

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
BACHARELADO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
DOCUMENTO DE CRIAÇÃO

Trabalho semestral apresentado à
Universidade Anhembi Morumbi, como
requisito para cumprimento das
competências de Direção de Arte para
Animação

Professor: Tiago Eugenio dos Santos

São Paulo – SP

2021

Sumário

1.0

INTRODUÇÃO							
...	4		2.0		CONCEITO		DE
CRIAÇÃO						5	3.0
PESQUISAS							
....	7	4.0	PAINÉIS	SEMÂNTICOS	QUARTO/PERSONAGEM		
.....				10	5.0	PALETA	DE
CORES						11	6.0
LISTA							DE
PROPS						12	

1.0 INTRODUÇÃO

O Documento de Criação será utilizado para demonstrar o processo criativo acerca da atividade proposta. Nesta, os alunos seriam separados em grupos e teriam que criar um quarto e um personagem, inspirados em uma lista com três descrições, cada uma descrevendo um personagem diferente e com características únicas.

Foi decidido pelo grupo que o personagem escolhido seria o de número três, dado que este foi o que melhor se encaixou dentre as opções na vista empática dos integrantes, existindo uma maior familiaridade com os tópicos apresentados para identificar o mesmo.

A principal ideia que foi seguida ao longo da definição do personagem foi a de que ele seria um jovem adulto no início da pandemia de COVID-19, mas teve sua infância nos anos 90, guardando um grande apego pela época e as coisas que existiam por lá, criando um gosto por tê-las por perto, mesmo com o passar dos anos.

2.0 CONCEITO DE CRIAÇÃO

Como citado, o personagem escolhido foi o de número três, este apresentando as seguintes características:

- Joga casualmente, principalmente no celular;
- Consome produtos retrô;
- Gosta de animais;
- Pratica esportes;
- Passa grande parte de seu tempo com amigas e amigos. Tendo

esses tópicos em mente, foram realizadas as escolhas acerca do personagem e seu quarto, utilizando os mesmos de inspiração e justificativa, não deixando nenhum deles de lado ao longo da produção, tal como a nova adição que colocou o mesmo no período de início da quarentena da pandemia de COVID-19, o que fez com que alguns fatores fossem mudados desde as ideias iniciais.

O personagem foi criado antes do quarto, dessa forma, o ambiente poderia refleti-lo melhor. Foi estabelecido que o personagem teve sua infância nos anos 90, nascendo em 1995, não possui uma renda alta, portanto nunca pôde ter

produtos muito sofisticados. Por gostar de jogar casualmente, possui um celular simplório, mas com recursos o suficiente para jogatinas de *Snake* quando está sozinho ou *Pokémon Go*, quando está com seus amigos (em situações normais). O personagem não demonstra tanto interesse em tecnologias mais avançadas ou na *Internet* como um todo, não tendo nem mesmo redes sociais, com exceção de uma conta no Instagram, a qual não usa para basicamente nada, preferindo aproveitar o dia se divertindo na rua com seus amigos, andando de *skate* ou bicicleta, praticando esportes, indo as compras em brechós ou só aproveitando o dia. Seus momentos na rede se resumiam em idas a *Lan Houses*, para que pudesse pagar suas contas ou estudar. O personagem tem um grande gosto por animais, tendo três ratas de estimação chamadas Pichu, Pikachu e Raichu, que moram em uma gaiola de PVC montada pelo próprio personagem. Esse gosto também levou o personagem a trabalhar e fazer um curso técnico de auxiliar de veterinário. O personagem tende a ter produtos retrô em sua convivência devido a nostalgia que sente por sua infância, sendo muito apegado a memórias como um todo.

É bem eclético quanto a seu gosto musical, gostando muito de Lo-Fi, Funk Lo-Fi, Rock e Hip Hop antigos.

As vestimentas do personagem refletem bem a sua personalidade, vestindo em grande parte das vezes Tops esportivos, calças altas e as vezes moletom, estes tendo um grande contraste entre cores primárias gritantes (uma característica comum de produtos dos anos 90) e cores mais neutras.

Com o início da quarentena, o personagem sofre com algumas mudanças repentinas em sua vida, mas não se deixa abalar por elas. A maior sendo a ausência de contato social com seus amigos, com os quais passava a maior parte do tempo, não podendo mais se encontrar para jogar *Pokémon Go* ou simplesmente aproveitar o dia. Essa dificuldade foi contornada, entretanto, com a presença de um *Notebook* simples, para que pudesse conversar com seus amigos através de chamadas de vídeo. Isso fez com que o personagem precisasse se conectar mais com a rede, não somente para isso, mas também para estudar e pagar suas contas, coisas que antes fazia indo até *Lan Houses*.

