens

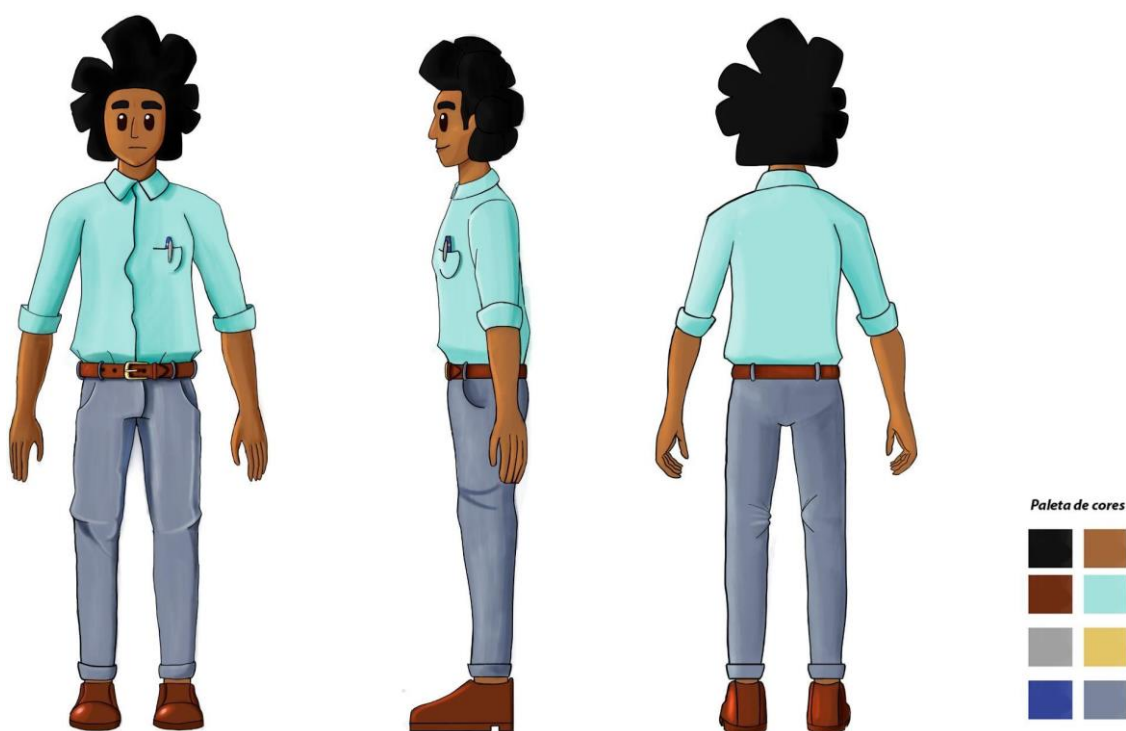
No quesito relacionado à concept art dos personagens, foram aplicados diferentes aspectos que já são utilizados em diversas mídias para representar a personalidade dos personagens da melhor forma. Esses aspectos incluem as poses, silhuetas, roupas, expressões faciais e muitos outros que podem variar dependendo do que o projeto precisar.

No caso do personagem Marcelo, um dos protagonistas do curta “Depois da Chuva”, seu design foi pensado em grande parte baseado em sua personalidade. Para exemplificar esse ponto temos que entender a personalidade do personagem, definida em etapas anteriores da produção. Marcelo é uma pessoa reservada e com sua mente sempre focada em seu trabalho.

Considerando esses aspectos em mente, o design de Marcelo utiliza cores frias, para representar sua personalidade calma e centrada, fazendo uso de azuis e cinzas. Sua roupa também foi pensada baseada tanto em seu trabalho como

pesquisador, como em sua personalidade, vestindo a roupa de maneira bem formal e tendo sua caneta no bolso de sua camisa a todo momento. As características físicas de Marcelo como o cabelo e rosto foram estilizadas e usam de um estilo *cartoon* e simplificado para gerar uma silhueta única, neste caso mais quadrada e seca, e condizente com os visuais estilizados do curta em si.

Imagem 4 - Turn around e referência para o personagem Marcelo



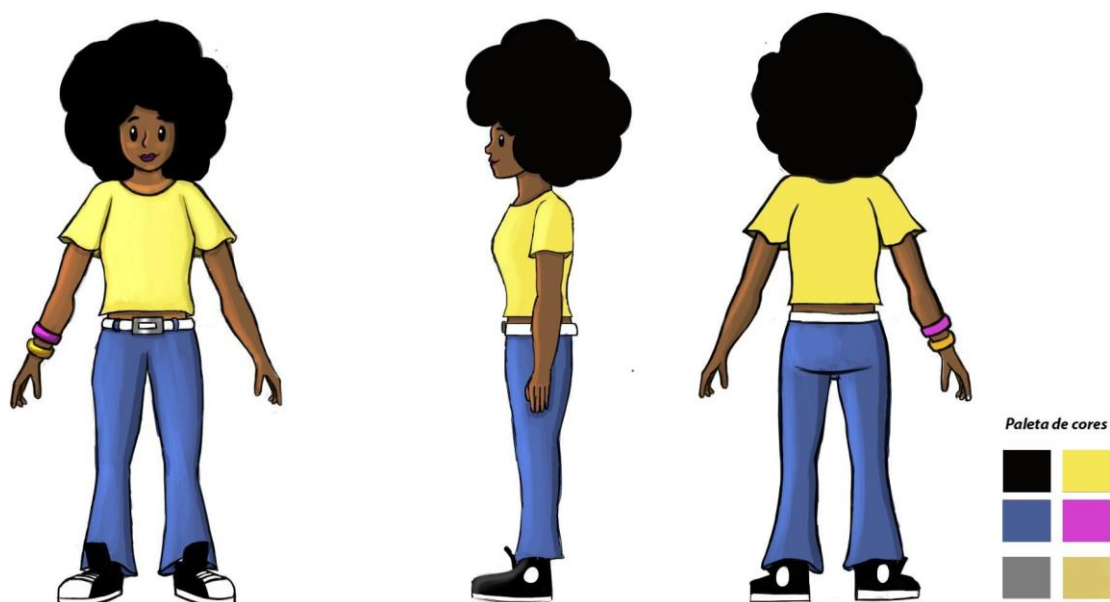
Fonte: acervo da pesquisa.

A outra personagem protagonista da obra, Helena, também faz uso dos mesmos princípios no seu design. Baseado na sua personalidade espontânea e alegre, o design de Helena utiliza de cores saturadas e vívidas como o amarelo e roxo para ilustrar essas características. Sua vestimenta é mais casual, usando acessórios e adereços coloridos e chamativos.

Um fator importante quando se pensa no design dos personagens é o contraste entre eles. Marcelo e Helena ambos têm características em seus designs que os diferenciam entre si tanto em suas personalidades como em suas aparências físicas, Helena faz uso principalmente de cores quentes em seu design enquanto Marcelo

tem tons frios, Marcelo é mais retraído e tímido, enquanto Helena é extrovertida e conversativa, Marcelo usa roupas mais restritiva enquanto Helena usa roupas mais leves, Helena tem formas mais arredondadas e fluidas, enquanto Marcelo tem forma mais quadrada e chapada, e assim por diante. Esses contrastes são importantes para que cada personagem no curta seja único e adicione variedade à obra.

