

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

**FACULDADE DE ARQUITETURA CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM  
DESIGN GRÁFICO**

**Criação de poesia animada por meio  
do Motion Design**

Leila Silveira

Porto Alegre

2021

Leila Silveira

**Criação de poesia animada através de  
técnicas do Design Gráfico**

Trabalho de Conclusão de Curso  
submetido ao Curso de Especialização  
em Design Gráfico da Faculdade de  
Arquitetura da Universidade Federal  
do Rio Grande do Sul.

Prof. Orientadora: Sara Copetti Klohn

Porto Alegre

2021

## SUMÁRIO

RESUMO.....	03
1. INTRODUÇÃO.....	04
2. JUSTIFICATIVA.....	05
3. PROBLEMA DO PROJETO.....	07
4. OBJETIVOS.....	08
5. METODOLOGIA DO PROJETO.....	09
6. PESQUISA.....	12
7. ROTEIROS.....	16
8. <i>STORYBOARDS</i> .....	17
9. ROTEIRO 5 - Ilustrações.....	22
10. ROTEIRO 4 – Ilustrações.....	28
11. ANIMAÇÃO ROTEIRO 4.....	34
12. LINK DO VÍDEO.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46

## RESUMO

O projeto consiste no desenvolvimento de uma animação utilizando os processos de criação em design gráfico. A animação é baseada numa poesia autoral. A poesia visa representar sentimentos que inspirem força e esperança num momento histórico e social dominado por polarizações políticas, e desesperança em meio a pandemia de COVID19 com número elevado de mortes.

A ilustração da animação é formada por narrativas visuais através dos conceitos estudados durante o curso de especialização em design gráfico. Foram exploradas as formas nos desenhos, pinturas, composições e movimentos das ilustrações, gerando alternativas e escolhas para finalizar e formar a animação. Foi utilizada a metodologia de Bruno Munari 2000, como base e as teorias de Design Thinking de Ellen Lupton 2013-2020, em alguns momentos.

A utilização desta metodologia resultou em várias idéias de roteiro, em que foi escolhido apenas um para finalizar. Foi escolhido o que conseguiu transmitir melhor a idéia da poesia.

## INTRODUÇÃO

O projeto propôs transformar uma poesia em imagens que serviram como base de uma animação. A ideia é explorar os sentimentos que esta poesia demonstra para transmitir uma mensagem.

Poesia que inspira a animação:

*“O ódio pode parecer forte, mas não se sustenta. Ele se retroalimenta de ódio e se exaure nele mesmo.*

*O amor é suave e pode parecer fraco, mas ele é a força mais potente e geradora de vida. Quanto mais ele se espalha, mais se fortifica.”*

O maior desafio do trabalho foi a criação de um roteiro para contar uma narrativa que transmita a mensagem da poesia. É uma animação curta, a intenção inicial era fazer um vídeo mp4 próximo de um minuto, e ele ficou com 50 segundos. A animação visa reflexão e entretenimento relativos à poesia e ao audiovisual, utilizando técnicas de criação do design gráfico.

A animação é uma justaposição de imagens dando-lhes movimento, através de técnicas cinematográficas. As imagens da animação foram produzidas através da criação de ilustrações. São ilustrações digitais, podendo ser feitas no programa de animação *After Effects* ou no *Illustrator* e depois importado. Podem ser feitos esboços manuais e depois digitalizados ou no computador, dependendo da necessidade do projeto. Os estilos das ilustrações foram definidos na pesquisa e geração de alternativas.

O desenho em animação é marcado pelo movimento, representando trajetórias de deslocamento, trajetos de ação e coreografias de personagens para fenômenos animados. Ele opera em uma infinidade de formas, desde os trabalhos em sketchbook até a animação completa, quadro a quadro, e cada uma dessas formas desempenha uma função necessária e muitas vezes complexa para comunicar idéias e emoções específicas. (WELLS, p. 6, 2012)

A escolha por animação é por causa de uma paixão pessoal pelo audiovisual e sua intersecção com a ilustração, outra paixão pessoal, junto com a vontade de contar uma história.

## JUSTIFICATIVA

A área de design gráfico ligada ao audiovisual, denominada de *motion design*, é muito utilizada por empresas de publicidade. O *motion design* utiliza a linguagem da animação para produzir vídeos de diversos tipos, como explicativos, demonstrativos e institucionais.

“Em uma definição rudimentar pode-se dizer que qualquer tipo de elemento gráfico que utilize tecnologia para criar ilusão de movimento é Motion Graphics. Indo mais além, é dito que Motion Design é a intersecção entre design, cinema e animação.” (SHANASA, p.11, 2020)

Este projeto não tem caráter comercial ou mercadológico, se enquadrando num projeto artístico. Se enquadrando no *motion design* além do que é feito pela publicidade, em uma área de atuação mais artística e/ou autoral. Como um trabalho artístico a intenção desta animação é entreter, suscitar reflexão e a apreciação da beleza da poesia.

Animações curtas que contam histórias são encontradas na internet, festivais e concursos na categoria de animação, alguns tem duração bastante curta. Um festival brasileiro exclusivo para animação é a Mostra Internacional Múmia, feita em Belo Horizonte, desde 2003. É um incentivo a *Motion Designers* que queiram desenvolver projetos próprios autorais.

O videopoema surge num contexto de trocas quase inevitáveis entre as artes nas últimas décadas. A literatura já não se manifesta somente em livro, mas pode estar em CDs, vídeo, internet. O que ocorre atualmente é uma abertura ao virtual em situações em que a palavra, potencializada em todos os seus parâmetros já não cabe no livro, como afirma Augusto de Campos (02/2002: 07), numa ampliação cada vez mais nítida da noção de texto. ( FERREIRA, pag. 37, 2004).

A poesia que deu origem à animação foi escrita pensando em traduzir um sentimento em relação à época atual em que estamos vivendo. Uma época em que as pessoas estão cada vez mais irritadas e enraivecidas, e qualquer coisa é motivo para truculência e descontrole. Uma época em que as autoridades são propagadoras de ódios e confusões.

Hegel, em sua obra *Filosofia da História*, ano de 1827, acreditava que a arte reflete a cultura da época em que foi feita, por sua própria natureza. Para ele cultura e arte são conceitos inseparáveis porque um determinado artista é um produto de sua época e carrega essa cultura em qualquer trabalho que faça. Em 1769, Herder escreveu uma

crítica introduzindo a palavra *Zeitgeist* como uma tradução de *genius seculi* (Latim: *genius* - *espírito guardião* e *saeculi* - *do século*). Sendo assim, o conceito de *espírito da época* surgiu com Johann Gottfried Herder, mas ficou melhor conhecido pela obra de Hegel.

O objetivo da animação é passar a mensagem da poesia. As mensagens principais são:

- A resistência à brutalidade.
- Acreditar na força do bem.

A intenção é transmitir esperança e reflexão de que os bons sentimentos têm força, e acreditar nisso é uma forma de ser manter forte. Nesse sentido a arte pode servir como forma de resistência aos sentimentos negativos e de desesperança que a pandemia trouxe, com contexto social de desamparo. E político, que coloca a disputa pelo poder e ideologias acima do bem estar da população. A mensagem expressada na poesia e animação tem conteúdo emocional.

## PROBLEMA DE PROJETO

Este projeto artístico surge de uma ideia em forma de texto para ser traduzido em imagem e posteriormente em animação. Portanto o maior desafio é a transposição de uma linguagem, a escrita, para outra, a audiovisual. A animação foi criada através da produção de uma ilustração que deu início a uma narrativa. Poderia ser uma animação simples e curta como um gif ou com um pouco mais de quadros gerando um vídeo curto em mp4.

Alguns desafios precisaram ser resolvidos, tais como criar animação permitindo entendimento do significado da poesia de acordo com o sentimento que quer ser apresentado. Gerar narrativa visual através do estudo e pesquisa no design gráfico. Utilizar os movimentos da animação juntamente com as ilustrações para gerar impactos que precisam ser sincronizados nos tempos, na trilha e no design.

Problema principal: Como traduzir idéias e sentimentos de uma linguagem verbal de uma poesia para uma animação com linguagem audiovisual?

Desdobramento do problema: Como transmitir idéias e sentimentos através de imagens?  
Como essas imagens podem gerar uma história traduzindo uma mensagem textual?  
Como desenvolver a história através de ilustrações, narrativas e animação?

## OBJETIVOS

O objetivo foi criar um roteiro para contar uma história com a mensagem da poesia de referência. Primeiro foram montados painéis com pesquisa visual de acordo com as ideias da poesia. Através das imagens foi incentivada a inspiração e criatividade para o roteiro. Depois da geração de alternativas foi colhido o roteiro mais desenvolvido e de acordo com a mensagem a ser expressa.

### Objetivos:

- Buscar imagens para painel visual
- Definir história/roteiro
- Projetar *Storyboard*
- Definir e produzir ilustrações
- Animar ilustrações

## METODOLOGIA DE PROJETO

A animação consiste em imagens em movimentos, ela é dividida em duas etapas: ilustração e movimento das imagens. As etapas de roteiro e *storyboard* foram feitas em preparação a estas duas etapas, de acordo com o processo do trabalho.

Foi utilizada a metodologia em Design de Bruno Munari (1981):

Definição do problema
Componentes do Problema
Recolha de Dados
Análise de Dados
Criatividade
Materiais e Tecnologia
Experimentação
Modelo
Verificação
Desenho Construtivo

E também a metodologia do Design thinking:

1. Entender	2. Observar	3. Definir	4. Idealizar	5. Prototipar	6. Testar
Extraír o sentido da poesia.	Buscar imagens e observá-las.	Através da observação criar e definir roteiros.	Através dos roteiros criar os storyboards.	Partir para a produção das ilustrações e suas animações.	Testar a mensagem transmitida e ajustar o que for necessário.

As metodologias foram aplicadas com modificações de acordo com a necessidade do projeto. Foram utilizadas técnicas de pesquisa visual, mapa mental e outras de acordo com orientações dos livros guia: O design como storytelling (2020) e Intuição, ação e criação (2013), de Ellen Lupton.

As pesquisas para ilustrações foram feitas utilizando a teoria de pensamento divergente desenvolvida a partir de 1950 por Guilford, e também utilizado no design thinking. Foi decidido o estilo de ilustração através dos estudos, pesquisas e geração de alternativas.

Depois do roteiro escolhido e pronto, tendo uma história finalizada com início meio e fim começou a ser esboçado o *storyboard*. Para montar uma animação é necessário definir as imagens que formam os quadro-chaves. O *storyboard* foi produzido pensando em formar quadros-chave para a animação e de acordo com as possibilidades técnicas. No storyboard foram decididos os movimentos de câmera e os cortes.

Tendo os quadros-chave da ilustração da animação definidos começou a pesquisa de estilo e a produção das ilustrações. Elas foram desenhadas e pintadas digitalmente, depois animadas no *After effects*. Essas imagens tem movimentos através da linguagem da montagem do cinema.

A animação foi feita tendo como base os 12 princípios da animação, criados nos anos 30, pelos animadores dos estúdios da Disney: Frank Thomas e Ollie Johnston. Estes conceitos são utilizados até hoje e estão descritos no livro Disney Animation — The Illusion of Life. São eles:

- 1- Comprimir e esticar (*Squash and Stretch*);
- 2- Antecipação (*Anticipation*);
- 3- Encenação (*Staging*)
- 4- Animação direta e posição-chave (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*);
- 5- Continuidade e sobreposição da ação (*Overlapping Action and FollowThrough*);
- 6- Aceleração e desaceleração (*Slow In and Slow Out*);
- 7- Movimento em arco (*Arcs*)
- 8- Ação Secundária (*Secondary Ations*)
- 9- Temporização (*Timing*)
- 10- Exagero (*Exaggeration*);
- 11- Desenho volumétrico (*Solid Drawing*);
- 12- Apelo (*Apeal*)

### **Cronograma**

Definição do problema	Escrita do projeto	Até 31 Agosto
-----------------------	--------------------	---------------

Componentes do Problema	Escrita do projeto	Até 31 Agosto
Recolha de Dados	Pesquisa visual para painéis	01 a 15 Julho
Análise de Dados	Análise das imagens	15 a 30 Julho
Criatividade	Geração de idéias para roteiro	01 a 15 Agosto
Materiais e Tecnologia	Projeção do <i>Storyboard</i>	15 a 30 de Agosto
Experimentação	Geração de alternativas para ilustrações	01 a 15 de Setembro
Modelo	Definição das ilustrações	15 a 30 de setembro
Verificação	Montagem da animação	01 a 15 de outubro
Desenho Construtivo	Refinar o que for necessário e possível	15 a 29 de outubro

