

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

LUÍZA DE CARVALHO SOARES BAPTISTA VIEIRA

**PRODUÇÃO DE CAPAS ANIMADAS PARA OS AMBIENTES DIGITAIS**

BELO HORIZONTE

2019  
LUÍZA DE CARVALHO SOARES BAPTISTA VIEIRA

## **PRODUÇÃO DE CAPAS ANIMADAS PARA OS AMBIENTES DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para graduação no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Prof. Me. Angélica Beatriz Castro Guimarães.

BELO HORIZONTE

2019

LUÍZA DE CARVALHO SOARES BAPTISTA VIEIRA

**PRODUÇÃO DE CAPAS ANIMADAS PARA OS ESPAÇOS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para graduação no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais.

Aprovado em: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Prof. Me. Angélica Beatriz Castro Guimarães – UFMG

---

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – UFMG

Agradeço à minha família, ao meu namorado e à minha orientadora pelo apoio, incentivo e paciência.

## RESUMO

Esta pesquisa investigou a utilização de ilustrações animadas digitais em capas de livros com o objetivo de analisar os ambientes digitais para os quais estas ilustrações são desenvolvidas e as oportunidades artísticas oferecidas por eles. Para isso, foi analisado o uso de ilustrações digitais animadas como capas em diversos ambientes digitais e sua relação com o observador; posteriormente, foram desenvolvidos alguns protótipos de ilustrações digitais animadas para capas. Desta maneira, elaborou-se um conjunto de perguntas ou questionamentos a serem feitas antes da produção de uma ilustração digital animada, a partir das quais pode-se planejar a ilustração para melhor utilizar os ambientes digitais e físicos possíveis e desejados.

**Palavras-Chave:** Ambientes digitais. Capa. Animação. Ilustração. Observador.

## ABSTRACT

This research investigated the use of animated digital illustrations on book covers with the purpose of analyzing the digital environments to which these illustrations are developed and the artistic opportunities offered by them. For this, the use of animated digital illustrations as book covers in several digital environments were analyzed, as well as their relation with the observer; later, several prototypes of animated digital illustrations for book covers were developed. This way, a set of questions to be asked before the production of an animated digital illustration were elaborated, from which one can plan the illustration to better use the possible and desired digital and physical environments.

**Keywords:** Digital environments. Cover. Animation. Illustration. Observer.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	06
2. OBJETIVOS.....	08
2.1 Objetivos específicos.....	08
3. JUSTIFICATIVA.....	08
4. ANÁLISE DE CAPAS E ILUSTRAÇÕES ANIMADAS.....	09
4.1 A capa digital animada.....	11
4.2 A capa digital animada interativa.....	13
4.3 A capa animada em realidade aumentada.....	14
5. DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPOS.....	15
5.1 Livro 1: A Faca Sutil, de Philip Pullman.....	17
5.2 Livro 2: Orgulho e Preconceito, de Jane Austen.....	21
5.2.1 Ideia 1.....	21
5.2.2 Ideia 2: Baile.....	24
6. CONCLUSÃO.....	29
7. BIBLIOGRAFIA.....	34

## 1. INTRODUÇÃO

As capas de livro surgem inicialmente com a função de proteger o miolo, além de, em casos de livros mais luxuosos, possuírem uma função ornamental, se utilizando de materiais como metais preciosos e joias. Com a evolução tecnológica, a fabricação de livros começa a deixar de ser manual, uma vez que o processo de produção de papel, reprodução do texto e encadernação passa a ser cada vez mais mecânico. Isso faz com que o custo e tempo de produção de livros diminuam e permite sua produção em maior escala, na forma de encadernados vendidos, muitas vezes, com capas provisórias, que deveriam ser trocadas por seus compradores por versões permanentes encomendadas por eles (figura 1).

Figura 1- Encadernação temporária Suíça, do século dezesseis. - Fotografia.



Fonte: [http://libweb5.princeton.edu/visual\\_materials/hb/cases/temporary/index.html](http://libweb5.princeton.edu/visual_materials/hb/cases/temporary/index.html)

Mais tarde, a produção de capas para livros também se distancia do âmbito de encomendas personalizadas, manuais, e passa para a larga escala. Elas começam a ser reproduzidas através de xilogravura e litogravura, encadernados em tecido, em papel estampado, colorido, compondo desde edições mais baratas a volumes mais elaborados, com ilustrações e título estampados em ouro. O apelo visual das capas é valorizado, ainda que isso encareça os encadernados, e elas adquirem uma função além da proteção ou mera ornamentação: elas precisam chamar a atenção de possíveis compradores e valorizar o livro.

O desenvolvimento de técnicas e maquinário permite, com o passar do tempo, a impressão em cores. A tecnologia para projetar e produzir livros continua se desenvolvendo, a produção aumenta e o mercado também, a compra de livros se populariza e a capa adquire, com isso, diversas funções possíveis: ela serve como proteção ao miolo, como propaganda, como o primeiro contato do leitor com a obra, como imagem gráfica, ornamental, como parte da formação da identidade visual de uma série de livros ou editora. Além disso, passa a ser utilizada, parcial ou completamente, em *posters*, marcadores, todo o tipo de propaganda, disposta na internet, em catálogos de compra, e, mais recentemente, se torna também a capa de livros digitais, muito embora tenha sido originalmente pensada para um volume físico. E, com as capas digitais, surgem novas possibilidades.