Imagem 5 - *Turn around* e referência para a personagem Helena



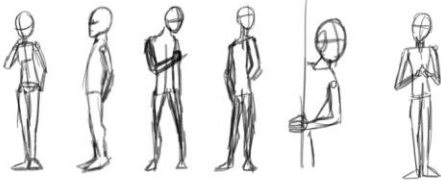
Fonte: acervo da pesquisa.

Com a base dos personagens já feita, partimos para a exploração desses designs em momentos cotidianos, ou em cenas do curta em si, para ter uma melhor ideia se os designs funcionam em questão de leitura e apelo visual.

Imagem 6 - Referências e concept do personagem Marcelo

Concept Art Marcelo

Poses



Silhuetas "normais"



Silhuetas Pós time-skip



Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 7 - Referências e concept do personagem Marcelo



Fonte: acervo da pesquisa.

Concept art de Marcelo em diferentes ações do dia (no ônibus, no trabalho etc). Note que algumas artes contam com diferentes visuais para o personagem, estes visuais diferentes são uma ilustração inicial de algumas cenas presentes no curta, assim como uma ideação inicial da influência que a onda de calor tem no personagem e no mundo a sua volta.

Imagem 8 - Referências e concept da personagem Helena



Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 9 - Referências, concept art e estudo de silhueta da personagem Helena.

Helena Concept art

Poses



Silhuetas "normais"



Silhuetas Pós time-skip



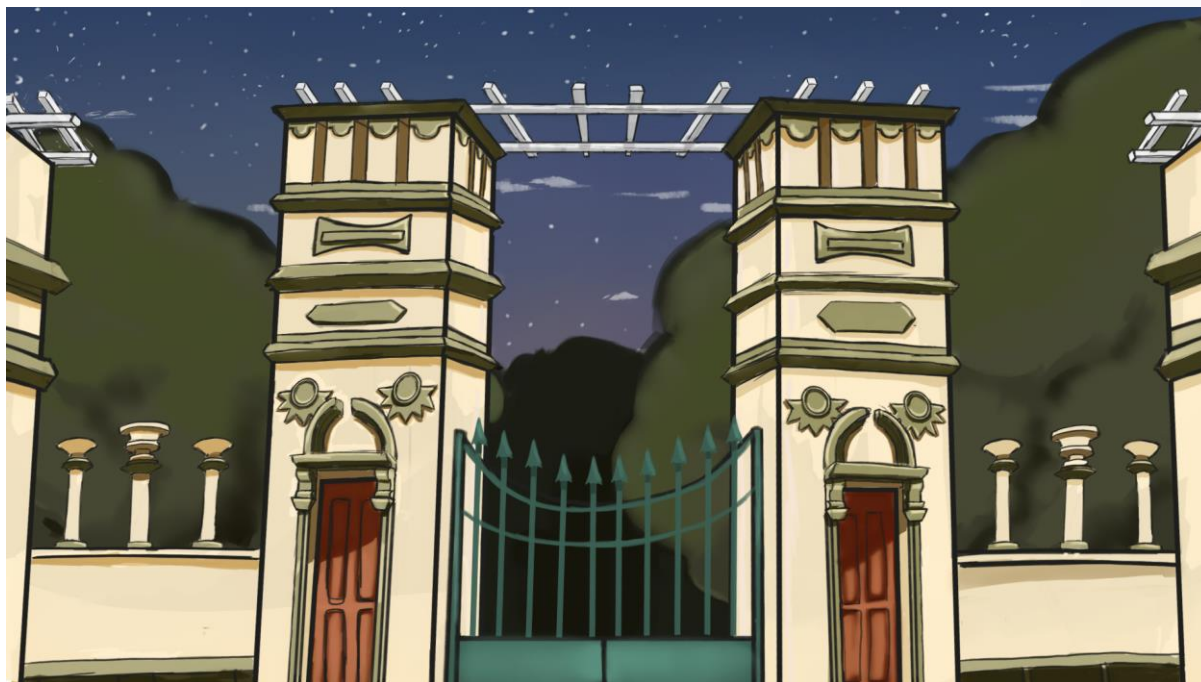
Fonte: acervo da pesquisa.

Com os mesmos princípios dos aplicados à Marcelo, Helena tem suas artes com foco maior em sua personalidade, demonstrando sua natureza alegre e brincalhona enquanto também é feita uma versão inicial de seu design afetado pela crise climática.

6.2 Concept arts gerais

Estas artes englobam diferentes aspectos da produção do curta, como cenários, estilo visual e conceitos que foram gerados ao decorrer da produção e agregaram ao caráter fictício da obra.

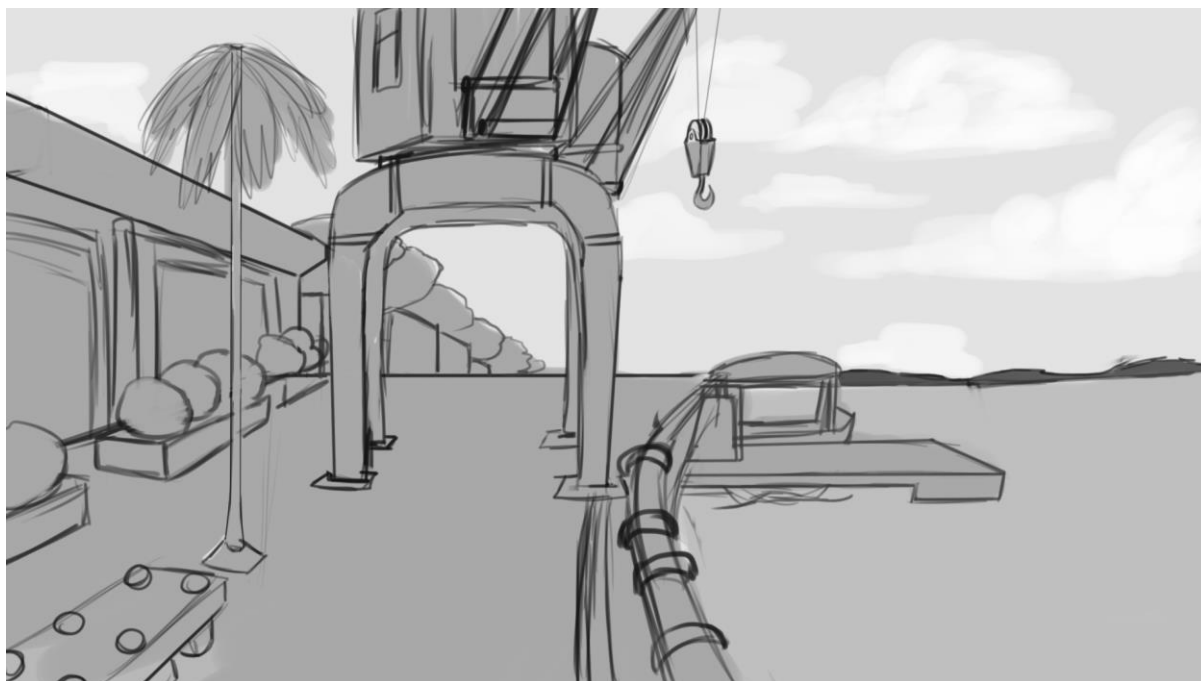
Imagem 10 - *Concept Art* Bosque Rodrigues Alves



Fonte: acervo da pesquisa.