O centro veterinário em que trabalha não está mais com condições de

pagar um salário fixo á personagem, isso fez com que começasse a investir em *DIY's*, mexendo com mais frequência com tintas *spray*, montando skates, camisas *Tie Dye*, as quais divulga em seu Instagram, que antes não era utilizado para nada. Esses *DIY's* se tornaram uma forma extra de conseguir dinheiro.

Por seu gosto por animais, o personagem acabou adotando um “cachorro da pandemia” (termo usado para se referir a cães de rua que foram adotados por pessoas ao longo da pandemia), um vira-latas de dez anos, pelagem caramelo clássica, bem energético, mas acaba sendo vítima de seu próprio corpo cansado, que não lhe permite extravasar toda essa energia. Batizado de “Charizard”, o cão foi vacinado e castrado no centro veterinário onde o personagem trabalha.

Com todas essas informações em mente, o quarto foi montado de forma que refletisse bem o personagem e suas características, mesmo com o novo desafio da quarentena.

O personagem mora no litoral, em uma área livre de muita urbanização. Sua casa é feita de tijolos e é repleta de móveis de madeira. Seu quarto possui uma janela oxidada que dá vista para o quintal arborizado.

3.0 PESQUISAS

Para a criação de ambos os componentes propostos, foram feitos tipos diferentes de pesquisa. Inicialmente uma grande gama de ideias foi trazida a mesa de produção através de múltiplos *brainstorms* realizados pelo grupo.

Com esses processos, muitas características do personagem foram estabelecidas através de conversas entre os integrantes, assim podendo ser exploradas a fundo. Tendo em mente todos os tópicos, com a adição das características atribuídas pelo grupo, foram iniciadas as pesquisas.

Sabendo que o personagem tem gosto por esportes, coisas retrô, animais e os demais tópicos, a pesquisa visual começou quando foram buscadas referências em *sites* como Google, Tumblr e Pinterest. Essa etapa da pesquisa auxiliou não somente em *brainstorms* visuais, mas também com a criação de painéis semânticos para o quarto e o personagem. Imagens das décadas de 90 e anos 2000 foram utilizadas para o planejamento das cores, por exemplo, tal como quais itens estariam presentes no quarto. Muitas ideias

surgiram, o grupo então decidiu que o personagem teria uma renda baixa, fazendo com que as opções de itens retrô se limitassem a coisas de fácil acesso e não muito caras.

Foi então que pesquisas relacionadas a áreas litorâneas pouco urbanizadas começaram, como Paraty (RJ) e Itanhaém (SP), pois tendo uma localidade fixa de onde o personagem vive, foi possível estabelecer exatamente os fatores como seu estilo de vida, condições de moradia e arredores.

Pesquisando e conversando com outras pessoas acerca de jovens que cresceram no litoral e com baixa renda, o grupo conseguiu encaixar alguns fatores referentes aos tópicos do personagem número três, como o fato de gostar de esportes e curtir com os amigos, que foram interpretados como saídas com amigos pela praia, jogar jogos como *Pokémon Go* e praticar esportes com os mesmos, como corridas e diversão em pistas de *skate*.

Para representar seu gosto por animais, o grupo decidiu que, inicialmente, o personagem devia ter algum animal de estimação que representasse bem a sua personalidade extrovertida.

Uma dupla de furões havia sido cogitada por determinado tempo, mas após pesquisas, a escolha para os animais foi modificada devido aos altos gastos em pró de se ter um furão e considerando que o personagem tem uma renda baixa, isso deveria ser mudado. Foi então que, conversando com outras pessoas, o grupo decidiu que um trio de ratas seria o ideal, ratas em especial, pois estas tendem a se dar melhor em grupos, são animais que podem ficar em sua gaiola sem problemas enquanto o personagem está fora, são energéticos para se equiparar ao personagem e seu custo anual não é algo fora das possibilidades financeiras do mesmo.

Após a informação adicional de que o personagem estaria em início de quarentena, mais alguns pontos foram explorados e pesquisados, para que assim o personagem e seu quarto se encaixassem também nessa nova competência.