Com a popularização da venda de livros digitais e com a facilidade de visualização e compartilhamento de imagens animadas, percebe-se certo interesse por parte de artistas independentes pela produção de capas animadas como ferramenta de divulgação e interação com os consumidores (e, em menor escala, também por parte de alguns autores consagrados e empresários). Este material é utilizado em propagandas, nas páginas dos autores em redes sociais e compartilhado nos formatos de vídeos ou GIFs. Ainda assim, estas capas não se afastam muito da ideia da capa impressa, tanto em questão de função quanto de produção. Grande parte é pensada no âmbito de uma imagem estática que recebe acréscimos, pontos de interesse animados, mas cuja animação não pertence ao seu conceito e não acrescenta nada novo a ele. Ou então se afastando bastante do conceito de capa, produzida como uma animação em que uma série de acontecimentos se desdobra, frequentemente com início e fim perceptíveis, e que em alguns momentos forma a imagem da capa física, em uma mídia que mais se aproxima de um vídeo, um pequeno curta-metragem, do que de uma imagem animada (este último é muitas vezes utilizado como um "*book trailer*" - um *trailer* do livro divulgado no formato de vídeo e que tem a função de divulgá-lo, assim como o *trailer* de um filme, mas eventualmente é transformado em capa também).

Neste trabalho, tive como objetivo estudar e produzir uma outra possibilidade de ilustração para capas animadas, que busque uma narrativa que não é linear e interconectada por ações e reações, que não seja nem uma imagem estática nem vídeo; que abarque uma sequência de movimentos cíclicos, em sua maioria

independentes, que em conjunto conferem uma noção de tempo, de momento no espaço, a ser observado, sem início ou fim; e por último, que explore a noção da animação como parte integral da imagem – mas que ainda assim possa ser lida e compreendida, se estiver estática.

## **2. OBJETIVOS**

Este trabalho objetiva o estudo e a produção de ilustrações animadas, cíclicas, destinadas a capas de livros reais ou fictícios, tendo como foco a contribuição do profissional de animação neste campo, não apenas nos aspectos técnicos, mas também no desenvolvimento de um raciocínio voltado para a imagem no tempo e no espaço, e principalmente na criação de uma animação mais focada na característica de temporalidade da imagem do que em uma sucessão de acontecimentos, ações e reações.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Breve análise de capas animadas específicas, que tenham utilizado a animação de maneira criativa e com relação ao conteúdo do livro em questão.
- Tendo estas análises como ponto de partida, o objetivo é produzir no mínimo duas capas animadas, com foco nas ilustrações animadas e em seu aspecto de temporalidade, cujas animações sejam cíclicas, destinadas à publicação digital, aproveitando-se das possibilidades de visualização proporcionadas por ela.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Ao longo do tempo, a capa vem sendo pensada e adaptada de maneira a melhor aproveitar os recursos disponíveis ao seu formato para cumprir uma ou mais funções, sejam elas a de proteção e adorno dos livros de luxo feitos manualmente, ou as de propaganda e primeira apresentação do livro a um possível leitor. As capas digitais animadas possuem uma série de recursos diferentes da imagem estática das capas de livros físicos, assim como da narrativa linear do “*book trailer*” – estando em

algum ponto entre estes dois. Tais recursos ainda estão sendo estudados e muitos deles estão ainda pouco evidentes, seja por confusão em relação às suas possíveis funções, ou por falta de plataformas que estejam adaptadas a tais recursos (como as próprias plataformas de “e-books”, que não estão adaptadas à utilização de imagens animadas).

Essa nova dimensão em que a capa animada existe fornece uma gama de possibilidades, assim como limitações: no ambiente digital, a capa não está necessariamente restrita a um formato determinado pelas páginas do livro, ela não dispõe dos materiais, das sensações táteis e da tridimensionalidade da capa física, e ela pode possuir **movimento e tempo**.

Considero interessante o exercício de pensar e produzir capas animadas, buscando o que esta mídia tem a oferecer e abandonando as funções que ela não é capaz de cumprir, refletindo sobre sua utilização e as plataformas nas quais elas podem ser utilizadas.

#### 4. ANÁLISE DE CAPAS E ILUSTRAÇÕES ANIMADAS

Algumas questões são importantes na análise e criação de capas e ilustrações: **onde** elas existem, **quem** é seu observador e em **que espaço** elas são observadas.

Para responder essas perguntas, gostaria de utilizar as ideias presentes no livro *Técnicas do Observador – Visão e modernidade no século XIX*, de Jonathan Crary. Nele, Crary argumenta que:

“Obviamente, um observador é aquele que vê. Mas o mais importante é que é aquele que vê em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de ‘convenções’ e restrições. Por ‘convenções’ sugiro muito mais do que práticas de representação. Se é possível afirmar que existe um observador específico do século XIX, ou de qualquer outro período, ele somente o é como *efeito* de um sistema irredutivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. Não há um sujeito observador prévio a esse campo em contínua transformação.” (CRARY, 2012, p.15).