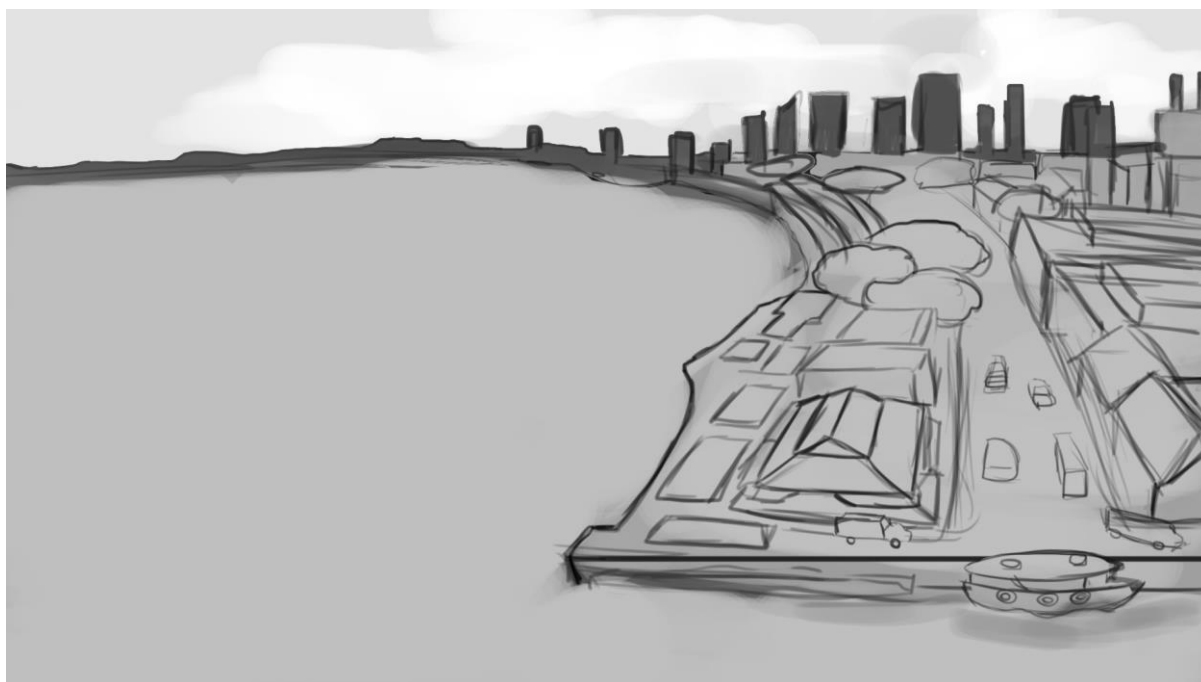
Concept art feita baseada no bosque Rodrigues Alves com o objetivo de visualizar como seria um local conhecido de Belém pela linguagem visual do curta. O bosque foi escolhido em especial pela sua importância no curta e temática.

Imagem 11 - Concept art Estação das Docas



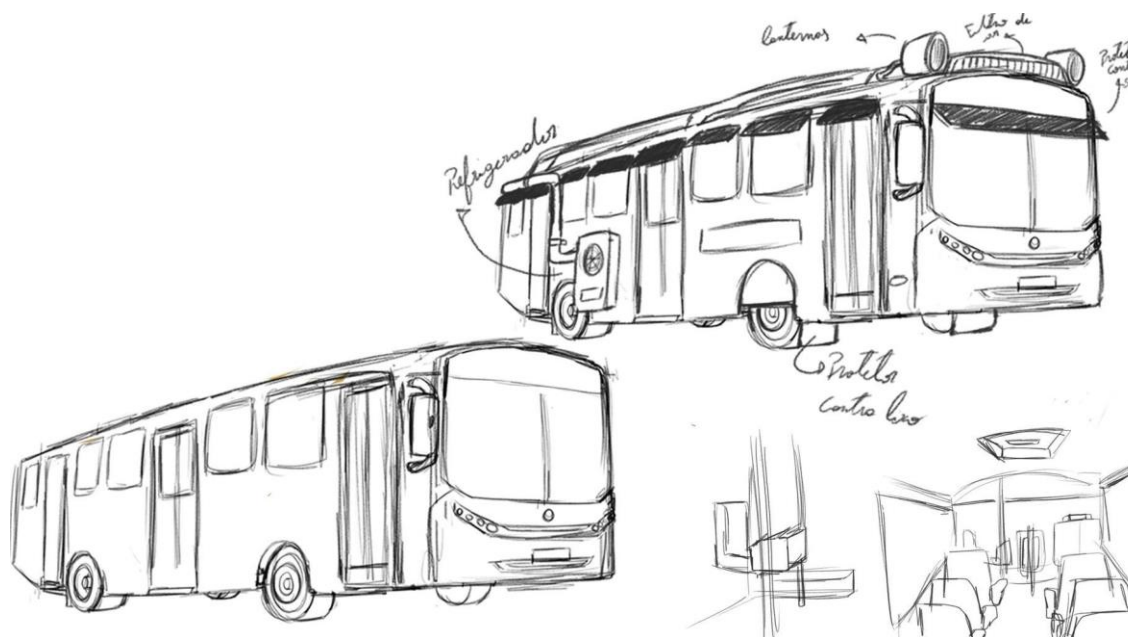
Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 12 - Concept art Orla de Belém



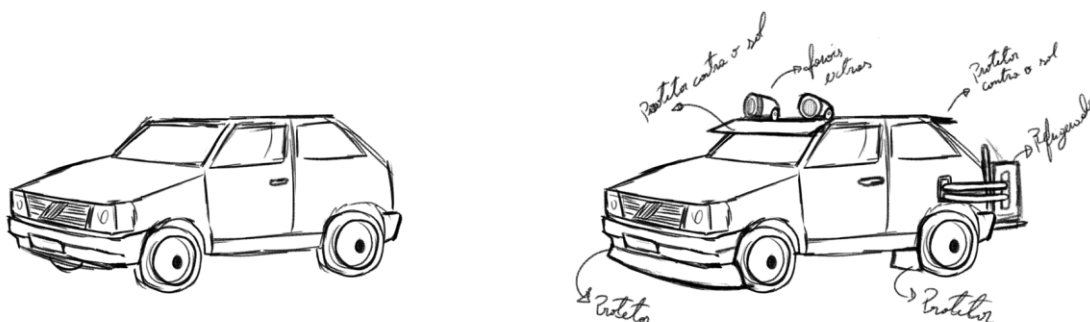
Fonte: acervo da pesquisa.

Imagem 13 - *Concept* dos veículos atualizados para lidar com a onda de calor - Ônibus

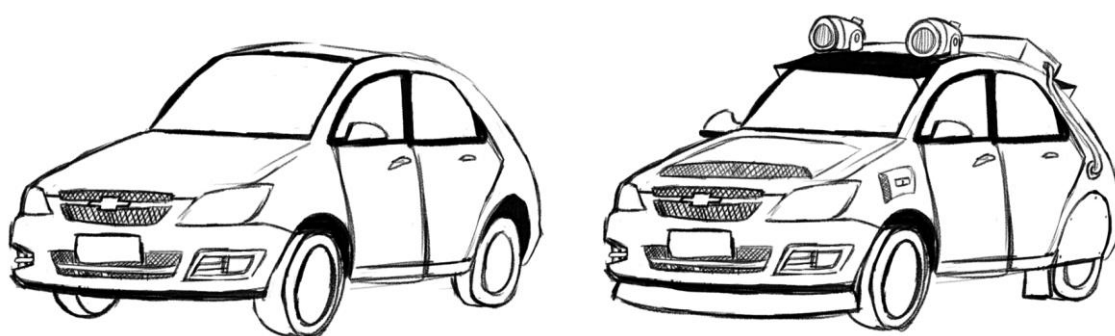


Fonte: acervo da pesquisa

Images 14 e 15 - Concept dos veículos atualizados para lidar com a onda de calor - Carros



Fonte: acervo da pesquisa.