## PESQUISA

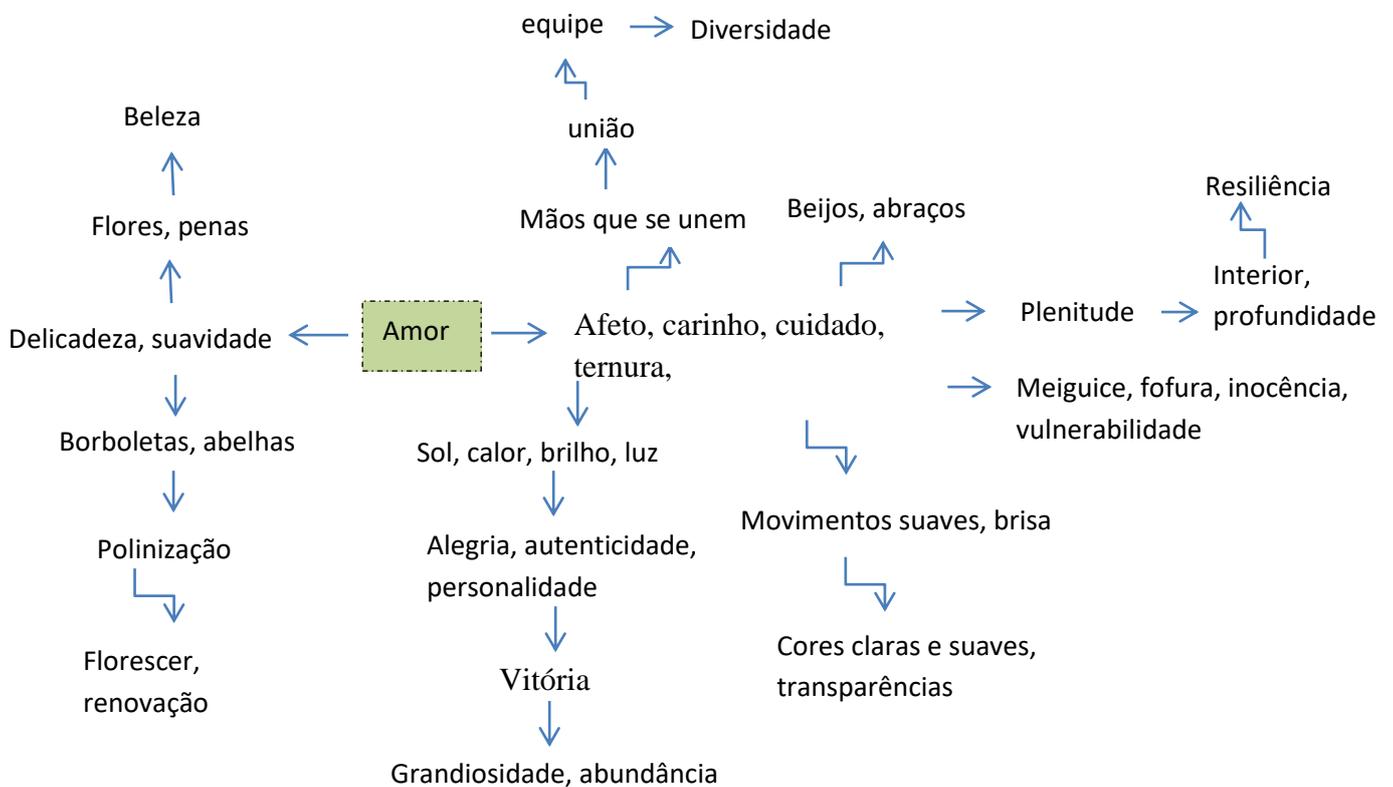
Texto de referência da animação:

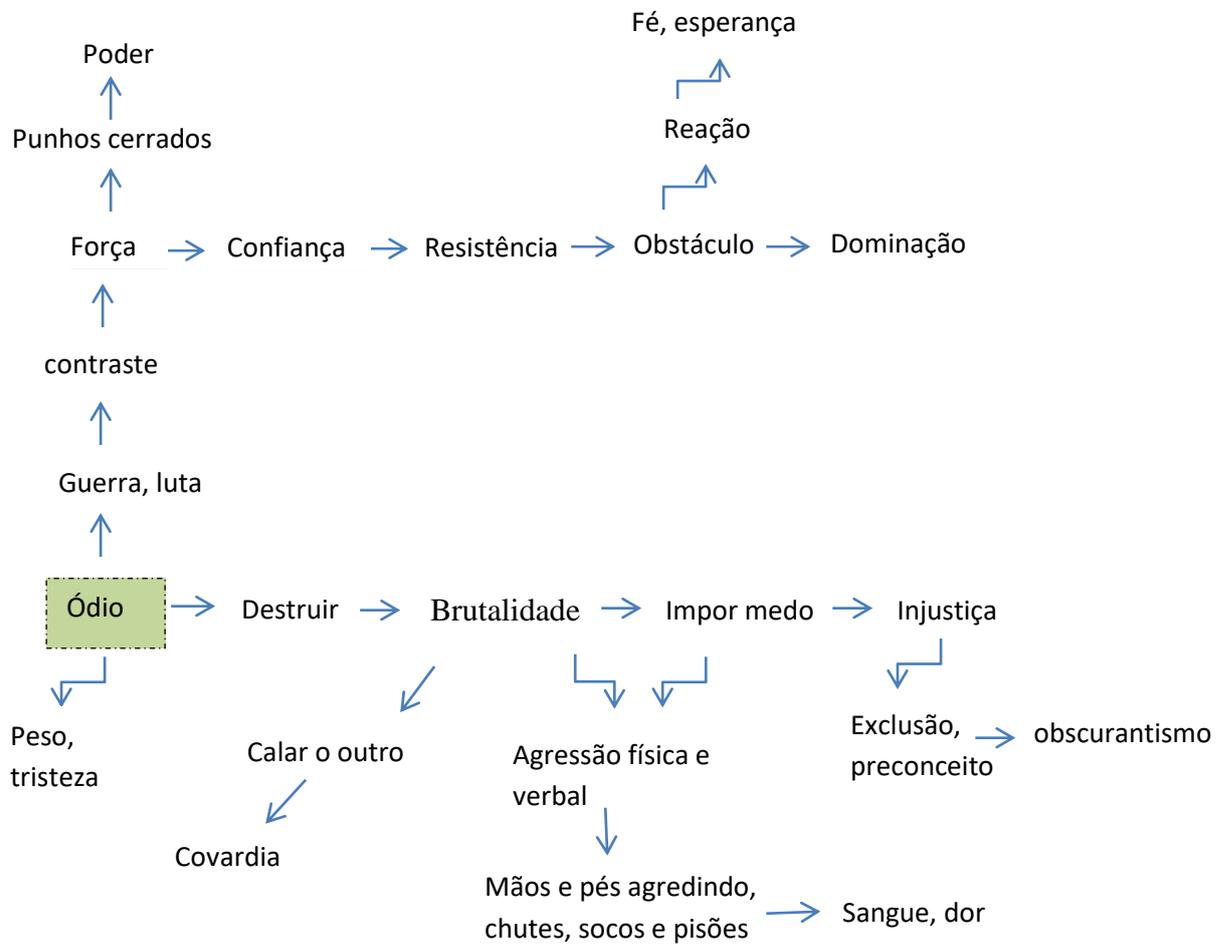
*“O ódio pode parecer forte, mas não se sustenta. Ele se retroalimenta de ódio e se exaure nele mesmo.*

*O amor é suave e pode parecer fraco, mas ele é a força mais potente e geradora de vida. Quanto mais se espalha, mais ele se fortifica.”*

Para realizar a pesquisa foram extraídas do texto as duas palavras mais importantes e que dão sentido à poesia: amor e ódio. As palavras representam a dualidade do poema, trazendo um sentido de oposição. Com estas palavras foram feitos mapas mentais que inspiraram outras palavras e trouxeram novos significados. Com estas novas palavras foram feitas pesquisas visuais que geraram inúmeras imagens. Através da análise dessas imagens foram buscadas inspirações e criados os roteiros.

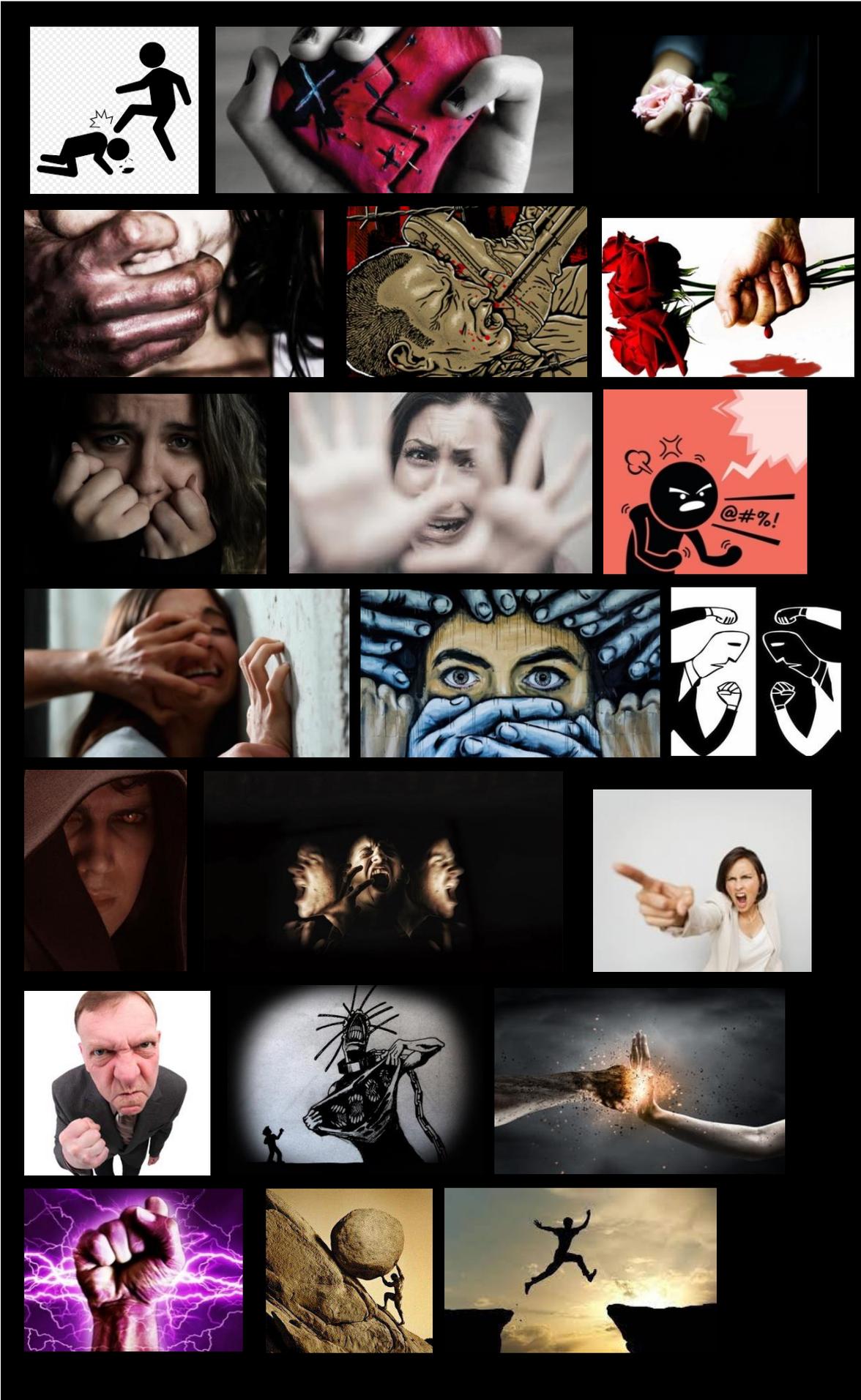
### Mapa mental





# Pesquisa Visual





## ROTEIROS

Para criar uma história é necessário uma ação e o desenrolar da ação. Pensando em passar a idéia de resistência ao ódio, que é o objetivo da animação, a história deveria ter uma ação de brutalidade e depois uma reação, finalizando com a vitória do bem. As imagens do segundo painel com ação de brutalidade que inspiram o início da animação.