Foi decidido rapidamente pelo grupo que o personagem não poderia deixar de contatar seus amigos, por isso ser uma importante parte de sua

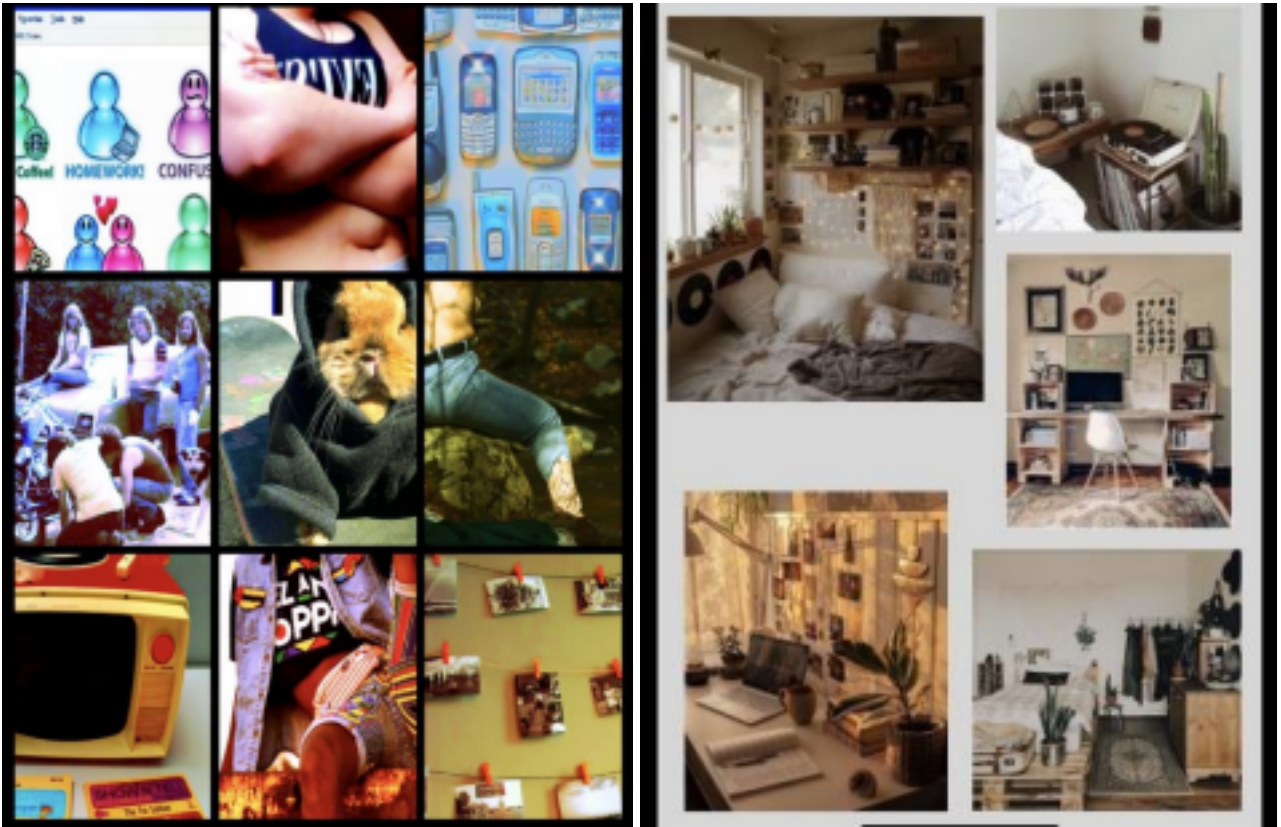
personalidade. Sendo assim, a solução encontrada foi a de que o personagem passaria a usar um computador que tem em sua posse, mas nunca fora muito utilizado. A pesquisa se deu devido, novamente, as condições financeiras do mesmo, logo, ele precisaria ter um computador que coubesse em seu orçamento. Através de pesquisas na internet e conversas com pessoas de fora, as marcas Positivo e Acer foram as duas que se destacaram de acordo com a necessidade e capacidade do personagem, sendo a primeira a escolhida. O personagem passou então a ter um Notebook da marca Positivo, para assim manter contato com seus amigos e dar continuidade a seus estudos.

Também foi pensado sobre a forma com a qual o personagem se comportaria quanto ao seu trabalho e sua renda, considerando que o mesmo trabalha em um centro veterinário, o grupo chegou a solução de que, ele continuaria trabalhando, realizando entregas de itens como pacotes de ração, remédios e entre outros produtos, utilizando seu *skate* para ir até os determinados destinos. Mas além disso também faria arte com a tinta *spray*, que já estava englobada em suas características.

Através de pesquisas sobre itens que podiam ser produzidos com este material, o grupo decidiu que o personagem faria camisetas com estampas *Tie Dye* e as venderia como forma de lucro extra, tal como padrões personalizados e modificações em *skates*.

E como adição ao gosto por animais, o grupo também decidiu que o personagem deveria adotar um cachorro, vendo que, após pesquisas sobre o assunto, foi descoberto que uma enorme parcela da população fez o mesmo desde o início da quarentena.