Fonte: acervo da pesquisa.

Concept art feita para representar a ideia de como seria o transporte público da cidade após a mudança climática. A ideia seria que os veículos fossem adaptados para o calor intenso e qualidade do ar.

Imagem 16 - *Concept* da sala de pesquisa no trabalho de Marcelo



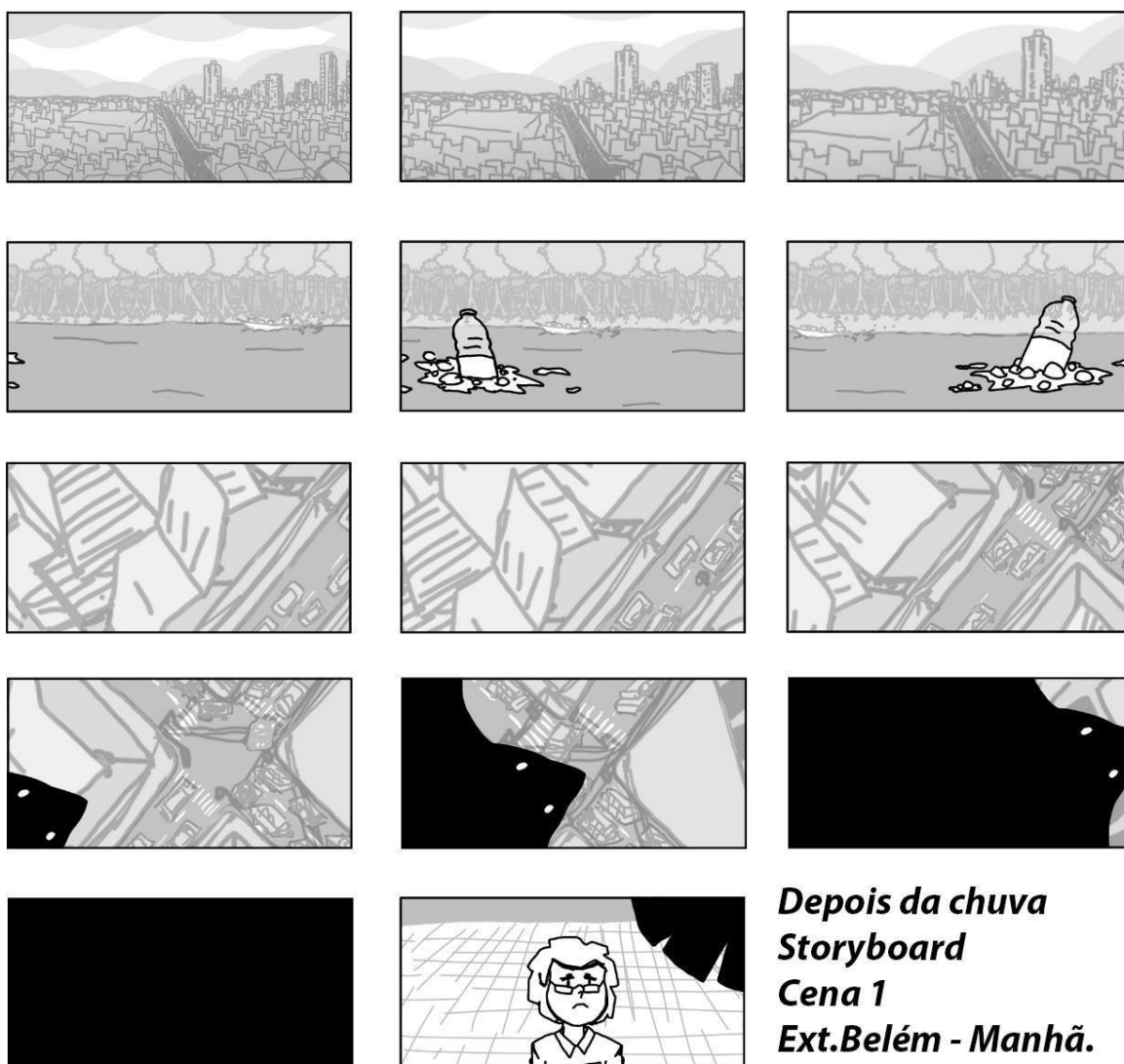
Concept art de um dos locais presentes na *animatic*, o trabalho de Marcelo. Feita para ter uma base do que desenhar nos storyboards e *animatic*.

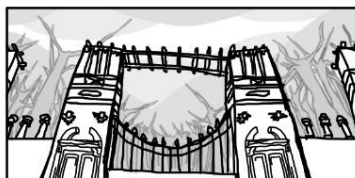
7. Storyboard

O storyboard é a etapa da pré-produção onde foram ilustradas as cenas a partir do roteiro. Nesta etapa é possível obter uma pré-visualização da história no geral, tornando possível realizar previsões sobre diversos aspectos do curta como elementos visuais que estejam faltando, o número de cenários e a complexidade destes, quais cenas serão mais ou menos trabalhosas e o caminhar da história.

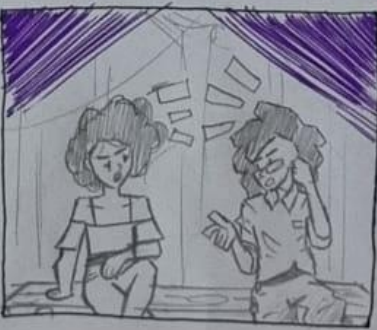
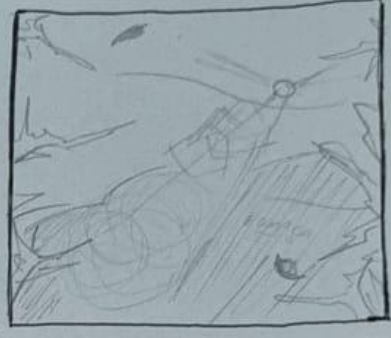
Estas cenas seguem uma orientação linear e cronológica no tempo e no espaço, perfazendo um total de oito cenas que organizadas sequencialmente compõem a ilustração do curta.