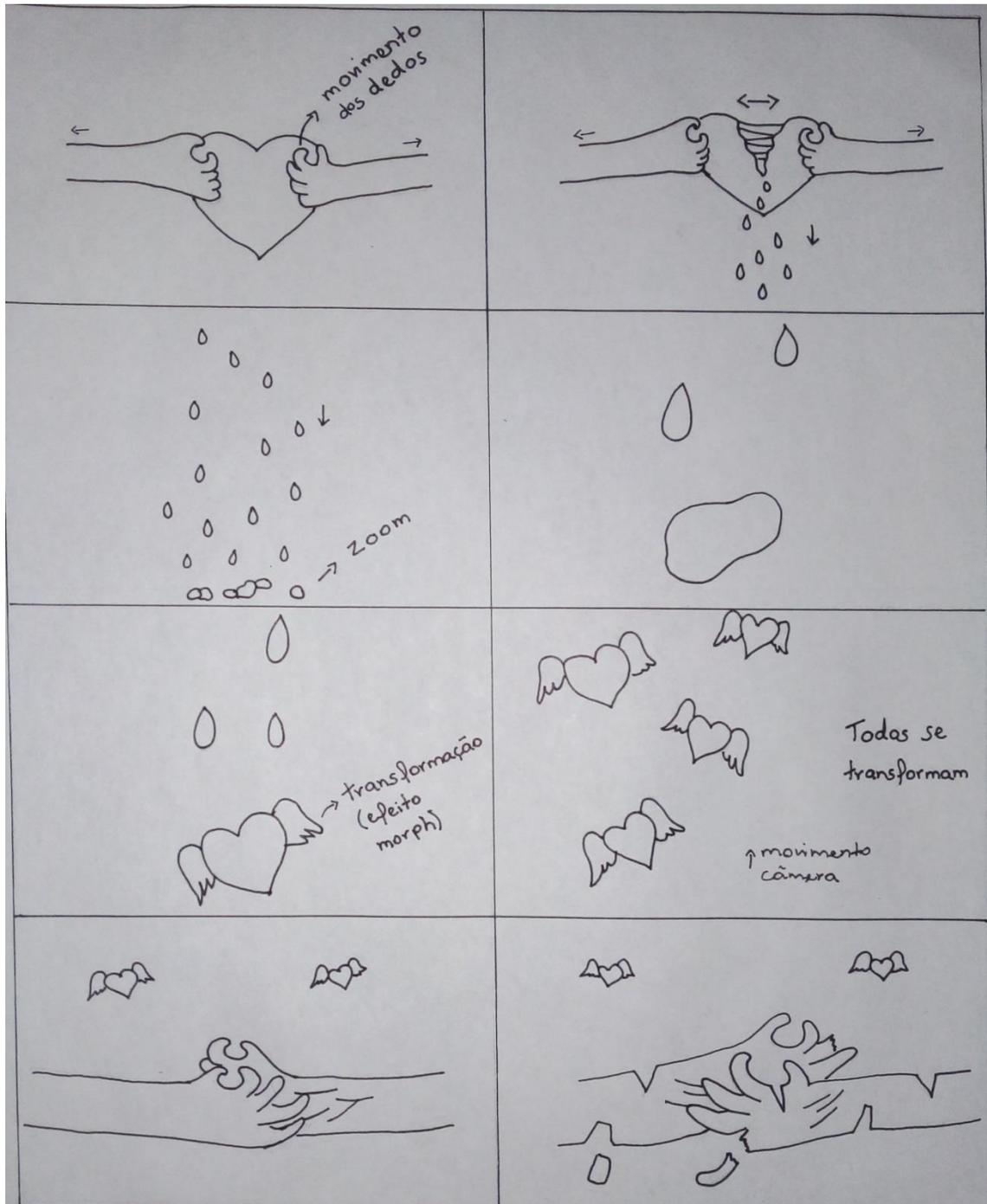
### Análise das imagens e opções de roteiro:

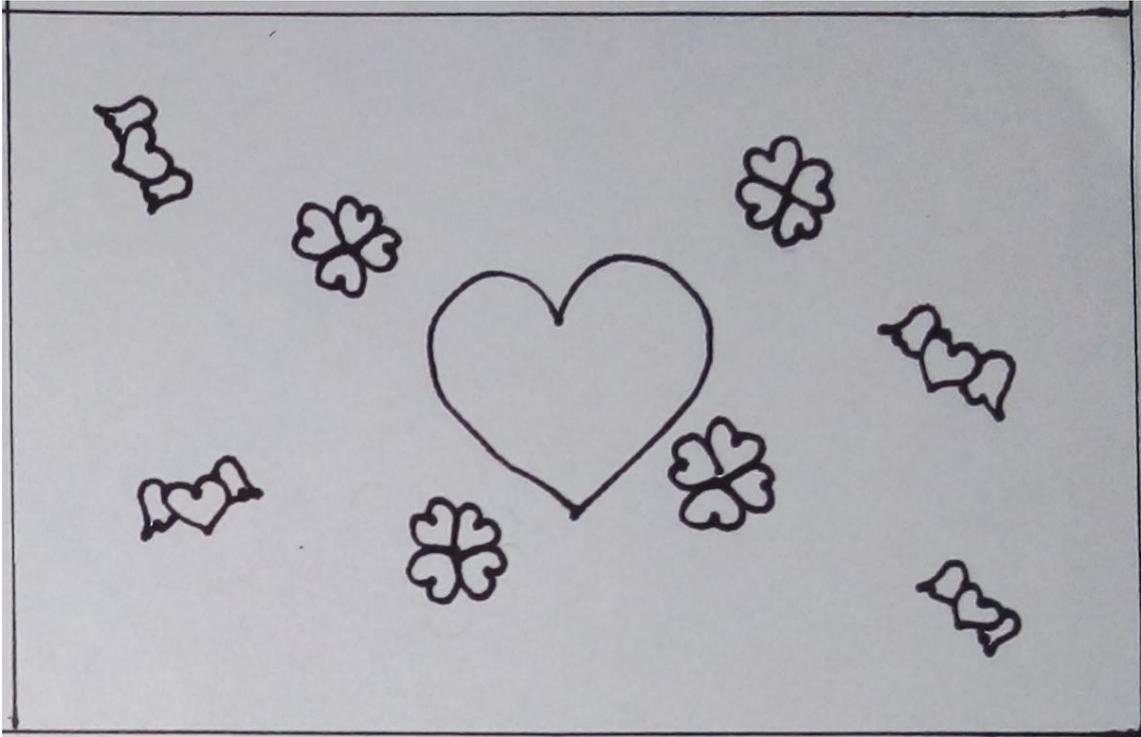
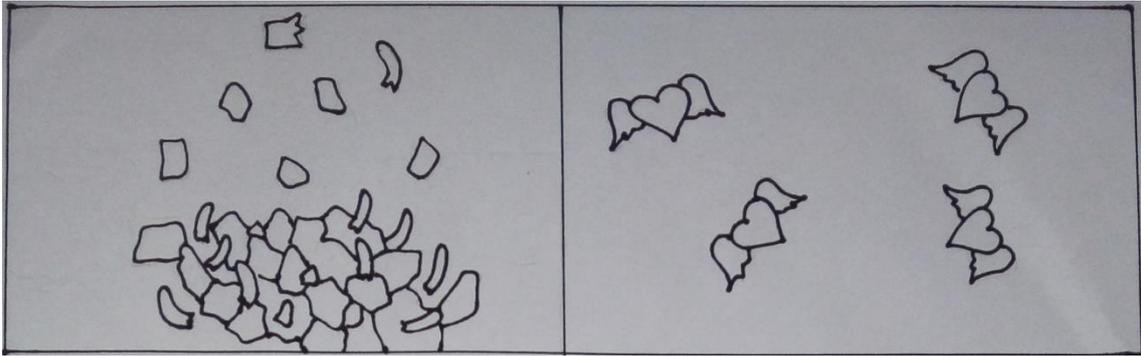
- 1- Soco sai de boca aberta / uma mão aberta contém o soco / que faz a mão do soco voltar e engasga quem enviou o soco.
- 2- Mão esmaga flor / começam a cair sementes no solo / em instantes começam a crescer muitas flores que amarram as mãos.
- 3- Coturno pisa na flor / a flor se transforma em borboletas / elas se juntam e pegam bota e saem voando com ela / falta final. A bota é um corpo com braços e cabeçinha minúscula.
- 4- Coturno pisa na flor / câmera baixa para raiz, caminha por raízes embaixo da terra e sobe mostrando uma linda paisagem / Mostra algum movimento das árvores e flores mandando energia de volta pras raízes e câmera retorna/ raízes formam mãos que enviam soco e destrói bota.
- 5- Coração sendo rasgado por 2 mãos / começa a pingar sangue que viram vários corações com asas / mãos começam a se destruir uma a outra / Os vários corações voltam a se unir formando um novo coração rodeado de flores

## STORYBOARDS

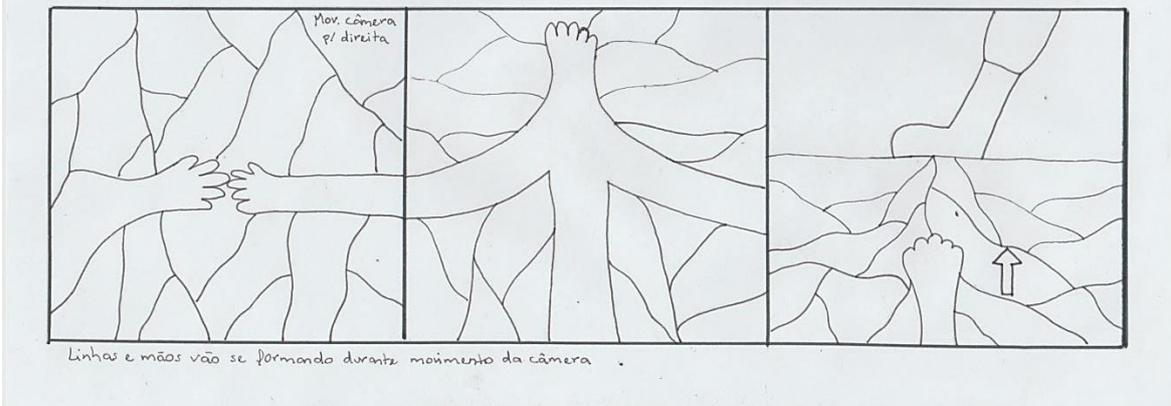
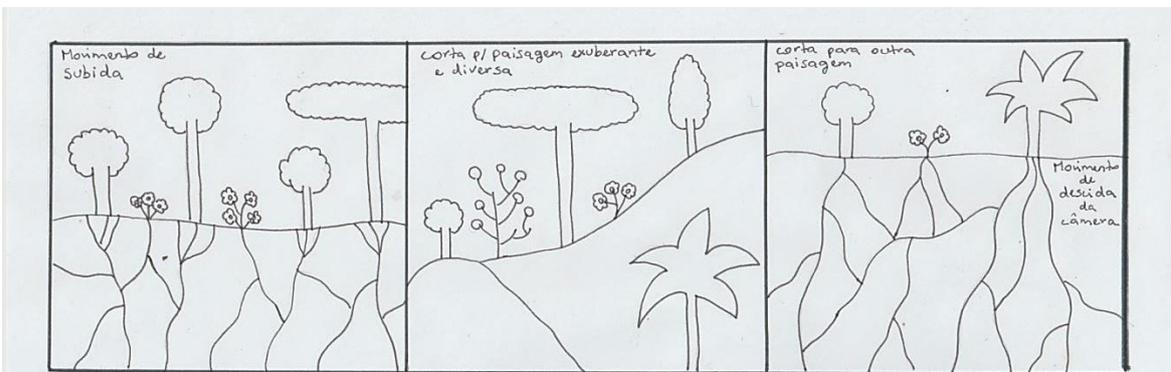
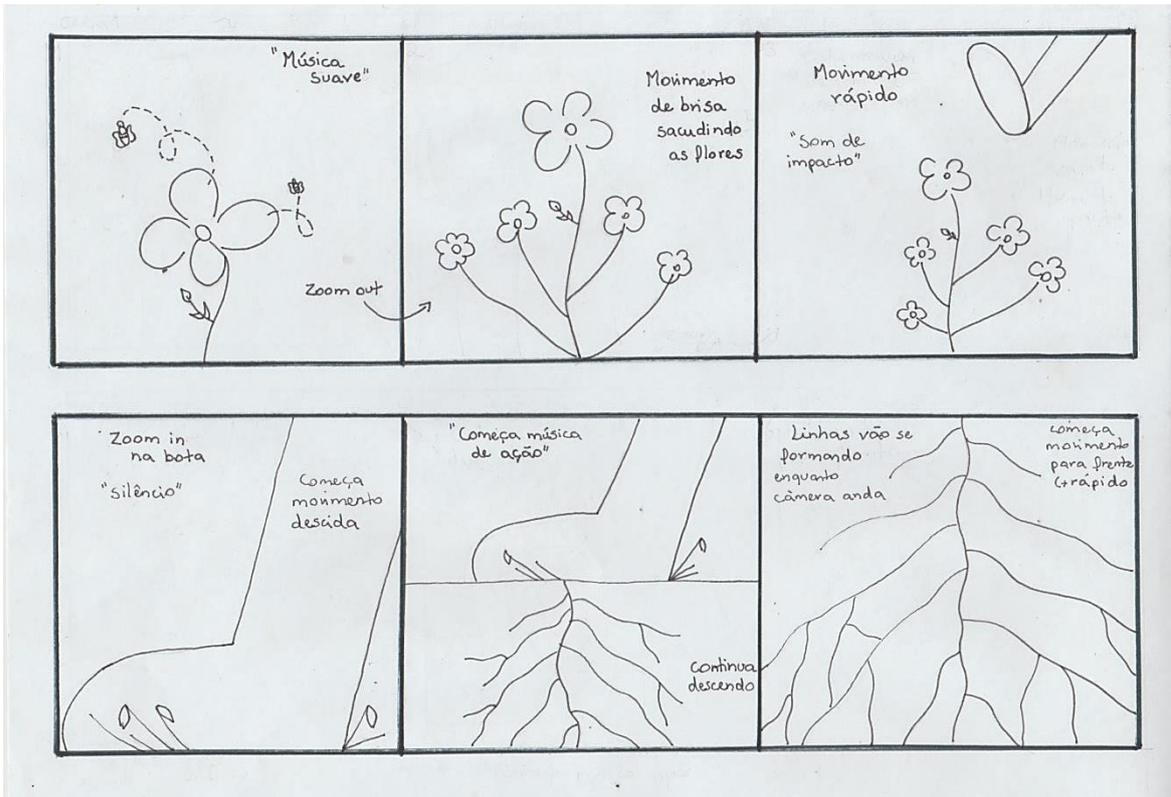
Foram feitos *storyboards* dos roteiros 1, 4 e 5. O *storyboard* do roteiro 1 foi descartado na versão feita à lápis, por isso não foi incorporado ao trabalho.