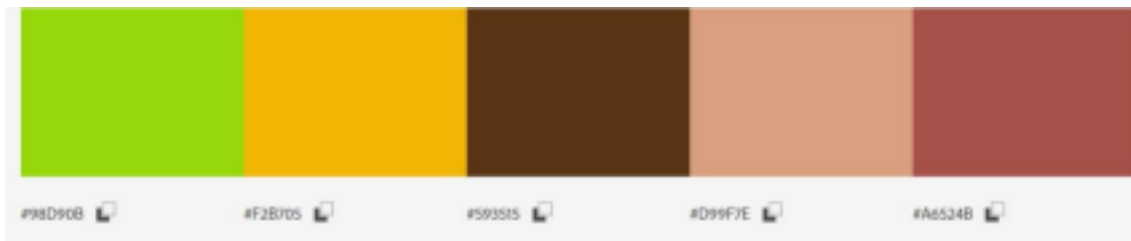
4.0 PAINÉIS SEMÂNTICOS QUARTO/PERSONAGEM



Painel Quarto Painel Personagem

5.0 PALETA DE CORES

Paleta de Cores Quarto (Sem Iluminação):



Paleta de Cores Quarto (Com Iluminação):



Paleta de Cores Personagem:



6.0 LISTA DE PROPS



- 1- **Televisão:** A televisão portátil é um dos itens guardados pelo personagem devido ao fator nostalgia. Nela o personagem assiste programas que gosta, muitas vezes desenhos antigos;
- 2- **Scrapbook:** O *Scrapbook* é utilizado pelo personagem como um meio interativo de guardar suas melhores memórias, como em um álbum, mas mais divertido e menos limitado;
- 3- **Telefone:** O telefone de discagem em arco funciona tanto quanto um enfeite, quanto eletrodoméstico. Outro dos itens guardados devido a nostalgia, mas com uma utilidade além de ser somente decoração;
- 4- **Vinis:** Os diversos vinis também derivam da nostalgia do personagem, eles são expostos como decoração, mas não chegam a ser tocados;
- 5- **Ração para Cachorro:** O personagem guarda a ração de “Charizard” em seu quarto, sendo essa a única peça referente ao cão que entra no mesmo, devido a sua gaiola de ratas;
- 6- **Controle para Playstation2:** O personagem possui um gosto por jogos casuais, principalmente os de celular, mas isso não o impede de convidar seus estimados amigos para que joguem com ele, em situações normais.

- 7- Fita cassete:** As fitas cassetes que o personagem tem em seu quarto já foram utilizadas e possuem filmes gravados em seu interior, mas atualmente, o personagem só as utiliza de decoração, não mais as assistindo;
- 8- Cactos:** O personagem tem cactos pelo seu quarto pois tem gosto por plantas e estar perto das mesmas, dado sua casa em uma área arborizada. Os cactos são ideias para o personagem, por não exigirem tantos cuidados quanto as demais plantas, na questão de regar e fornecer nutrientes, sendo ideais para alguém que não fica tanto tempo dentro de casa, mesmo que agora esteja sendo forçado a ficar;
- 9- Enfeite de Mesa:** O enfeite de mesa em forma de gato é um item que o personagem adquiriu devido a seu gosto por animais, deixando-o sempre por perto em sua mesa de trabalho;
- 10- Notebook:** O notebook era raramente utilizado e grande parte do tempo ficava guardado, mas com a quarentena, o personagem precisou começar a usá-lo mais ativamente, para que pudesse estudar, trabalhar e principalmente conversar com seus amigos;
- 11- Jaula de Ratas:** A jaula com suas três ratas, “Pichu”, “Pikachu” e “Raichu” foi construída pelo próprio personagem, utilizando materiais comuns como PVC e suas habilidades com *DIY's*;
- 12- Skate:** O *Skate* do personagem é comumente utilizado para atividades comuns, como curtir nas pistas com os amigos, mas com o início da quarentena, está sendo utilizado como transporte para que o personagem entregue as encomendas dos clientes que as fazem no centro veterinário onde trabalha;
- 13- Camiseta Tie Dye:** Um costume recente do personagem, que passou a fazer camisetas *Tie Dye* como forma de ganhar um dinheiro extra, ao lado de seu salário no centro veterinário;
- 14- Bola de Vôlei:** A bola de vôlei é utilizada pelo personagem e seus amigos para jogar vôlei na praia em dias comuns, mas ela não tem sido retirada do quarto desde o início da quarentena.
- 15- Quadro de Camurça:** O quadro de camurça é onde o personagem pendura fotos, referências e designs com tinta *spray*, para que posteriormente sejam aplicados nos *skates* que personaliza para ganhar um dinheiro extra durante a pandemia, tal como acontece com as camisetas *Tie Dye*.