Imagens 17 a 30 - Storyboards

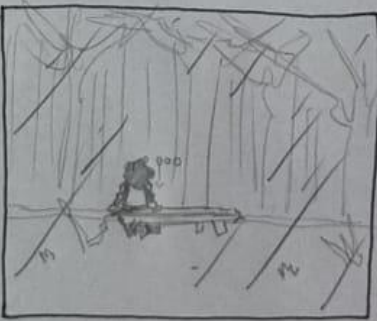
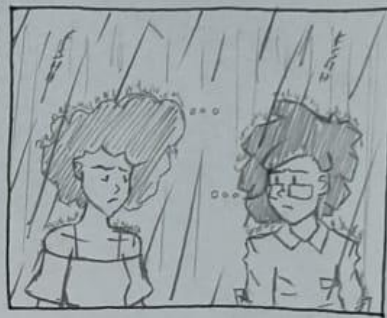
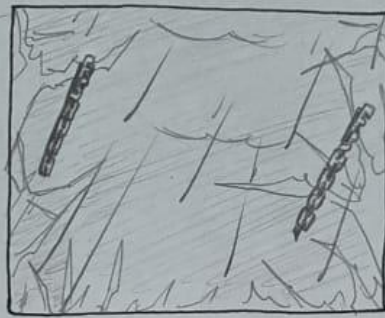
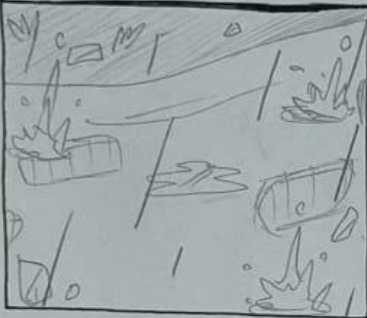
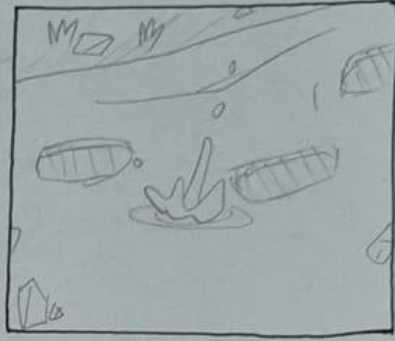
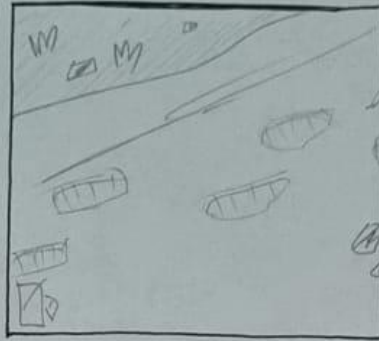




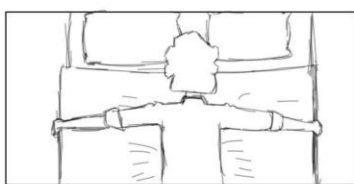
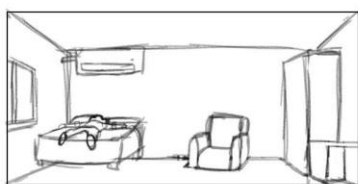
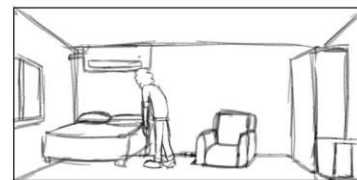
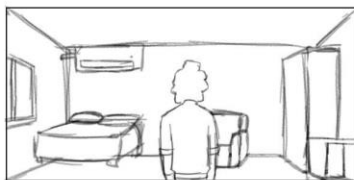
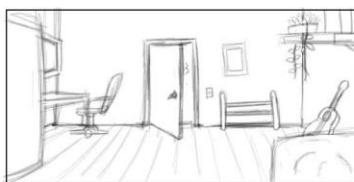
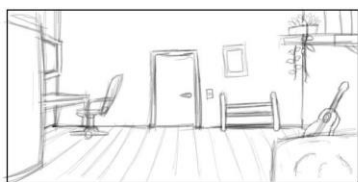
Depois da chuva
Storyboard
Cena 2
Int. Bosque Rodrigues Alves -
Manhã



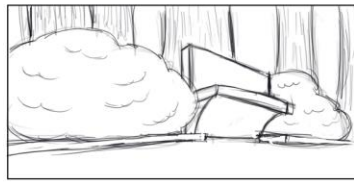
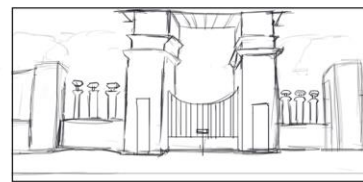
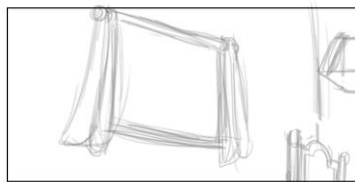
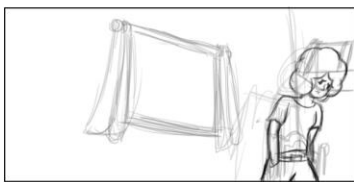
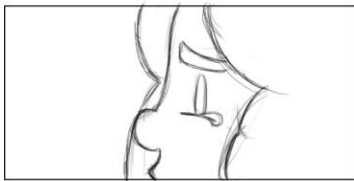
DEPOIS DA CHUVA
 STORYBOARD
 CENA 3 PARTE 1
 INT. BOSQUE RODRIGUES ALVES - MANUÁ



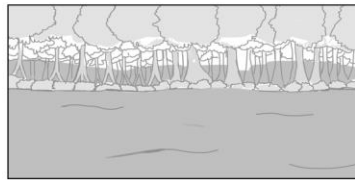
DEPOIS DA CHUVA
STORY BOARD
CENA 3 PARTE 2
INT. BOSQUE RODRIGUES ALVES - MANIA



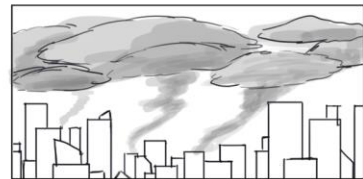
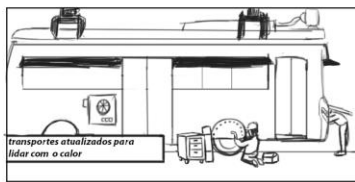
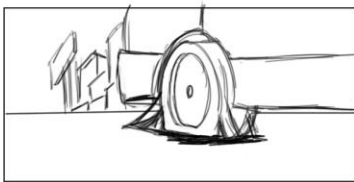
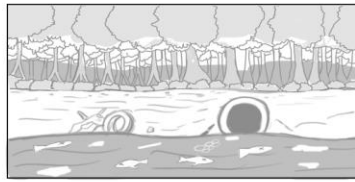
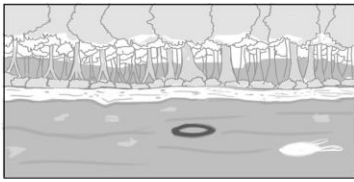
Depois da chuva
Storyboard
Cena 4
Int. Casa do Marcelo - Quarto - Noite



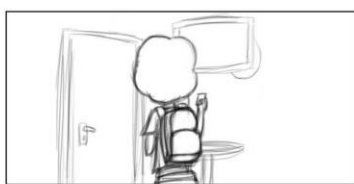
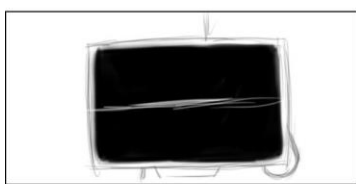
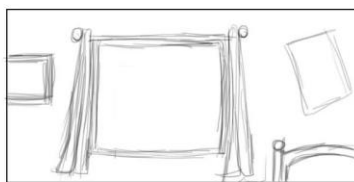
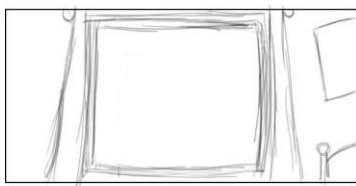
Onda da calor assola Belém