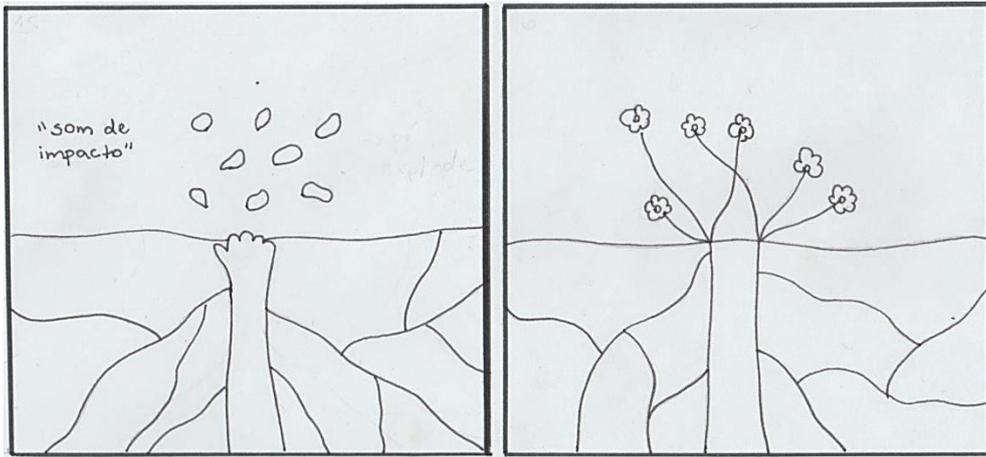
### Roteiro 4



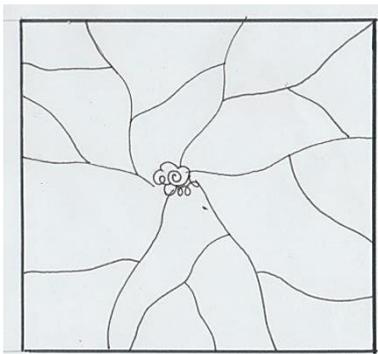
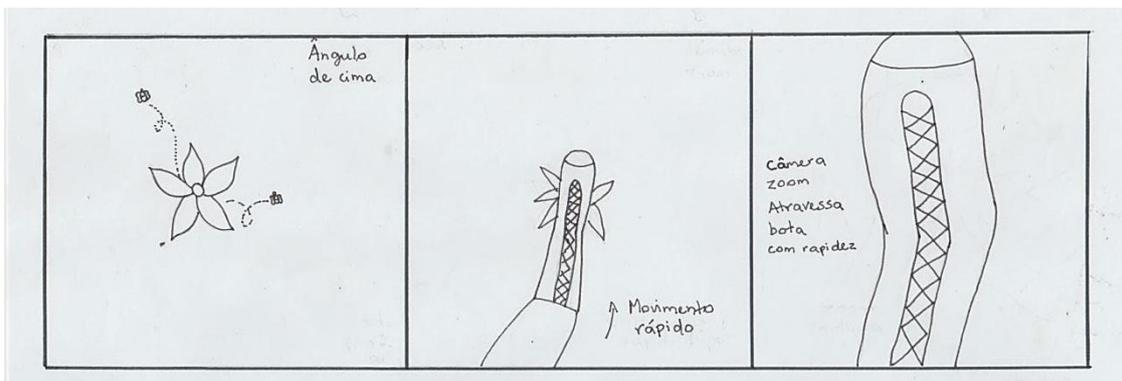


**Roteiro 5**



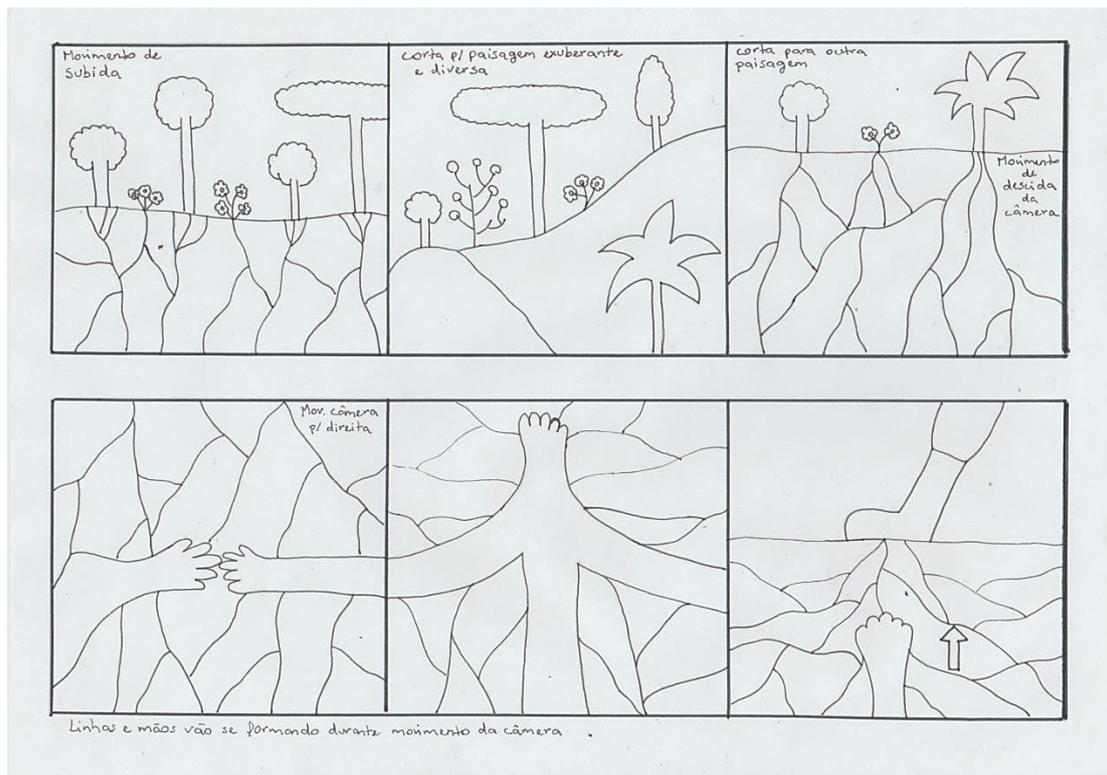


Alternativa para a primeira cena:



*Linhas vão se formando enquanto câmera anda e muda de direção.*

Continuação segue igual:



Outras alternativas:

- A cena da paisagem exuberante ao invés de corte pode ser uma continuação de subida da câmera, mostrando uma paisagem bem aberta e com bastante profundidade de campo.
- A mesma cena também pode ser feita com fotos reais de florestas exuberantes. Várias fotos com cortes rápidos.
- Outras cenas também podem ser modificadas durante a montagem da animação por motivos técnicos.

Imagens de Referência

Flor do início



Bota



Raízes



Paisagem exuberante:



Mãos se unindo nas raízes:

- Eu estava na dúvida de como fazer o final, e quando vi estas imagens tive a idéia de utilizar a união das mãos junto às raízes, e a mão no final explodindo a bota.



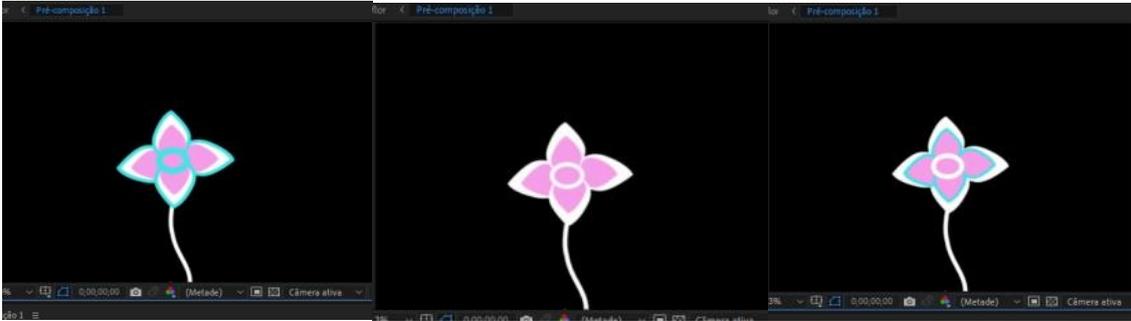
Mão do final, que explode a bota:



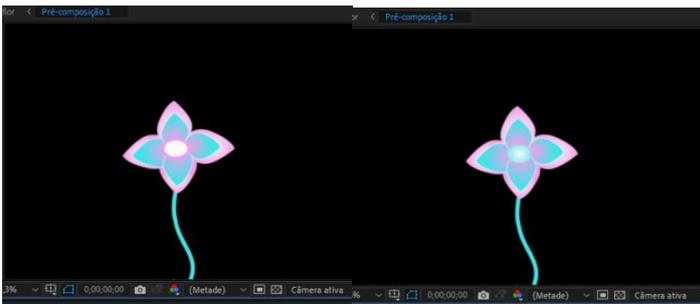
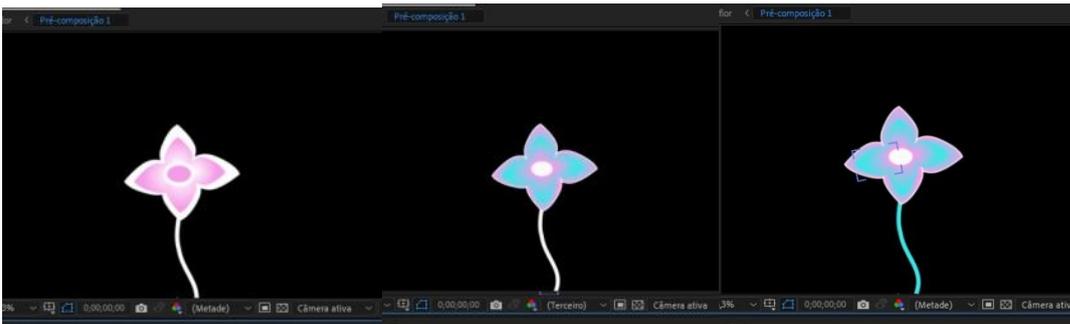
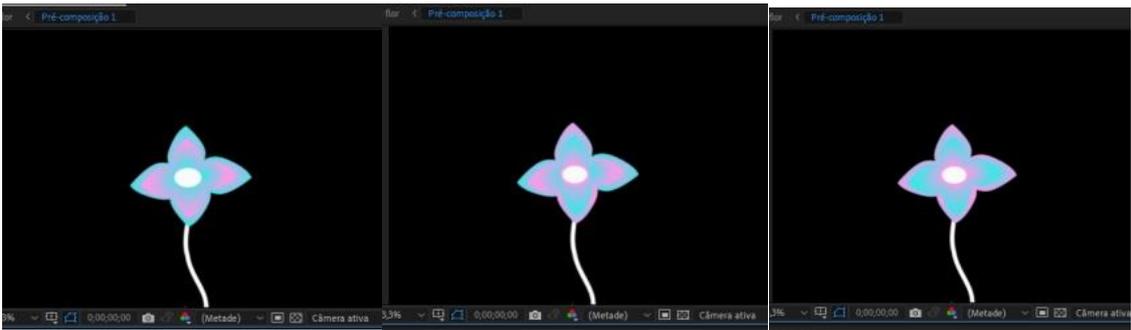
## Geração de Alternativas