Proponho, então, que a análise de capas animadas digitais neste trabalho seja feita levando em consideração o observador do século XXI, prestando-se atenção ao complexo sistema em que ele se encontra inserido e nos espaços em que sua visão será exercida. Vários destes espaços são ambientes digitais, utilizados em larga escala para múltiplas funções (trabalho, lazer comunicação etc.). É importante perceber como a imagem existe nestes ambientes e suas potencialidades para que se possa discutir mais sobre a criação de capas digitais e animadas.

Sobre as mudanças na visão do observador geradas pelo surgimento de imagens digitais, Crary diz:

“A formalização e a difusão das imagens geradas por computador anunciam a implantação onipresente de ‘espaços’ visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão.” (CRARY, 2012, p. 11).

Segundo ele, as técnicas surgidas nestes ambientes digitais deslocam a visão para um plano dissociado do observador humano (CRARY, 2012). Ele continua:

“[...] cada vez mais as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, de acordo com os quais funcionam os principais processos sociais e instituições. E, claro, elas estão entrelaçadas com as necessidades das indústrias de informação e com as exigências crescentes das hierarquias médicas, militares e policiais. A maioria das funções historicamente importantes do olho humano está sendo suplantada por práticas nas quais as imagens figurativas não mantêm mais uma relação predominante com a posição de um observador em um mundo 'real', opticamente percebido. Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais a visualidade situar-se-á em um terreno cibernético e eletromagnético em que elementos abstratos linguísticos e visuais coincidem, circulam, são consumidos e trocados em escala global.” (CRARY, 2012, p.11-12).

O observador do século XXI de fato exercita a sua visualidade em ambientes digitais com frequência. Estes ambientes, que são diversos, construídos por uma gama imensa de pessoas e com diferentes objetivos, requerem do observador diferentes posturas, ao mesmo tempo em que são moldados pela própria atitude e maneira de ver dele. Há ambientes que propõe bastante afastamento da visualidade em relação ao mundo físico, de fato; em outras situações, o ambiente digital interage

e se relaciona com o mundo físico, gerando imagens que só existem com a junção de ambos. Naturalmente, existem várias maneiras de uma imagem (no caso, uma imagem animada) existir e ocupar o espaço nos ambientes digitais e de ser vista pelo observador.

A análise dos trabalhos neste capítulo será feita a partir da ideia destes ambientes digitais, situados fora do “real” opticamente percebido, observados pelo observador do século XXI. Gostaria, portanto, de fazer uma divisão das capas que analisarei. Claramente, a realidade é muito mais complexa e flexível do que estas divisões, mas elas ajudarão a estabelecer alguns parâmetros, em especial em relação ao ambiente que estas capas ocupam e à maneira pela qual elas são observadas.

#### 4.1 A CAPA DIGITAL ANIMADA

A capa animada de *End of Watch*, de Stephen King (disponível em <https://bit.ly/2Nb5zxx>), exibe um guarda-chuva oscilando suavemente sobre a água enquanto peixes nadam nela. Esta animação é cíclica, sem início ou fim sugeridos. Nas capas animadas de *The Three* e *Day Four*, de Sarah Lotz (disponível em <https://bit.ly/2Fuk9Kg>), marcações aparecem lentamente sobre um cenário sinistro – em *The Three*, elas revelam imagens de três crianças, e em *Day Four*, elas continuam a brilhar, em contraste com o barco no cenário, que apaga suas luzes. Aqui, as capas funcionam bem como pequenas sugestões de narrativa, mas acabam ressaltando um início e fim bem definidos – existe um tempo em que ela acontece, e no final dos acontecimentos só resta voltar ao início, repetindo-os.

Nestes casos, a capa muito provavelmente foi concebida como uma imagem estática – e embora não seja necessariamente destinada apenas à impressão, segue os limites de uma edição física em seu formato e concepção. A animação parece ter sido acrescentada posteriormente, não sendo parte essencial ou significativa – em várias ocasiões, ela não acrescenta nenhuma informação, sendo utilizada para reforçar uma mensagem ou efeito da capa estática original.

Exemplos de capas que utilizaram a animação de maneira interessante, tornando a mensagem original mais poderosa, são aqueles em que a capa estática já sugeria o movimento que a capa digital é capaz de possuir. Na capa animada de *A Man Lies Dreaming*, de Lavie Tidhar (disponível em <https://bit.ly/2xbW7zd>), linhas verticais se despedaçam e caem, saindo da página – acredito que em alusão à situação do personagem, preso em Auschwitz. A animação também possui início e fim, mas a transição é suave, uma vez que as linhas retornam inteiras para a capa antes de se despedaçarem novamente. Há também o trabalho do artista digital Henning M. Lederer, que pegou diversas capas de livros do meio do século vinte e as animou (disponível em <https://bit.ly/1koJyYW>). O resultado é impressionante, especialmente nas imagens que já tinham uma sugestão de movimento próprio: formas como ondas e setas, por exemplo, ganham vida no trabalho de Lederer. Neste caso, muitas das animações das capas possuem ciclos contínuos, sem início ou fim perceptíveis – embora algumas ainda os tenham.