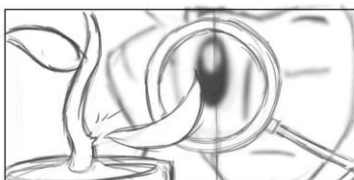
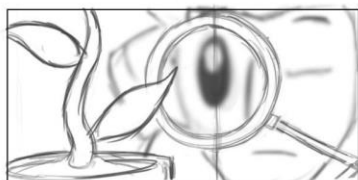
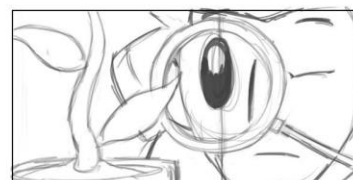
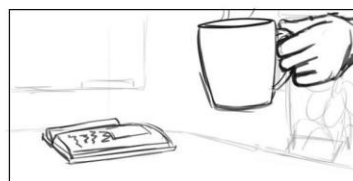
Depois da chuva
Storyboard
Cena 5 parte 1
Int. Casa da Helena - Quarto - Noite/manhã



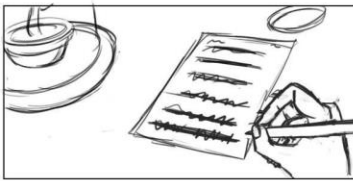
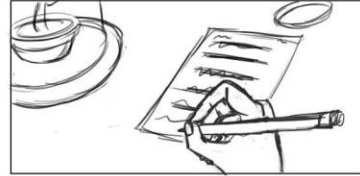
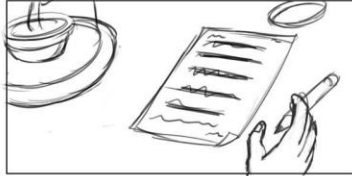
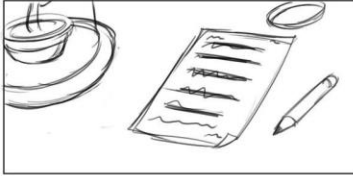
**Depois da chuva
Storyboard
Cena 5- parte 2 Montagem**



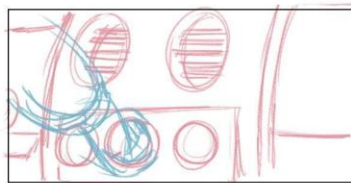
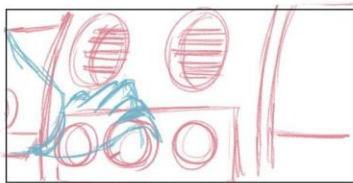
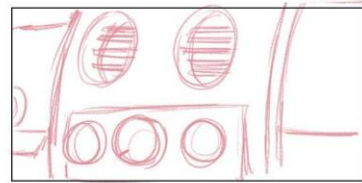
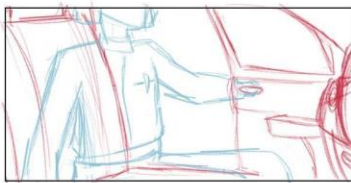
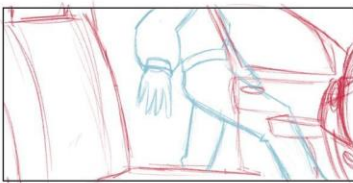
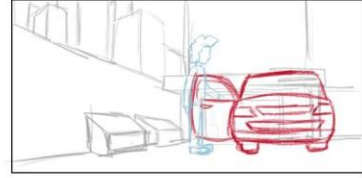
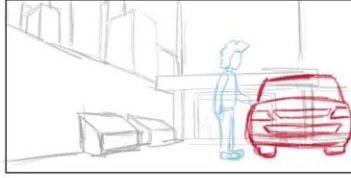
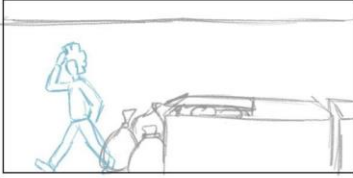
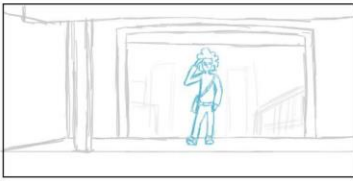
*Depois da chuva
Storyboard
Cena 5 parte 2
Int. Casa da Helena - Quarto - Noite/manhã*



Depois da chuva
Storyboard
Cena 6 parte 1
Int. Trabalho Marcelo - Manhã



Depois da chuva
Storyboard
Cena 6 - parte 2
Int. Trabalho Marcelo - Manhã

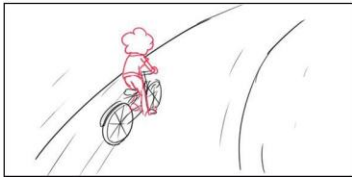
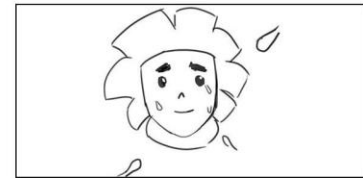
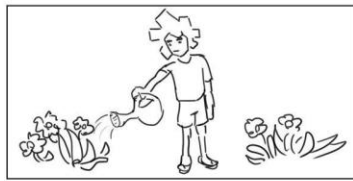
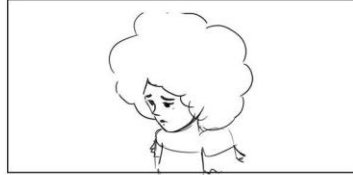
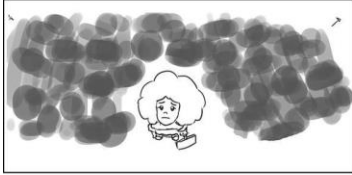


Depois da chuva
Storyboard
Cena 7 parte 1
Ext. Trabalho Marcelo - Manhã



Marcelo ouve o som da gota no parabrisa

Depois da chuva
Storyboard
Cena 7 parte 2
Ext. Trabalho Marcelo - Manhã



*Depois da chuva
Storyboard
Cena 8 parte 1
Ext. Belém- Entardecer.*



Fonte: acervo da pesquisa.

8. Animatic

A *animatic* é um processo feito para visualizar e testar diversos aspectos de uma animação. Consiste normalmente na compilação das ilustrações feitas para o storyboard de modo a dar-lhes movimento e ação juntamente com o design de som inicial (trilha sonora, Foley, gravação das falas, entre outros), nela os profissionais que a produzem têm como prioridade acertar o “timing” das cenas, permitindo com que os animadores que farão a versão final prevejam poses e quanto tempo cada ação terá.

A *animatic* no contexto do nosso projeto tem uma utilidade um pouco diferente, ainda tem a sua função mencionada anteriormente mas no nosso projeto tem como característica principal ser a pré-visualização do curta. Tendo isso em mente a *animatic* que foi produzida possui mais detalhes do que geralmente seriam necessários em uma tradicional, bem como a ausência do cronômetro que seria usado para a produção da versão final.

A *animatic* do curta, por mais que ainda seja um esboço à animação finalizada, permitiu que observássemos a dinâmica da narrativa, fazendo com que cenas fossem adicionadas para melhorar a fluidez da narrativa e sobretudo fez com que a obra *Depois da chuva* pudesse ser visualizada em uma forma aproximada do que seria seu estado final.

O processo da *animatic* foi feito utilizando o software Photoshop, fazendo uso de sua função “timeline” e “grupo de vídeos” e usando o roteiro e storyboard como base, criamos a versão inicial da obra.