### Ilustração Flor (personagem principal)

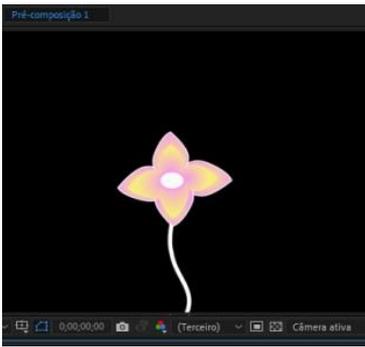
No After Effects



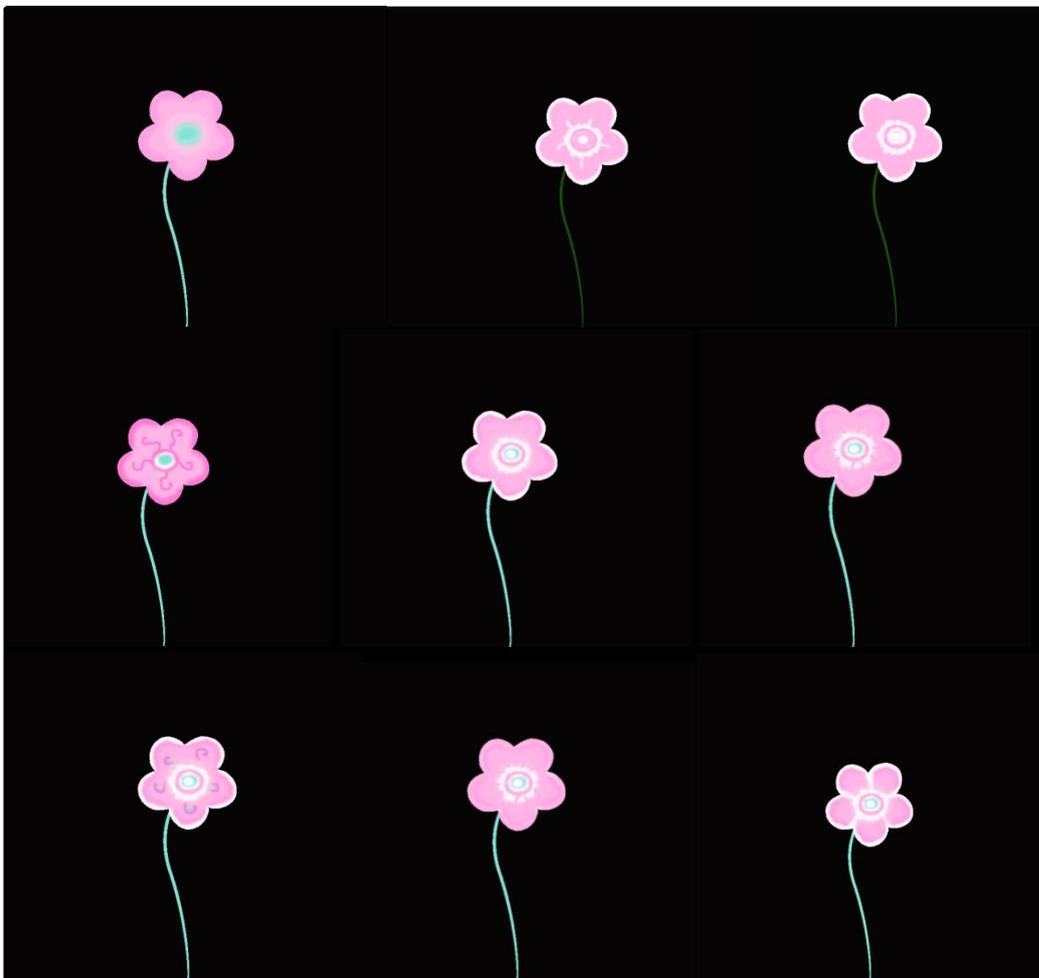
*Com Gradiente:*

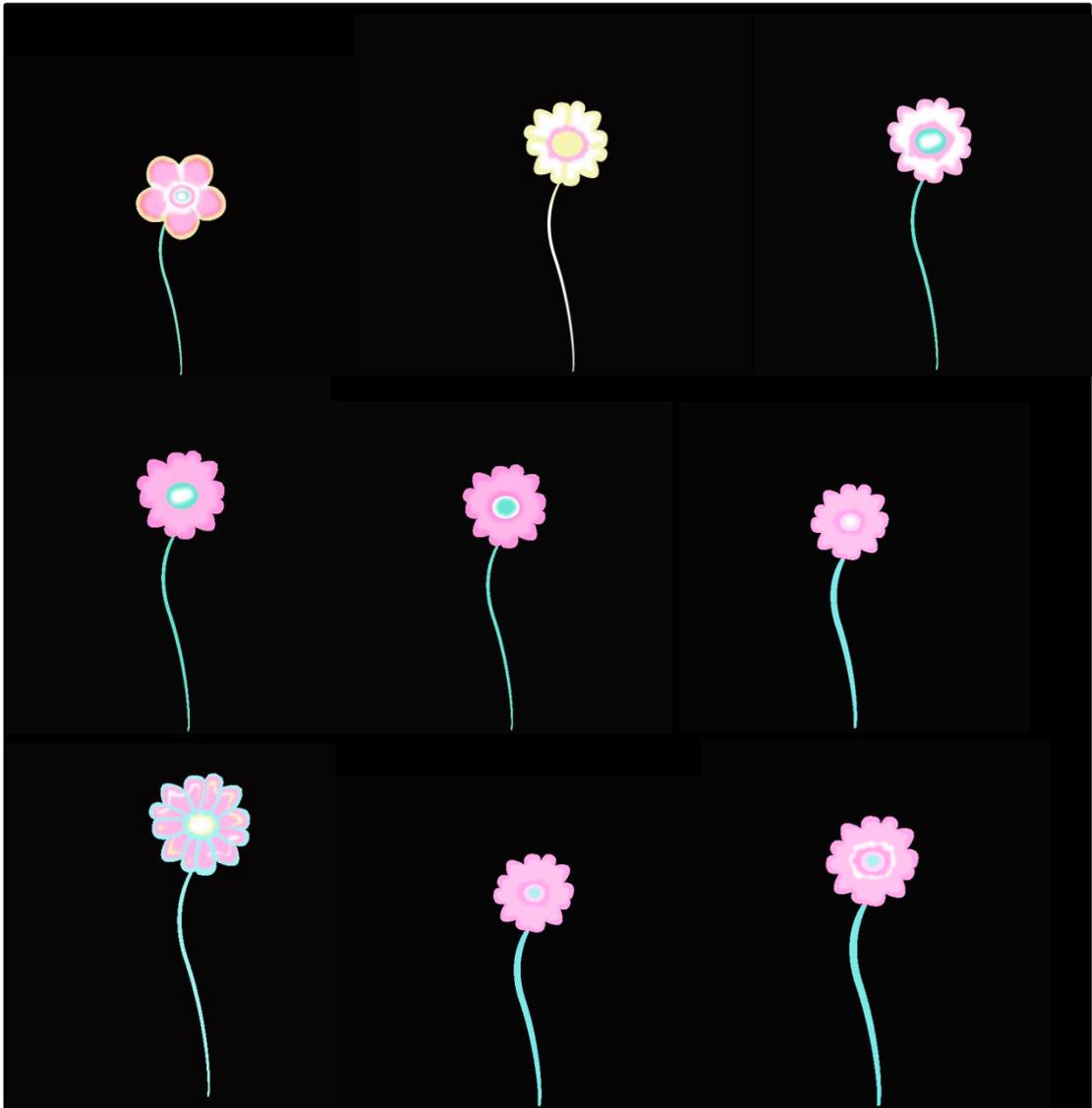


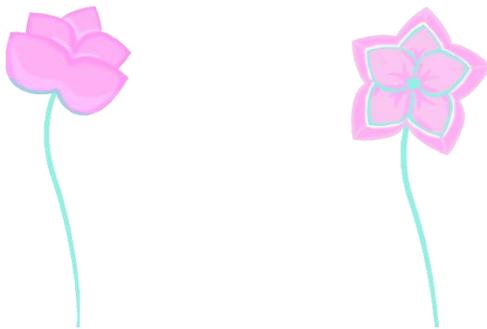
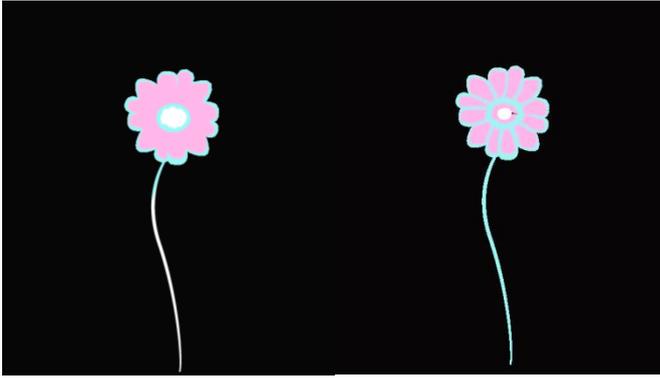
*Com amarelo claro no lugar do verde azulado.*



Fora do *After Effects*







Foi pensado em criar novos esboços manuais utilizando o pensamento divergente e pensando em formatos criativos para a flor, pois apesar da geração de todas essas alternativas, ainda não havia certeza da flor (personagem principal) que seria escolhida.

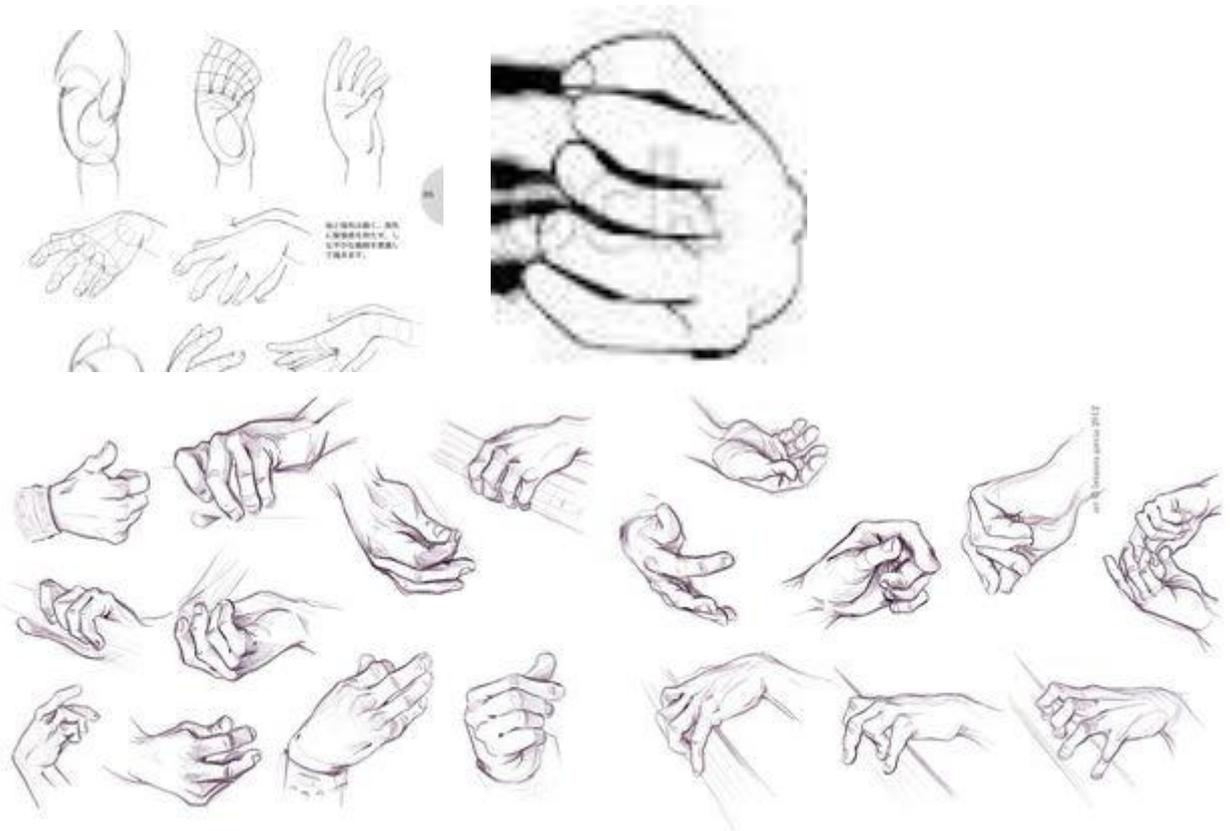
Neste momento foi feita a banca intermediária, e como já estava havendo dúvida sobre a escolha do roteiro 4 ou 5, foi decidido começar a desenvolver o roteiro 4, por acreditar que ele possa representar mais a poesia.

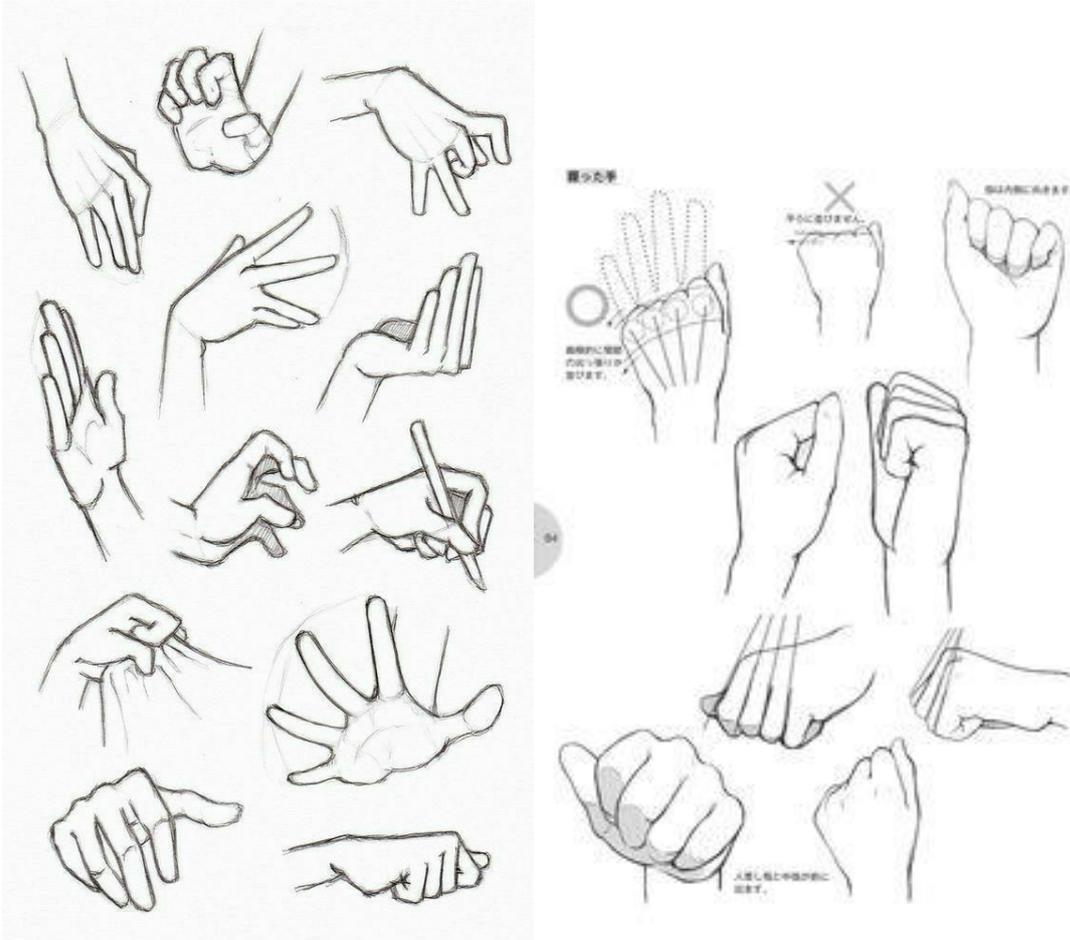
## ROTEIRO 4 - Ilustrações

A ilustração do coração e dos pingos são representações visuais que devem ser facilmente reconhecidas, portanto tem formas e cores comuns a estes elementos, a cor é vermelho com formato padrão. Eles não têm contorno, pois seus movimentos durante a animação funcionam melhor sem contorno.