Por fim, existem casos em que a capa digital animada não é concebida posteriormente, ou então tendo em mente as limitações da mídia física, mas sim como imagem digital para um ambiente digital. É o caso, imagino, da capa (e das ilustrações) da matéria *You're 16. You're a pedophile. You don't want to hurt anyone. What do you do?*, escrita por Luke Malone (disponível em <http://tiny.cc/lv8g9y>). A página do artigo abre em uma imagem que preenche a tela inteira: mãos enormes, com dedos contraindo-se, abarcam uma menina que brinca de amarelinha. Erich Nagler, diretor de arte do artigo, escreveu sobre como foi o processo de desenvolvimento dessas ilustrações com o ilustrador Simon Prades (disponível em <https://bit.ly/2KDxC6s>), e é possível observar que as animações foram planejadas durante o processo de elaboração das ilustrações. No caso da capa, a animação cíclica de uma menina brincando de amarelinha, com dedos aparentemente ansiosos pairando sobre ela, comunica muito bem a mensagem de perigo iminente e a espreita.

Essas capas existem no ambiente digital como objeto a ser visto. Muitas vezes, são destinadas à propaganda em redes sociais e sites de notícia. Mais raramente, são concebidas como parte de um site na web – podem ter fins jornalísticos, ilustrar uma história, servir como capa de um portfólio, do site de alguma empresa, etc.

Elas são facilmente compartilhadas, por serem mais leves em relação às demais, e não exigirem algum tipo de plataforma digital específica para serem visualizadas.

### 3.1 A CAPA DIGITAL ANIMADA INTERATIVA

O apelo à interatividade também acontece em capas de livro físicas (sendo mais comum em livros infantis), em que a interação pode ser feita através de colagens e recortes de papel que podem ser movidos e alterados, em botões que ao serem apertados mudarão de cor e emitirão sons, através da interação visual e tátil com materiais diferentes que podem ser manuseados, modificados e sentidos, entre várias outras possibilidades. No meio digital, observei que elas podem ser encontradas mais facilmente em sites de empresas, projetos e portfólios. Muitas vezes as capas se misturam ao conteúdo das páginas, criando uma experiência visual interessante e possível apenas com a utilização do meio digital.

Alguns exemplos de sites que se encaixam no tema são:

- A campanha digital ilustrada de Primavera/Verão 2018 da Gucci, #GucciHallucination, ilustrada pelo artista Ignasi Monreal (disponível em <http://springsummer.gucci.com/>). Nela, sequências de imagens animadas se movimentam pela tela de acordo com o movimento do mouse: cortinas caem, figuras seguem o cursor, aviões cruzam o céu.
- O site da agência criativa BrandStudio (disponível em <https://bit.ly/2XEun0K>), onde a capa, que expõe opções de fuso-horário a partir de animações, leva a uma página onde ilustração, animação e informação se misturam.
- O site Gucci Zumi (disponível em <https://zumi.gucci.com/>) que mostra a coleção de bolsas em uma sequência de colagens de fotos, animações e ilustrações; para que se veja a próxima bolsa, é necessário rolar a página para baixo, desencadeando uma sucessão de imagens que se sobrepõem e dão origem a novas páginas, cenários e bolsas.

Essas capas existem no mundo digital como objeto a ser visto, com o qual pode-se – e em muitos casos deve-se – interagir. Elas também podem funcionar como

imagens estáticas, mas nota-se um cuidado durante a sua criação para que a interação e as animações acrescentem significados e interpretações às imagens. A interação é grande parte dessas capas, sendo muitas vezes essencial para a compreensão do tema abordado. Aqui, parte do tempo e dos próprios ciclos de movimento estão submetidos à ação do observador.

Uma capa animada interativa é menos compartilhável que uma capa digital animada, que pode ser feita no formato de gif ou vídeo, que circulam facilmente em aplicativos de mensagens e redes sociais. Isso porque muitas vezes exigem uma plataforma própria para serem visualizadas que possibilite a interação, como um site ou um arquivo executável.

### **3.2 A CAPA ANIMADA EM REALIDADE AUMENTADA**

A capa animada que se utiliza da realidade aumentada existe parcialmente no espaço físico e parcialmente no ambiente digital. Ela só existe se estiver nestes dois planos ao mesmo tempo: somente no digital, ela se torna uma capa digital animada ou um vídeo; somente no físico, ela é uma capa física normal. Deve ser o tipo de capa menos compartilhável, pois exige acesso a uma mídia física e a uma plataforma que permita a interação da mídia digital com essa mídia física.

É interessante observar que neste modelo de capa, a visualidade sai parcialmente do terreno cibernético e eletromagnético que Crary menciona, retomando de maneira mais clara suas relações com o mundo “real” (físico), opticamente percebido. A informação existe no ambiente digital e através dele parece encontrar lugar no mundo físico.