9. Pós - produção

A pós-produção é a etapa final no processo da produção, ocorrendo após a animação das cenas. Essa etapa engloba alguns passos para a montagem e finalização do produto, sendo eles: edição de vídeo, correção de cor, acréscimo de elementos gráficos, animação e tratamento do som. O mercado oferece diversos softwares para cada um desses passos.

A fase de pós-produção do curta é incomum quando comparada com a de outros projetos audiovisuais, pelo fato de o projeto não conter a animação final, os efeitos foram adicionados diretamente à *animatic*. Da mesma forma, é possível utilizar o que fizemos com a *animatic* para exemplificar a pós-produção de um projeto inteiro.

10. Trilha Sonora

A música é um elemento fundamental em um projeto audiovisual. Ela é responsável pela atmosfera, tonalidade e de um modo geral nos transporta e insere em um mundo fictício.

No contexto do curta, seu papel tem ainda mais importância, já que a decisão de fazer um projeto em que as personagens não falam, apresenta uma possível barreira no entendimento dos sentimentos que desejamos transmitir. É nesse contexto que a *soundtrack* se destaca no curta, permitindo transmitir ao público a intenção por trás de cada cena.

O processo de criação da trilha sonora para o projeto *Depois da Chuva* foi feito pela multi-artista convidada Yanna Louise Rodrigues Leite, que com sua experiência em piano clássico, criou as músicas utilizando como instrumento principal o piano digital, e, como instrumentos secundários foram utilizados apps de instrumentos musicais gratuitos, gravados usando a função de microfone de um tablet.

A artista teve como principais inspirações as músicas “**Grey Clouds**”, de Franz Liszt, e “**Paixão**”, da Banda AR-15 & Bruno e Trio. A música “**Grey Clouds**”, que integra a trilha sonora do filme *De Olhos Bem Fechados*, destaca-se por sua composição minimalista, utilizando poucas notas para criar um clima sinistro e de suspense. Essa característica influenciou diretamente a trilha sonora da *animatic*, que segue a mesma abordagem, explorando a simplicidade melódica para evocar tensão e atmosfera. Já “**Paixão**”, da Banda AR-15 & Bruno e Trio, é um exemplo do gênero *melody* e traz elementos característicos da música paraense. A batida marcante dessa canção serviu de inspiração para a trilha de *Depois da Chuva*, ajudando a estabelecer uma conexão com a identidade cultural do local onde se passa o curta.

Toda a trilha foi construída a partir de uma única melodia principal, que foi manipulada de diferentes formas para se adaptar ao tom de cada cena. Essa abordagem permitiu que a música acompanhasse as emoções e mudanças narrativas do curta, enriquecendo a experiência do espectador.

11. Edição

Os efeitos sonoros foram adicionados às oito cenas do *animatic*, para tal, foi utilizado o programa de computador *Clipchamp* e *Davinci Resolve*. Os sons aplicados às cenas inferem o dia a dia da cidade, tais como, água, gotejamento, barulho de automóveis, buzinas, animais, rios fluindo, barco a motor, entre outros. Tais efeitos trazem à cena uma resposta emocional, cativando o espectador, além de transmitir a mensagem do curta *Depois da Chuva*.

Na fase da edição, também foi realizada a correção do período de mostra das cenas, incorporação de efeitos especiais como movimentos de câmera e transições de cena com objetivo cinematográfico e a inclusão de objetos audiovisuais como o título do projeto e a trilha sonora oficial

Conclusão

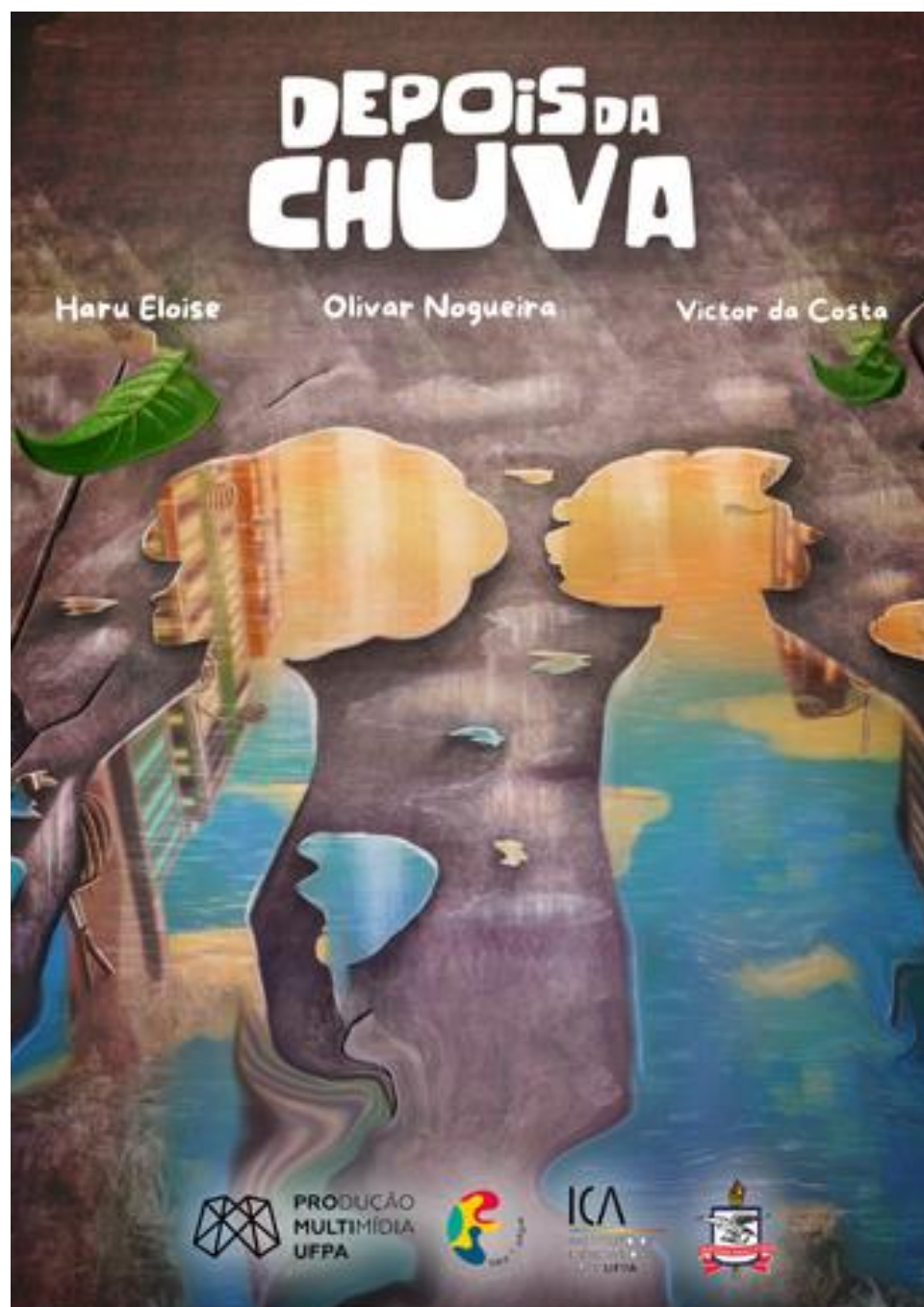
Depois da chuva é o produto final de diversos processos e estudos que ocorreram ao longo de meses. Todo o trajeto, da concepção inicial até às edições finais e finalização das artes, foi de suma importância para o crescimento pessoal e profissional dos integrantes do projeto, cada dificuldade encontrada pelo caminho, foi utilizada como indutor de novas estratégias para a construção do texto e desenvolvimento da animação, contribuindo para tal resultado.