A ilustração das mãos foi o mais complexo do trabalho. Foi necessário um estudo maior sobre seu movimento e formato, tentando obter um efeito de maior realismo.

Imagens de referência das mãos:





Mãos escolhidas como base de referência para primeira cena:



### Estudos de formato e cor

A princípio as mãos seriam mais detalhadas com unhas e linhas, mas foi decidido fazer as mãos sem detalhes, dando um estilo mais simplificado à ilustração, assim toda a ilustração é em *flat design*. As mãos têm apenas um contorno, que é necessário para entendimento da forma.

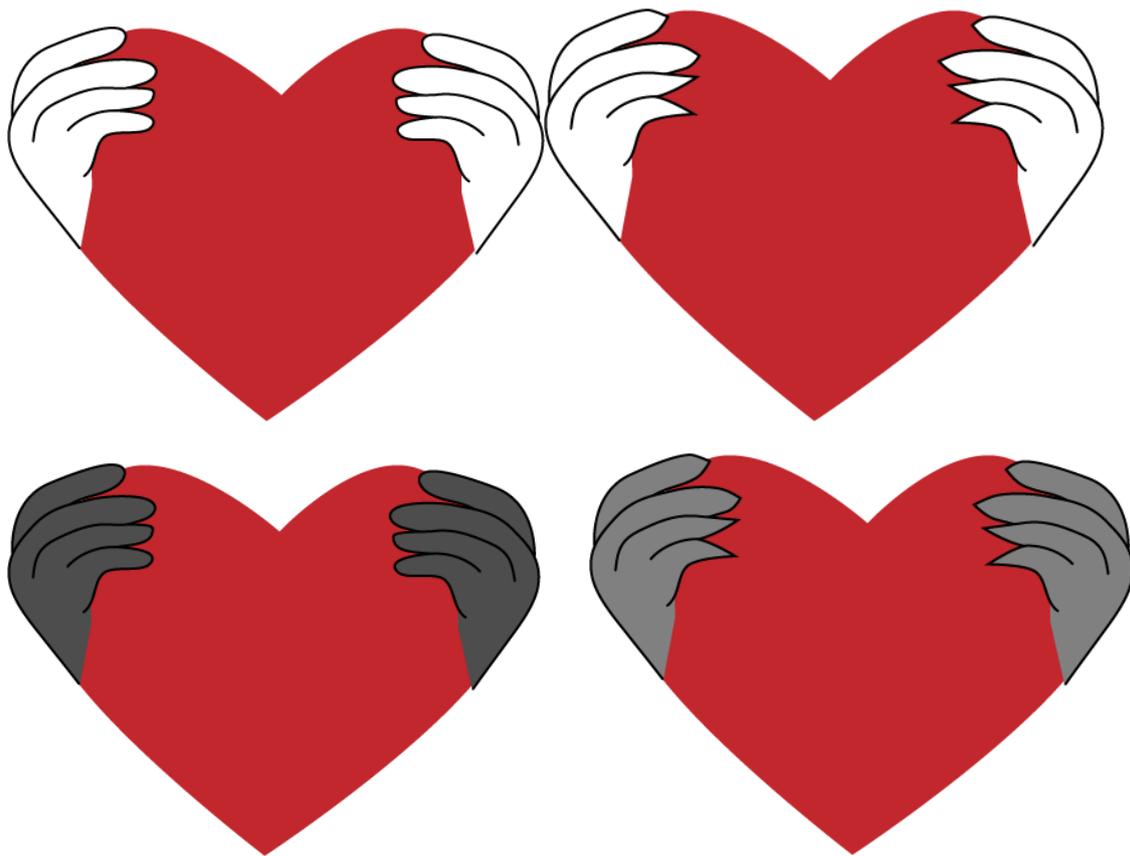


Cor das mãos – Foi pensado na cor vermelha, mas foi descartado porque o coração já será vermelho. A preta também foi descartada pelo risco de poder ser relacionada à preconceitos raciais. As cores branco e cinza foram as escolhidas, pois ambas não são cores reais e funcionam como conceito.

#### **Primeira cena (mãos apertando o coração)**

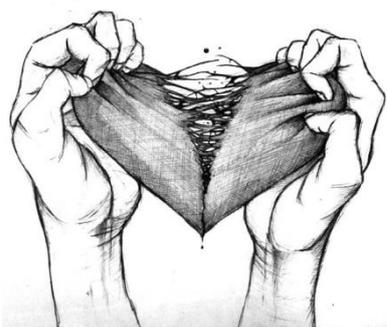
Formato – Foram testados dedos pontudos para dar uma idéia de monstruosidade, mas esta idéia também pode ser passada nos movimentos.

Foi decidido inserir os punhos e parte do braço no desenho das mãos para enriquecer a ilustração.



### Geração de outras alternativas

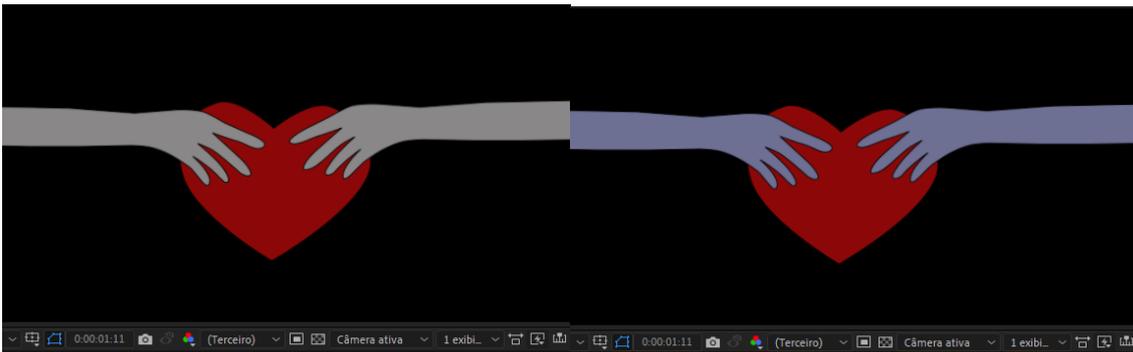
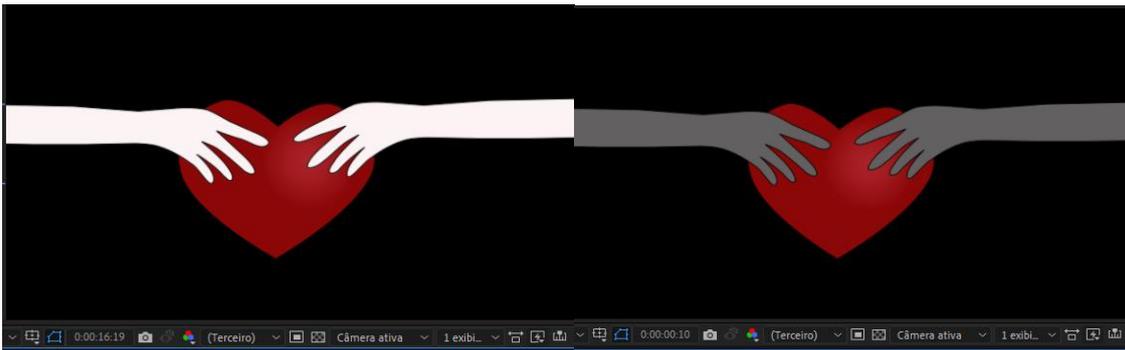
Imagem de referência:



Este ângulo de mão também não funciona na animação por ser em 2D. O dorso das mãos que deve aparecer e os braços devem ficar para os lados como no *storyboard*.

Então foram feitas fotos das próprias mãos no ângulo que deve funcionar na animação, como referência para desenhar.

Imagem de referência:



Foi decidido ilustrar as mãos no *After Effects* e não no *Illustrator*, já que não serão feitos muitos detalhes. O coração já havia sido decidido que seria no *After Effects* por razões técnicas. Sendo assim, ilustrar as mãos nesse mesmo software pode facilitar o processo de animação, principalmente a segunda parte da história, quando elas começam a se destruir.

Foram escolhidas as opções dos dedos com pontas arredondadas, pois as pontudas passam uma idéia de monstro de desenho infantil, e não é a intenção da animação. Os movimentos terão deformações nos dedos, assim o ódio vai aparecer na ação e não na aparência.

Foram feitas algumas alternativas de cores e tonalidades e foi escolhida a cor cinza, pois o branco lembra fantasmas, que não é a intenção do roteiro. A idéia é passar o

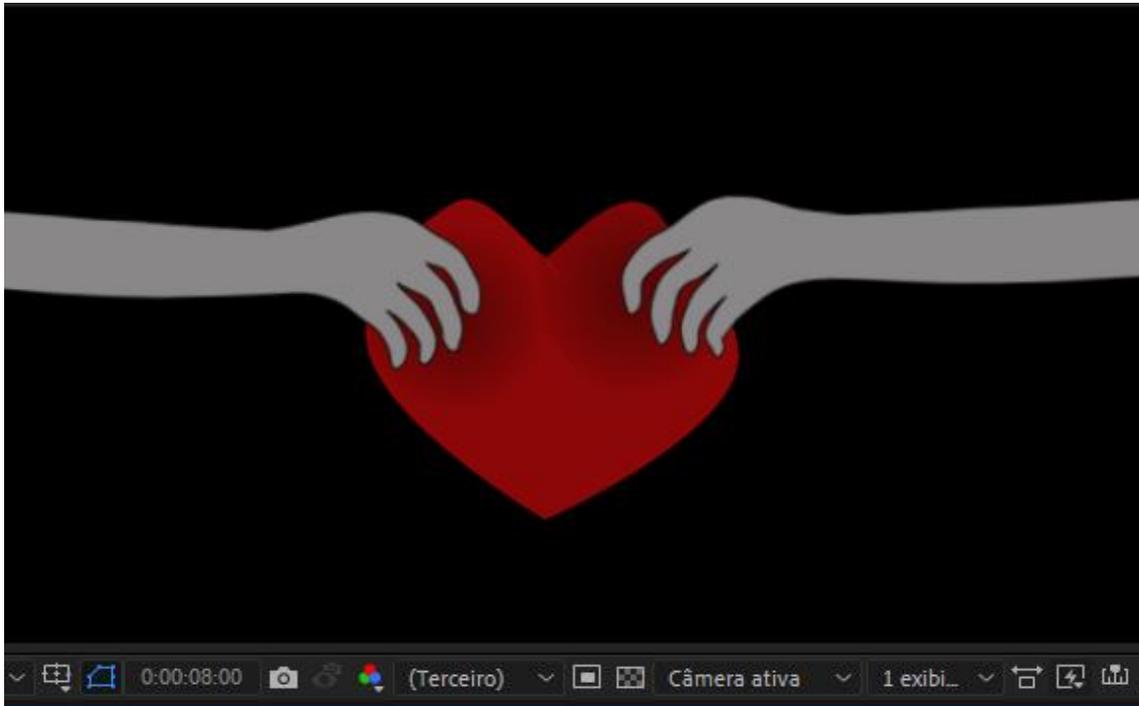
sentimento de ódio, mas deixando a interpretação livre, sem insinuar fantasma. A tonalidade escolhida foi o cinza mais claro, por parecer mais frio e nebuloso.

No coração foi feita uma opção de gradiente radial em um tom mais claro para dar volume na ilustração. Mas foi decidido começar com o coração sólido e o gradiente irá aparecer de acordo com o andamento da animação, utilizando tons escuros, acompanhando as mudanças de formato que ele vai ter, como se estivesse sendo atingido pela força da mão, não só no formato mas também na cor.

Nas duas primeiras imagens acima o coração ainda está com gradiente claro, nas duas seguinte apenas sólido e o gradiente será utilizado no movimento conforme mencionado anteriormente.