Um bom exemplo é a capa de realidade aumentada do artista Christoph Niemann para a revista *The New Yorker* (disponível em <http://tiny.cc/9fcs8y>). Na versão impressa, há uma passageira que parece estar embarcando no metrô. Quando vista pelo aplicativo Uncovr através de algum aparelho digital, a capa ganha movimento: as portas do metrô se fecham e ele sai da estação; esta movimentação é enquadrada pelos limites da capa física, como se esta fosse uma janela. No entanto, segundos depois, o trem sai desses limites estabelecidos pelo enquadramento da capa impressa através da realidade aumentada, avançando para

o ambiente externo à capa, em breve seguido por conjuntos de prédios da cidade que parecem existir no mundo físico e que podem ser observado de diversos ângulos, se utilizando do aparelho digital como uma janela.

Para a realidade aumentada, a imagem que deve ser “vista” e “aumentada” por um aparato digital não precisa ser, necessariamente, uma imagem impressa. Ela pode estar em outro aparato digital. O aparelho existe fora do ambiente digital, a imagem não; o conjunto formado pela soma das impressões visuais do aparelho mais a imagem digital que ele gera são utilizados como base física para que a imagem digital da realidade aumentada se desenvolva. É indiferente, neste caso, que a imagem seja exposta através de impressão, projeção ou por uma tela digital – basta apenas que ela exista fora do aparelho que será usado como uma janela para se observar o mundo com a realidade aumentada, e que esta imagem seja reconhecida por este aparelho. Existem vários exemplos deste tipo de interação feita por diversos artistas; um deles é perfil do aplicativo *Slide AR* no Twitter (disponível em <http://tiny.cc/dkcs8y>), ainda não lançado oficialmente na *Apple Store* – ele se propõe a ser um aplicativo de realidade aumentada para artistas 2D. É possível ver em seu perfil o trabalho de vários artistas que o utilizaram para fazer trabalhos de realidade aumentada utilizando várias camadas de ilustrações 2D (várias dessas animadas), e usando como base física *tablets* e *smarthphones*.

Não é minha intenção inferir que um dos três modelos citados acima é superior ao outro e preferível em relação ao observador atual – muito pelo contrário. O observador do século XXI observa todas os três modelos de capa em diferentes situações e espaços. Elas lhe são úteis em situações diferentes e tanto a minha análise como a produção de capas são feitas levando estes três modelos e suas diferentes funções em consideração.

## 5. DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPOS

A proposta inicial deste trabalho era conceitualizar e executar capas animadas que fossem pensadas para o meio digital, com o raciocínio do animador, em formatos populares e largamente utilizados, como vídeos ou GIFs. Tive que me

questionar, no entanto, se era coerente propor a melhor utilização da ilustração digital ao mesmo tempo em que rejeito possibilidades únicas que este espaço oferece, como é o caso de vídeos em 360° ou realidade aumentada. São mídias recentes, de fato; mas não o é o mercado de livros digitais e o consumo da arte através desse ambiente digital, por meio de aparelhos cada vez mais populares, acessíveis e portáteis? Certamente Gifs ainda são mais utilizados e mais facilmente compartilháveis, além de serem suportados por algumas lojas de e-books; enquanto isso, vários destes formatos mais interativos exigem plataformas específicas para serem utilizados, como aplicativos, ou devem ser dispostos em uma página da web construída para tal – o que não só os torna menos compartilháveis, mas também mais pesados. No entanto, considero que não é frutífero para este estudo ignorar a presença e os avanços crescentes destas plataformas atualmente, assim como seu potencial de crescimento no futuro. Também não considero inteligente descartar os outros dois modelos de capas digitais citados no capítulo anterior em virtude do modelo mais compartilhável, ignorando que a visualidade do observador do século XXI não se restringe a um único tipo de plataforma ou situação.

Dessa maneira, a ilustração digital animada deverá ser pensada tendo-se em mente mais de um dos modelos de capa definidos anteriormente.

No caso deste trabalho, um dos problemas encontrados durante o desenvolvimento da capa foi a exploração de formatos de arquivo diferentes e do movimento da própria câmera de maneira a não destruir a impressão de um momento breve, cíclico e de início e fins indefinidos. Ao se colocar a movimentação da câmera nas mãos do observador, ele tem a liberdade de experimentar a situação proposta pela ilustração ao seu tempo e à sua maneira.

Não se deve esquecer as versões mais populares e compartilháveis, no entanto. Para uma versão de compartilhamento mais rápido, leve e de fácil acesso na internet atual, a ilustração animada pode ser adaptada para ser compartilhada em formato de GIF ou vídeo – ressaltando a versatilidade de uma ilustração animada construída digitalmente, tanto para diferentes formatos digitais quanto para uma possível versão impressa.

Como mencionado anteriormente, o foco do trabalho não é o desenvolvimento da ilustração para a capa física, mas ainda assim serão propostas soluções de

ilustrações para ela. Isso será feito de maneira a exemplificar a versatilidade de uma capa desenvolvida desde o princípio tendo-se em mente o meio digital. Não serão necessárias duas ilustrações diferentes. Além disso, a ideia de tempo, momento e movimento desenvolvida para a capa digital deve ser incorporada na capa física na medida do possível. Pode-se interagir com o livro físico e com espaço que ele confere, assim como é possível interagir com os ambientes digitais. A abertura da capa e a relação entre capa aberta e capa fechada, a relação da capa com a primeira página, as orelhas do livro, sobrecapas, todas são possibilidades para que se explore essas ideias.