Como conclusão temos um projeto audiovisual com todas as etapas que estão normalmente em um projeto deste tipo, mas é necessário destacar que a animação se encontra ainda na fase de *animatic*, ou seja, ainda é o esboço do produto audiovisual final.

Porém, é importante expressar que considerando o trabalho de conclusão de curso, o processo de desenvolvimento da animação contribui para o desenvolvimento de competências e habilidades dos artistas e futuros profissionais da área. Portanto, consideramos que a finalização do produto ou não, é apenas um adendo.

Além disso, sabemos que o desenvolvimento de animações é realizado por vezes ao longo de anos e por estúdios com muito recursos. Dessa forma, é de grande valia para a região que um pequeno grupo tenha alcançado resultados palpáveis durante o processo, especialmente considerando a relevância da temática ambiental emergente na sociedade global e especialmente alinhada às demandas regionais, considerando que teremos a maior conferência para a discussão do clima na nossa capital neste ano, a COP 30.

Assim, desejamos que esse trabalho seja também uma inspiração para demais artistas da região que desejam retratar temas relevantes como a preservação do meio ambiente por meio dessa bela arte que é o cinema de animação.



Referências

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428 pp.
ISBN 978-85-7657-084-4.

MAZZA, M. D. O acting no design de animação. Dissertação. (Mestrado em Design)

—

Universidade do Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009. 197 f.

WELLS, P. QUINN, J. MILLS, L. Desenho para animação, 2012.

Anexo

Roteiro

Depois da Chuva

por

Olivar Nogueira e Victor Pinheiro

EXT. BELÉM - MANHÃ

Ainda no começo do dia, a cidade é movimentada, cheia de névoa e fumaça. A cena começa com uma visão de cima para baixo, mostrando os prédios e estruturas industriais, com as águas poluídas e com uma tonalidade escura.

UM PÁSSARO PASSA NA TELA TRAZENDO A NOVA CENA

EXT. BOSQUE RODRIGUES ALVES - PORTÃO - MANHÃ

MARCELO olha para o portão ansioso, ele respira fundo e entra no bosque.

O bosque tem árvores secas e há muita fumaça na região.

INT. BOSQUE RODRIGUES ALVES - MANHÃ

Dentro do bosque, HELENA espera ansiosamente por Marcelo, ela está sentada em um banco e olha para o céu observando a falta de nuvens e o movimento das árvores, ela tem uma expressão de nostalgia e tristeza no rosto.

Marcelo chega e cumprimenta Helena com um sorriso tímido no rosto, ele senta ao seu lado e os dois ficam em silêncio, um esperando o outro começar a falar, os dois com uma expressão de tristeza.

Helena inicia a conversa e no início Marcelo é compreensível, mas durante a conversa ele balança a cabeça, discordando de qualquer coisa que Helena esteja falando, e assim que ele faz sua réplica, Helena cobre o rosto com as duas mãos e balança a cabeça. As cores do bosque mudam de acordo com as emoções dos personagens.

No ápice da discussão, quando os dois personagens já estão com os nervos ao flor da pele, começa a chover muito forte, os dois personagens se olham, a expressão de raiva se torna uma de tristeza e choro.

Helena se retira do local, os olhos cheios de lágrima.

Marcelo, muito triste, observa ela indo embora.

INT. CASA DO MARCELO - QUARTO - NOITE

Marcelo entra no seu quarto, encharcado e cansado, ele se joga em sua cama sem mesmo se preocupar em molhar tudo.

INT. CASA DA HELENA - QUARTO - NOITE/MANHÃ

Helena olha pela janela, ela pensa sobre o dia que teve e a conversa que teve com Marcelo.

HELENA SAI E A CÂMERA SE APROXIMA DA JANELA.

MONTAGEM DA CIDADE SENDO AFETADA PELA SECA E O TEMPO PASSANDO NA JANELA.

CÂMERA SAI DA JANELA E VAI PRA ESQUERDA

O quarto de Helena agora é diferente, parece ter mais objetos e personalidade.

Helena, arruma sua mochila, na esquerda a televisão está ligada no noticiário, lá anuncia: "Seca em Belém dura 3 anos".

Helena desliga a TV e sai do quarto

INT. TRABALHO DE MARCELO - MANHÃ

Marcelo está em seu trabalho fazendo um estudo com espécies de árvores, e sua mesa há vários papéis e livros, assim com pequenas mudas e plantas.

EXT. TRABALHO DE MARCELO - MANHÃ

Marcelo entra em seu carro, e liga o ar condicionado imediatamente, o clima fora do carro é extremamente quente.

Por causa do calor, dentro do carro ele descansa por um instante, aproveitando o frio do ar condicionado. Ele fecha os olhos e tem uma expressão de alívio.

Ele se assusta com um pequeno barulho no para-brisa do carro, quando ele abre os olhos ele se demonstra extremamente surpreso.

CÂMERA SE DISTANCIA DO ROSTO DO MARCELO E MOSTRA O PARABRISA

No para-brisa, há uma gota de água, mas ao analisar melhor, a gota veio de uma central de ar do prédio onde ele trabalha.

Marcelo se demonstra desapontado, ele entra no carro e sai dali.

EXT. PREFEITURA DE BELÉM - FRENTE - ENTARDECER

Marcelo dirige, passando em frente a prefeitura, onde há um

grupo de pessoas protestando.

A CÂMERA PERMANECE FIXA NA PREFEITURA, O CARRO DE MARCELO SAI DO PLANO.

CÂMERA SE APROXIMA DA MULTIDÃO, ATÉ DAR UM CLOSE EM HELENA.

Helena olha para o céu com um olhar de tristeza, a multidão ao seu redor parece se mover mais lentamente, os gritos de protesto ao seu redor ficando mais abafados.

De repente todos da multidão param de gritar e ficam em silêncio, a chuva começa a cair e todos começam a comemorar. Ela olha surpresa e depois sorri.

EXT. CASA DO MARCELO - QUINTAL - ENTARDECER

Marcelo está regando as plantas quando um pingo cai em uma folha, ele parece confuso e um pouco irritado, ao olhar para cima, mais gotas começam a cair no seu rosto.

CÂMERA MOSTRA TODO O QUINTAL

A chuva fica mais forte e Marcelo sorri

EXT. PREFEITURA DE BELÉM - FRENTE - ENTARDECER

Helena lembra do dia em que se separou de Marcelo.

FLASHBACK DO ENCONTRO NO BOSQUE

Helena sai do protesto sobe em uma bicicleta e pedala em direção ao bosque.

INT. CASA DO MARCELO - QUINTAL - ENTARDECER

Marcelo também lembra de quando se separou de Helena. Ele entra em seu carro e dirige em direção ao bosque.

EXT. BELÉM - ENTARDECER

No caminho é possível ver pessoas nas janelas de prédios, de casas e na chuva comemorando a volta.

INT. BOSQUE RODRIGUES ALVES - TARDE

Marcelo chega no bosque e procura Helena, ele olha ao seu redor por alguns instantes e fica decepcionado ao não ver ninguém.

Ao se virar para ir embora, Marcelo vê Helena chegando no

local.

Marcelo olha Helena com surpresa e certo nervosismo.

Helena troca olhares com Marcelo por alguns segundos e começa a sorrir, assim como Marcelo.

fim.