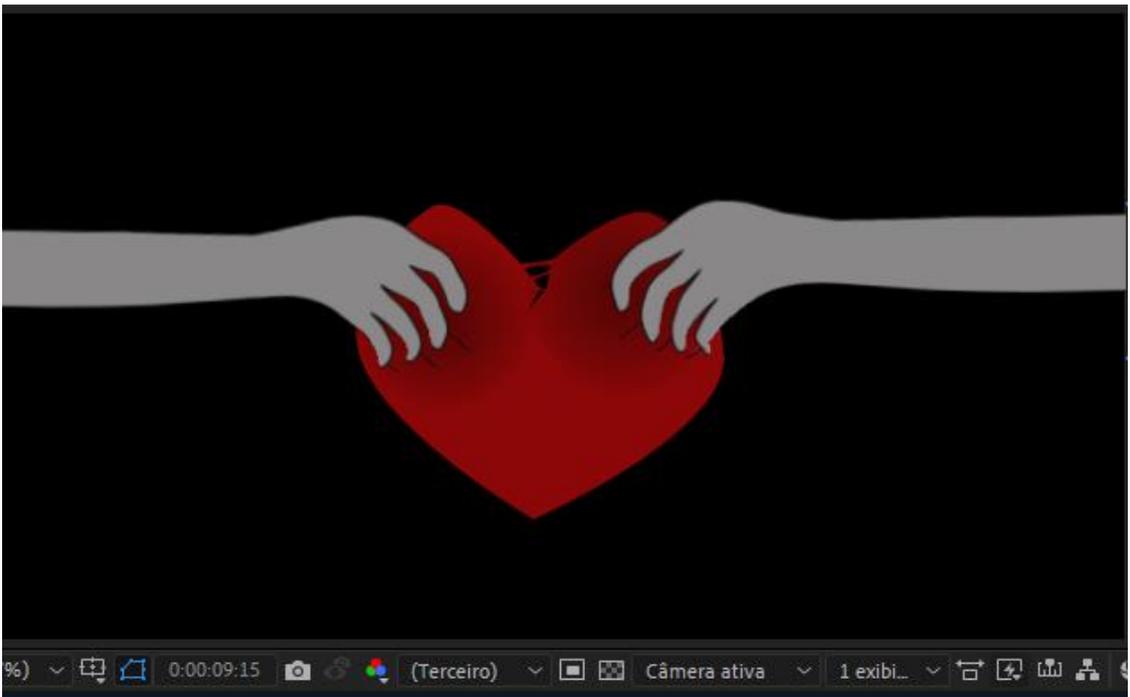
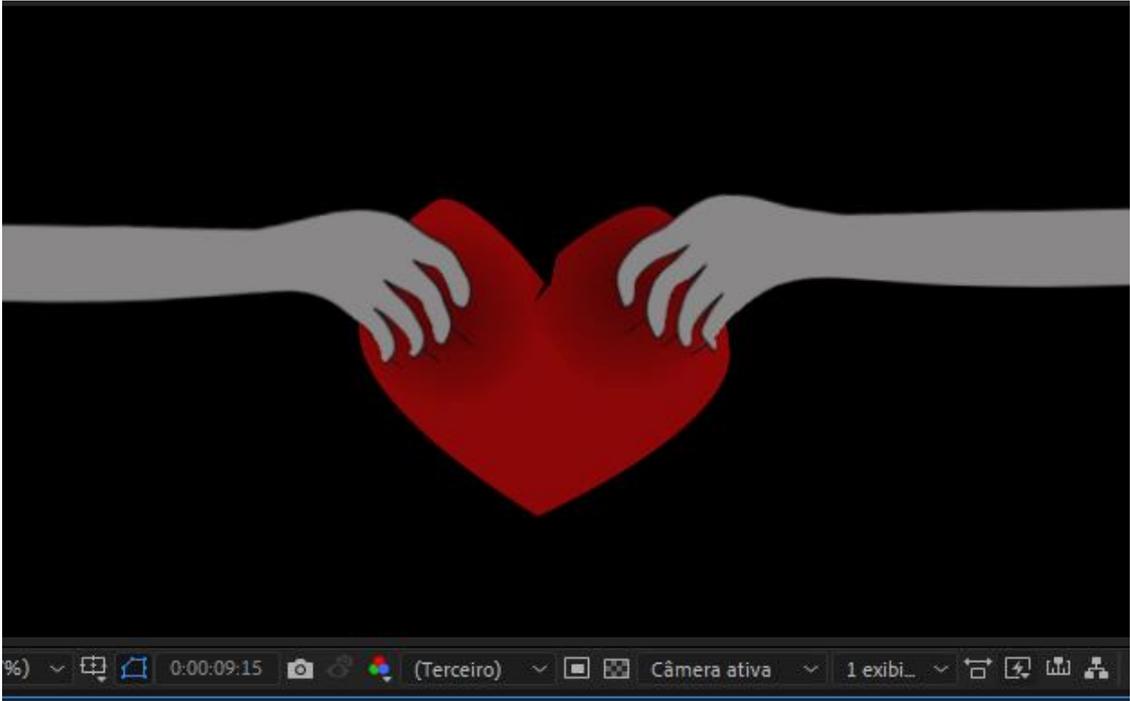
### Cena um

Mãos apertando o coração, que muda de forma e de tonalidade com os gradientes:



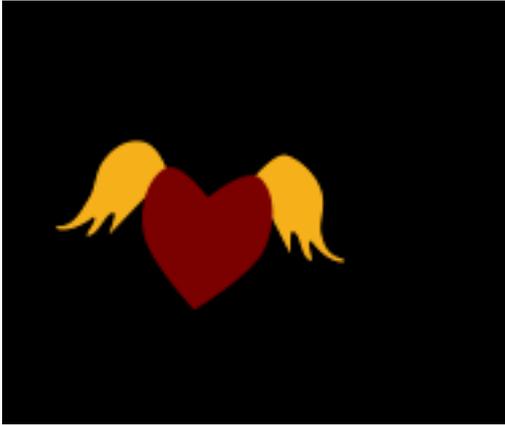
As ilustrações sempre devem ser pensadas de acordo com o movimento que a imagem terá. Por exemplo, o coração já foi desenhado com o corte de abertura, que ficou escondido e só apareceu quando a imagem teve o movimento de abertura para as laterais.

Na abertura do coração foram feitas duas opções, com linhas no corte do coração (como na imagem de referência anterior) como se fossem rasgões, e outra com o corte seco (ambas abaixo).

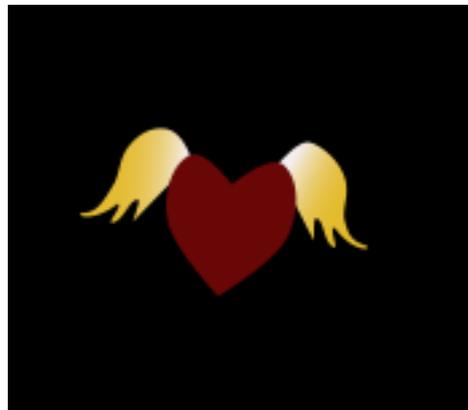
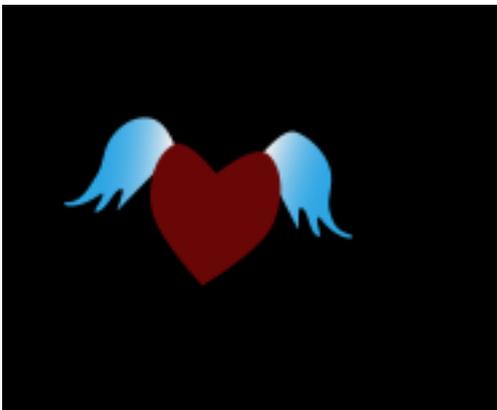


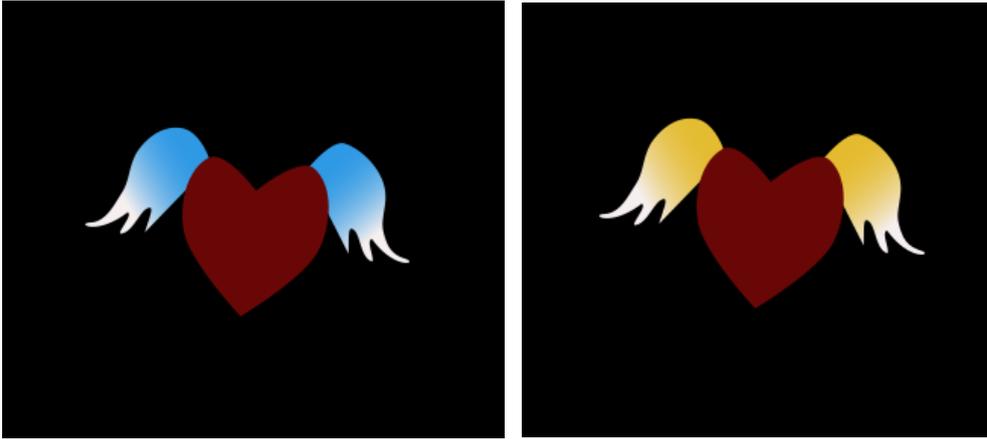
### **Cena dois**

As asas dos corações seriam todas brancas, mas foram feitas opções de outras cores como amarelas e azuis. Ou serão todas brancas ou terão diversas cores.



Também foram feitas opções com gradientes em amarelo e branco e azul e branco:





Foi escolhido gradiente por dar a suavidade característica das asas. Gradientes com pontas brancas ficam visualmente melhores, parecendo terem sido clareados pelo reflexo da iluminação. Foi escolhido ficar com as cores azul e amarelo em gradiente e descartado o branco sólido.

### **Cena 3**

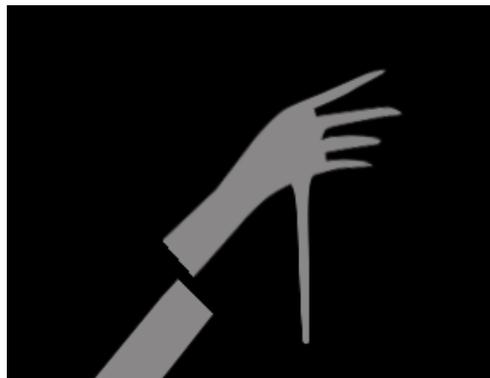
Foi pensado em fazer várias ilustrações das mãos com posições diferentes e animação frame a frame, mas isso necessitaria mais tempo. Então foram utilizadas as mesmas ilustrações da cena um e as mãos foram se duplicando e foram feitas animações aleatórias demonstrando movimentos transtornados e de agressividade.

Algumas mãos foram ficando mais pontudas e disformes, outras com rasgos e buracos, outras com ossos quebrados:





Outras, ainda, caindo pedaços:

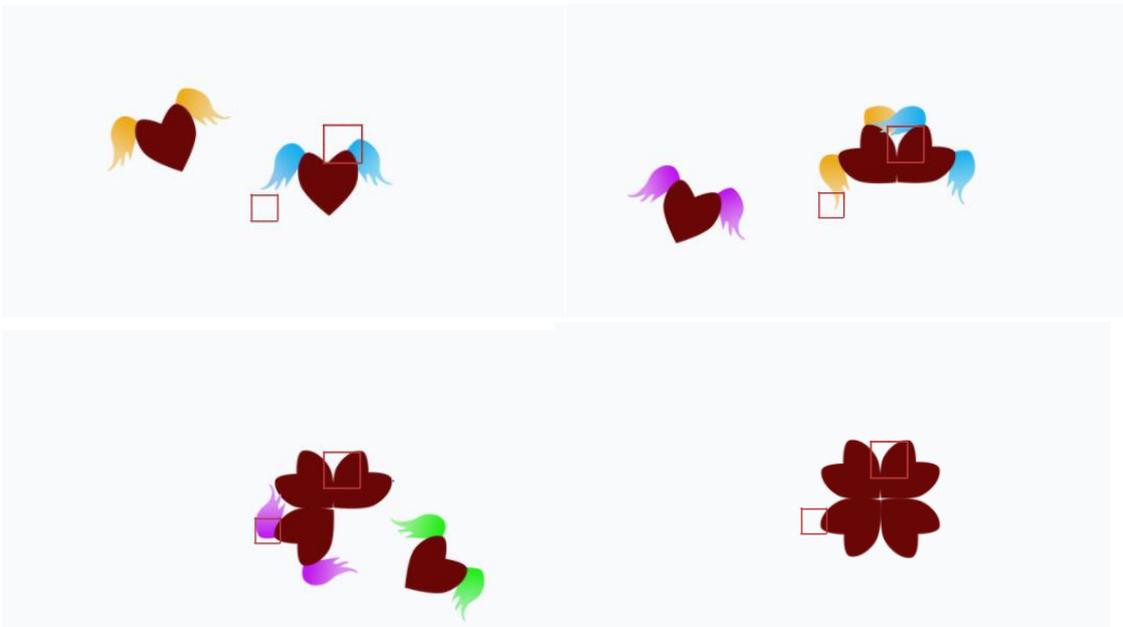


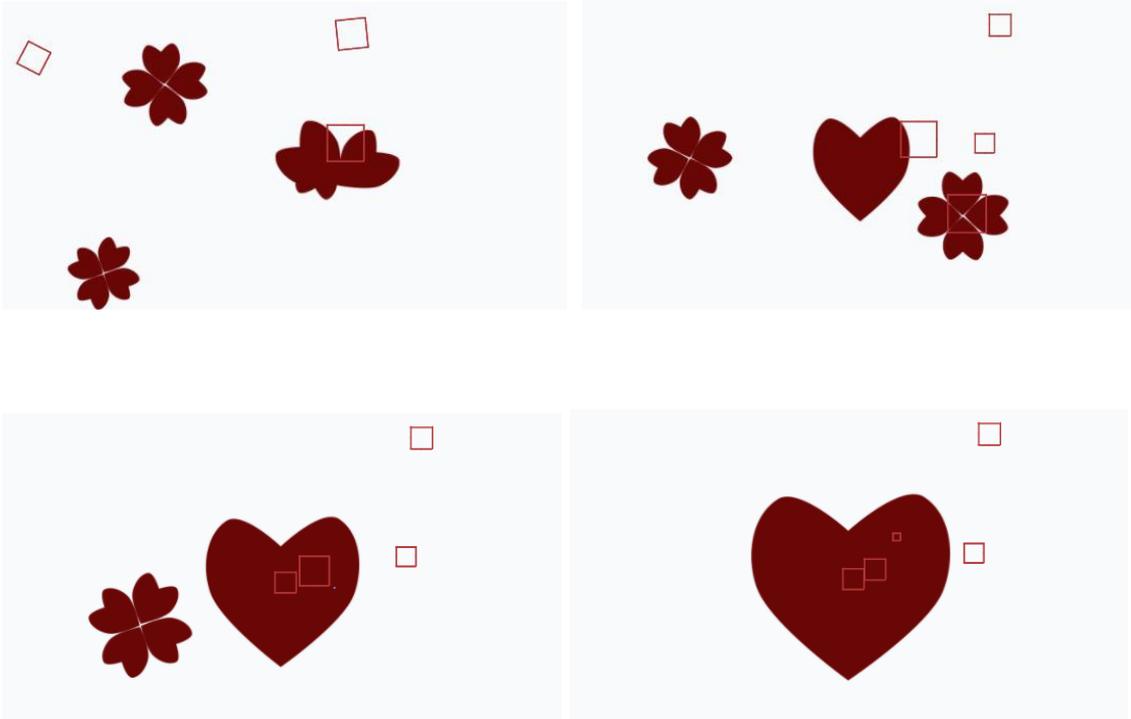
E no final todas se desmancharam. Alguns efeitos foram utilizados para agregar nas movimentações de destruição até sobrarem formas desconexas e depois todas caem:



#### Cena 4

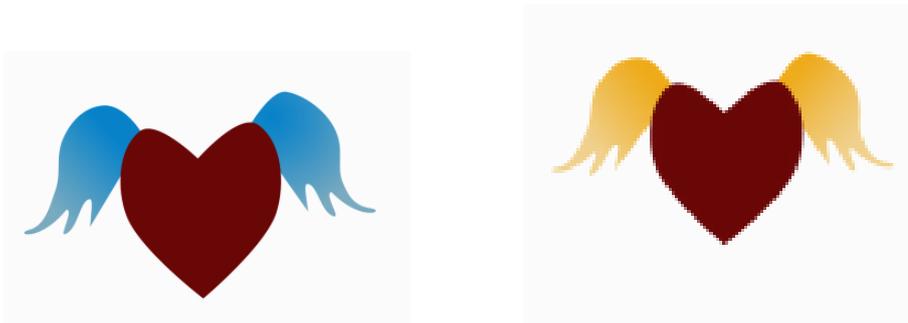
Os corações sobem e se unem formando flores como se fossem suas pétalas. Eles vão se unindo e aumentando um coração que no final forma um grande coração como no início. Os primeiros chegam com asas e vão se juntando e os próximos já chegam formados em flores. Cada par de asas tem uma cor diferente, demonstrando diversidade.





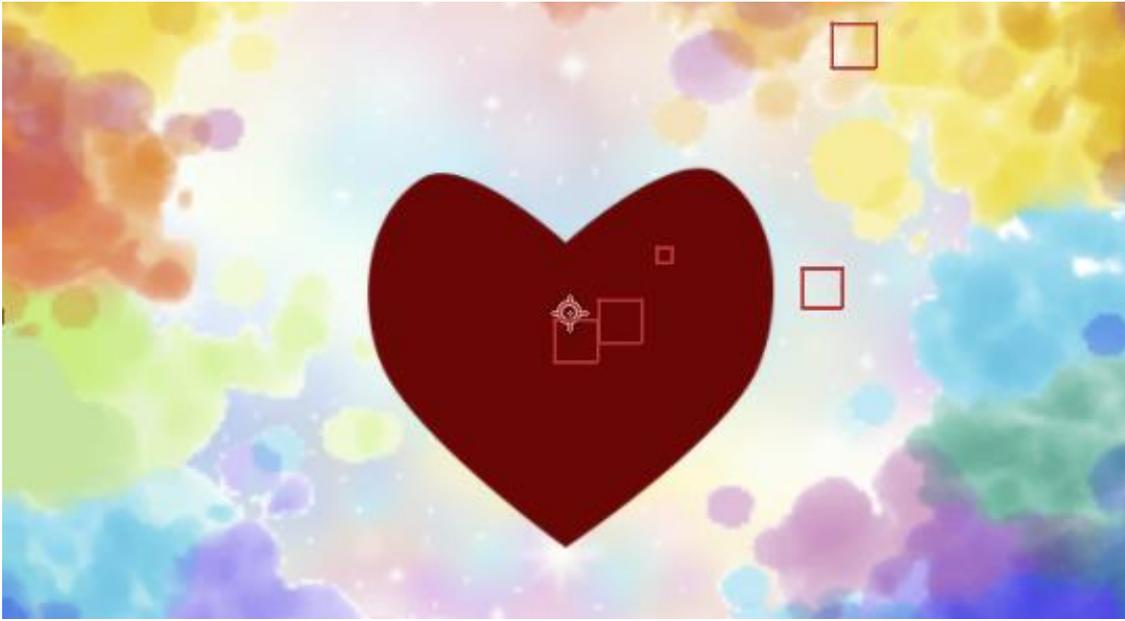
## Fundos

Os fundos mudam de cor de acordo com o andamento da história. Nas cenas de maldade o fundo é preto e na cena de reação do coração (cena 2) muda aos poucos para branco. Com o fundo branco foi necessário modificar as cores das asas, pois eram em gradiente com branco. Foram colocados tons de azul mais escuro e mais claro e amarelo mais escuro e mais claro:



Na última cena (cena 4) foi pensado em fazer um desenho com linhas em espiral e florais, que iria sendo desenhado durante a movimentação, mas foi descartado porque provavelmente ficaria melhor em única cor e pelo conceito seria melhor colorido, além de necessitar mais tempo.

Então foi decidido utilizar imagens prontas. O fundo foi ficando branco quando os corações aparecem, e durante as suas movimentações foi ficando colorido e aos poucos com estrelas. Foram usados 3 fundos diferentes, que foram sendo sobrepostos, e no final formam uma composição.



Foi aparecendo um gradiente radial em tom mais claro para dar volume na ilustração. No final o coração faz movimentos de expansão e retração como se estivesse batendo, acompanhado de sons de batida do coração.



## Paleta de cores

### Cena um



### Cena dois



### Cena três



### Cena quatro



### Fundos cena quatro



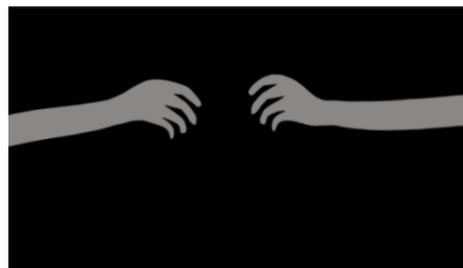
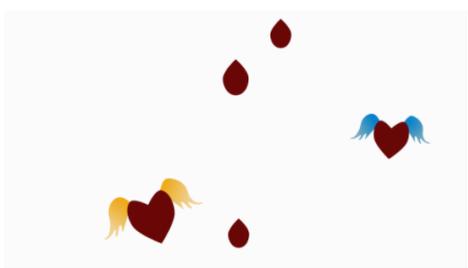
## Movimentos de câmera

Durante as cenas a câmera fica estática, apenas nas transições de uma cena para outra que existem movimentos de câmera. Foram testados cortes secos e movimentos de subida e descida nas transições entre as 3 primeiras cenas. Foram escolhidos movimentos de descida (da primeira cena para a segunda), e subida das mãos para os corações (da segunda para a terceira), e descartados os cortes secos. Na descida tem um leve *zoom* e na subida foi testado um *zoom*, mas foi descartado. Da terceira para a quarta e última cena não tem movimento de câmera, as mãos caem e em seguida os corações sobem.

Da primeira para a segunda cena:



Da segunda para a terceira cena (o fundo foi escurecendo durante a subida):



## Áudio

Foram testados vários sons para os movimentos de cada cena, de acordo com os sentimentos que as imagens transmitem. Os sons foram retirados de uma coletânea pessoal construída com o passar dos anos, de sons baixados da internet de domínio público ou comprados. Na primeira cena foram colocados sons que representam dor e tristeza (1). Na segunda cena, quando surgem as asas foram colocados sons de superação (2). Na terceira cena de autodestruição das mãos foram colocados sons desarmônicos (3). E na cena quatro final, foram colocados sons de vitória e alegria (4):

- 1- *The Beautiful Savage* – Música principal, que transmite tristeza.  
*Ice crackling 02* – Som de gelo quebrando, que parece o coração quebrando.
- 2- *Magic zing* – Quando as asas começam a aparecer.
- 3- *Bass Guitar Star* – Música principal, que transmite suspense.  
*Broken Radio* – Sons de fundo, meio agudos, que lembram um rádio antigo.  
*LevelSpec\_CaveInDebris05* – Som de explosão.
- 4- *Constant Power* – Música que transmite superação.  
*Forensics* – Música que transmite alegria.  
*Broken Beat* – Sons de batidas do coração.

## ***LINK DO VÍDEO***

Título: Poesia Animada

<https://youtu.be/Gl6-xqMNI3I>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o intuito de transmitir uma mensagem poética utilizando meios artísticos através de 3 paixões pessoais: poesia, audiovisual e ilustração, tendo como base a utilização de técnicas do design gráfico, que unido ao audiovisual formam a animação.

O *motion design* é uma área bem desenvolvida do design gráfico, que inclui animações. É muito utilizado em publicidade, vídeos educativos, institucionais, video clipes e outros. Existem diversos estilos na criação tanto de ilustrações como de animação. Neste trabalho foi utilizado o estilo de *flat design*, que é bastante utilizado na área, e também na animação foi procurado fazer tudo da maneira mais simples devido ao limite de tempo.

A criação de uma poesia animada é um projeto pessoal. Foi dada maior importância para o entendimento da mensagem do que ilustrações muito detalhadas e animações arrojadas. O principal objetivo é que as pessoas assistam a animação e, mesmo sem ler a poesia, entendam a mensagem de forma simples e rápida, e que absorvam o sentimento positivo que a poesia transmite.

A ideia de utilizar as técnicas do Design Gráfico na criação do projeto era saber se o processo facilitaria na criação. A utilização de um processo bem definido e com tempo limitado ajudaram a tornar a criação bem definida e com riqueza de ideias, porém mais efetiva e dinâmica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livros Impressos

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman. 2012. V.3, 199p.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1981, 388 p.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Editora G. Gili: São Paulo, 2020. 160p.

LUPTON, Ellen. **Intuição, ação e criação**. Editora G. Gili: São Paulo, 2013. 188p.

BELLO, Maria do Rosario Lupi. **Narrativa literária e narrativa fílmica**. Editora Fundação Calouste: Lisboa. 2001. 469p.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation — The Illusion of Life**. Abbeville Press: New York, 1981. 576p.

WILLIAMS, Richard. **Manual da animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**. Senac: SP. 2006. 384p.

### Livros Digitais

SHANASA, Dhyan. **Manual de sobrevivência para Motion Designers**. São Paulo: Layer Lemonade. 2020. 105p.

FERREIRA, Ana Paula. **Ensaio Videopoesia: Uma poética da intersemiose**. Belo Horizonte: Em Tese. v. 8, p. 37-45, dez. 2004.

### Sites

<https://motionographer.com/>

<https://www.stashmedia.tv/>

<https://www.cartoonbrew.com/>

<https://theinspirationgrid.com/category/video/>

<https://www.layerlemonade.com>

<http://animacaosa.blogspot.com/>

## Redes Sociais

<https://www.instagram.com/garotasdomotion/>

[https://www.instagram.com/motiongraphics\\_collective/](https://www.instagram.com/motiongraphics_collective/)

## Estúdios

<https://romeuejulieta.net/>

<https://motionanimacao.com/#home>

<https://www.instagram.com/berromotion/>

<https://www.instagram.com/alopraestudio/>

## Festivais

<http://mumiainternational.blogspot.com/>

<https://www.instagram.com/lanternamagicafestival/>

<https://www.instagram.com/festivalfantastico/>