Além disso, deve-se destacar novamente que este trabalho se propõe a desenvolver ilustrações digitais animadas e não suas plataformas, sejam elas digitais ou físicas. Desta maneira, o design completo da capa física e a impressão desta não serão estudados; também não é o objetivo apresentar uma plataforma que possibilite a interação com a ilustração digital (por meio de realidade aumentada, vídeos interativos ou quaisquer outros meios), apenas construir uma ilustração digital animada que seja desenvolvida levando em conta estes tipos de visualizações. Pode-se, no entanto, oferecer simulações destas possíveis interações através de vídeos.

### **5.1. LIVRO 1: A FACA SUTIL, DE PHILIP PULLMAN**

O livro *A faca sutil*, de Philip Pullman, é o segundo volume da trilogia *As fronteiras do universo*, que aborda, entre outras coisas, a existência de vários mundos e portais que os conectam. Esse volume começa com o protagonista, Will, encontrando um desses portais após fugir de casa, e a intenção deste protótipo é criar duas capas, uma retratando o mundo de Will e o portal para o outro lado (capa número 1), e outra com a visão do outro lado, com um portal para o mundo de Will (capa número 2).

Nesta passagem, é quase meia-noite e Will está caminhando por um subúrbio de Oxford, exausto, quando passa por um trevo numa região cheia de casas confortáveis, com jardins bonitos e longos gramados, com duas fileiras de carpinos a

frente, próximos à calçada, iluminados por um poste. Ele observa uma gata desaparecer no meio deles, e, quando se aproxima, percebe um portal a uns dois metros da calçada. O portal é muito fino e só pode ser visto de frente, e ainda assim com muito cuidado, pois o outro lado dele mostra uma paisagem similar à de Will no momento: um gramado iluminado por um poste. Will, no entanto, sabe que o gramado está em outro mundo – e o atravessa. Lá, ele se vê debaixo de palmeiras, numa cidade à beira do mar e aparentemente vazia.

O objetivo dessas ilustrações de capa não é que elas sigam fielmente a descrição do livro, mas sim que representem certas sensações e ideias desta passagem, tais como:

- A Oxford de Will, em seu próprio mundo, que abriga a sua querida mãe, deve ser retratada de maneira aconchegante e confortável, quase surreal.
- O mundo para o qual ele irá atravessar é semelhante ao seu, mas ainda assim estranho e mais vazio. Interessante, mas também ameaçador.
- A ilustração deve transmitir a impressão de um lugar discreto, silencioso e completamente comum – apenas uma mudança no ângulo da visão na posição certa pode revelar aquele portal para outro mundo.
- Um lado do portal deve afetar o outro. O vento vindo da cidade à beira mar afeta a vegetação no jardim, e a luz do poste no jardim atinge parte da vegetação do outro lado.

Para tal, foram tomadas certas liberdades artísticas: o mundo além do portal, quando visível, é claramente diferente do mundo de Will, embora ainda seja um gramado – além disso, a localização é diferente: já se pode ver água ao atravessá-lo. Nesta ilustração, o portal no mundo de Will se encontra em um jardim bem grande – ele é quase um pequeno campo – e não há fileiras de carpinos a vista. As únicas casas e construções existentes podem ser vistas na capa número 2 – além do portal, além da rua e do trevo, existem formas que lembram casas. Essa escolha foi feita por considerar que é mais importante ressaltar a diferença entre estes dois lugares através das cores e ambientação, defini-los com cuidado, respeitando que são pequenos fragmentos de seu mundo, do que representar a exata localização deste portal na história.

Figura 2 - Explicação dos rascunhos para a capa do livro 1 – Ilustração.



Primeiro thumbnail: aqui, tentei explorar a visão de um jardim visto bem de perto, para que o portal estivesse em evidência, de maneira que o campo de visão fosse parecido com o da gata que o atravessa. Neste ponto, decidi tentar fazer formatos bem definidos nos elementos. Também decidi que na ilustração final, as pinceladas serão visíveis e cheias de textura.



Depois, utilizando aquarela e lápis de cor, produzi alguns estudos focando apenas nas cores do ambiente e em como elas poderiam contribuir para o clima geral da capa. O fundo rosa e roxo, cheio de folhagens amareladas, aconchegante, foi o escolhido para representar a Oxford de Will, a casa que ele está prestes a abandonar. Já o mundo além do portal recebeu um tom estranho, quase alienígena, vibrante e quase monocromático, como um reflexo da cidade fantasma.

Fonte: autoria própria.

## VERSÃO ANIMADA

Na versão animada, a vegetação deve se mover delicadamente, como se houvesse uma leve brisa que vem através do portal.

Na versão interativa, o observador deve poder mudar levemente o seu ângulo de visão (da esquerda para a direita, para cima e para baixo), e a separação de diferentes objetos por camadas organizadas no espaço, em diversos tamanhos, deve causar o efeito de paralaxe. Construindo a ilustração desta maneira, pode-se dar a impressão que o portal aparece somente em determinados ângulos – assim como é descrito no livro.

Na versão em GIF, uma das possíveis soluções é fazer com que o portal e o título apareçam não com a utilização de paralaxe, mas sim com a luz piscante de um

poste, como se a incidência desta luz facilitasse a visão do portal. Também é possível fazer com que a câmera se mova, como se imitasse a respiração ou a inclinação da cabeça de um observador – mas é preciso reconhecer a dificuldade de o fazer de maneira que o movimento pareça natural, seja reconhecível e que não tenha início e fim óbvios.

Figura 3 Diferentes *frames* da ilustração da capa número 1 em formato GIF - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Figura 4- Diferentes frames da ilustração da capa número 2 em formato GIF - Ilustração



Fonte: autoria própria.

Essas duas ilustrações (que podem ser mostradas em conjunto ou separadas) sedimentam a ideia de um portal entre dois mundos distintos, mostrando o ponto de vista de um possível observador em ambos.

## VERSÃO FÍSICA

Na versão física, a capa funciona como uma janela para outra paisagem, literalmente, se utilizando da primeira e última folhas para representar o mundo além do portal.

Figura 5 - Modelo de capa impressa – Ilustração.



Fonte: autoria própria.

## 5.2 LIVRO 2: ORGULHO E PRECONCEITO, DE JANE AUSTEN

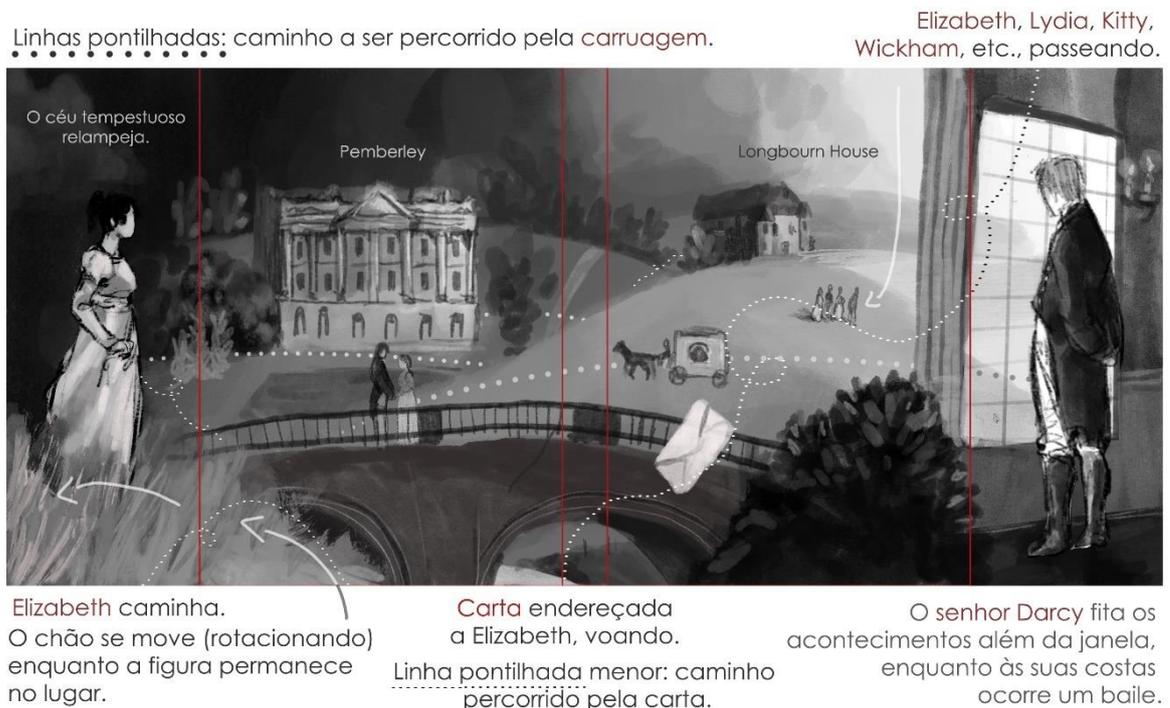
### 5.2.1 IDEIA 1

Em Orgulho e Preconceito, os dois personagens principais, Elizabeth Bennet e o senhor Darcy, encontram-se em uma sociedade rígida, ditada pelo dinheiro e pelas aparências, e acabam se apaixonando. Eles precisam superar vários problemas se

quiserem ficar juntos – dentre os quais, destacam-se os que dão nome ao livro: orgulho e preconceito.

A primeira ideia para a capa digital e animada deste livro era a de uma montagem que reunisse, em um panorama, diversos momentos do livro, além da postura de diversos personagens, criando uma paisagem da história, quase um mapa dos acontecimentos e relações presentes no decorrer da narrativa. Vários dos elementos presentes nela (e descritos abaixo) podem parecer escolhas meramente estéticas ou então aleatórias e gerais para o observador que não conhece a história, no máximo, sugerindo acontecimentos – no entanto, ao final da leitura, o observador pode identificar vários dos eventos do livro na ilustração da capa – seja a caminhada que Elizabeth faz após a tempestade ou a carta do sr. Darcy endereçada a ela, por exemplo.

Figura 6 - Explicação da ilustração e animações para o Livro 2, Ideia 1 - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Animações pensadas para esta capa:

- Elizabeth caminhando: ciclo de caminhada em *full animation*.
- Vegetação e chão por onde Elizabeth caminha: duas animações cíclicas distintas. A vegetação deve se mover com o vento.

- Céu tempestuoso.
- Árvores se sacudindo com o vento, na parte de Pemberley.
- Carruagem andando.
- Carta voando pelo cenário.
- Mister Wickham e as filhas da família Bennet andando e conversando.
- Senhor Darcy observando a paisagem além da janela (a animação está na iluminação pelas velas). Sombras às suas costas sugerem que um baile está acontecendo.

Já para a versão física, a proposta era de inverter a posição dos personagens nos extremos da ilustração: quando completamente aberto o livro, Elizabeth e o senhor Darcy estão de costas um para o outro, com Elizabeth caminhando, insinuando seu afastamento; quando fechado, ou durante a leitura, ao se observar as orelhas do livro, eles estão frente a frente.

Figura 7 - Explicação para a ilustração do Livro 1, Ideia 1, na versão impressa



Fonte: autoria própria.

### 5.2.2 IDEIA 2: BAILE

Figura 8 - Rascunho da ilustração para capa do Livro 2, Ideia 2 - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

A ideia é de uma ilustração que coloque entre os dois protagonistas, Elizabeth e sr. Darcy, uma representação dos grandes obstáculos para o desenvolvimento de uma relação entre ambos (obstáculos esses que são tema do livro: seu orgulho e preconceito). Essa representação surge na forma de um reflexo literal, porém distorcido, que faz alusão a estes obstáculos e que impede que Elizabeth e o sr. Darcy se vejam claramente, ainda que estejam frente a frente na composição da ilustração. A expressão do reflexo de Elizabeth deve ser de desprezo e incredulidade; já a do sr. Darcy deve representar a sua indignação e fúria.

Além da própria figura personificando seus defeitos, o reflexo também traz outros empecilhos ao relacionamento: no caso de Elizabeth, sua mãe e irmã, a senhora Bennet e Lydia, assombram seu reflexo, uma vez que são duas personagens de comportamento escandaloso e prejudicial à figura da família Bennet (é possível que se adicione Mary, Kitty e o senhor Bennet, que também contribuem para a visão desfavorável do sr. Darcy em relação à família); atrás do reflexo do senhor Darcy estão Lady Catherine de Bourgh e uma jovem moça, cujo status e família são mais condizentes, socialmente, para um casamento com ele (provavelmente Caroline Bingley ou Anne de Bourgh). Também pode-se acrescentar uma imagem de uma triste Jane Bennet, pois o papel do sr. Darcy na separação

(ainda que temporária) do sr. Bingley e Jane é uma das razões do ressentimento de Elizabeth para com ele.

Escolhi o baile, junto com as figuras mais isoladas de Elizabeth e do senhor Darcy, como ambiente para a ilustração por ser bastante representativo de diversas situações no livro: os bailes, situações sociais em que indivíduos se submetiam ao olhar público, da sociedade, eram julgados e julgavam, faziam e cortavam relações. Neste ambiente de aparências, Elizabeth e o senhor Darcy tentam se manter nessa sociedade sem perderem por completo quem eles são e os seus desejos, atormentados por seus demônios.

## VERSÃO ANIMADA

Figura 9 - Rascunho planejado da Ilustração a ser projetada em uma esfera - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Na versão animada, digital, a ilustração deve colocar o observador dentro do salão, como se ele fizesse parte desse baile por um breve período e pudesse observar seus participantes livremente, em especial os dois protagonistas da história, absortos em pensamento. Para isso, a ilustração deve ser feita em um ambiente 3D, com 360°, que permita que se movimente a câmera para a esquerda e

para a direita. Nesta versão, o sr. Darcy e Elizabeth estão próximos, lado a lado – mas é quase impossível enquadrá-los ao mesmo tempo; pode-se apenas enquadrar em conjunto os seus reflexos alterados. A ideia de ambos estarem de frente, com os reflexos entre eles, agora se reserva à versão física da capa.

Figura 10 - Exemplo de visão dentro do ambiente 3D - Ilustração

Exemplo de visão dentro do ambiente 3D



Fonte: autoria própria.

Os personagens estão em lados opostos de uma mesma janela (ou espelho). As animações a serem feitas foram pensadas de maneira a capturar um momento breve e indefinido do baile, em que os convidados conversam entre si, enquanto Elizabeth e o sr. Darcy miram seus reflexos, próximos, em uma mesma superfície reflexiva – mas ainda assim distantes. Entre essas animações estão copos sendo manuseados, leves inclinadas de cabeça e mudanças de expressão, piscadelas e a iluminação trêmula das velas. Além disso, a animação de maior importância é a dos reflexos dos dois personagens, que podem ser causados por um espelho, por uma janela (durante a noite ou durante o dia) ou pela luz causada por um raio distante durante uma tempestade.

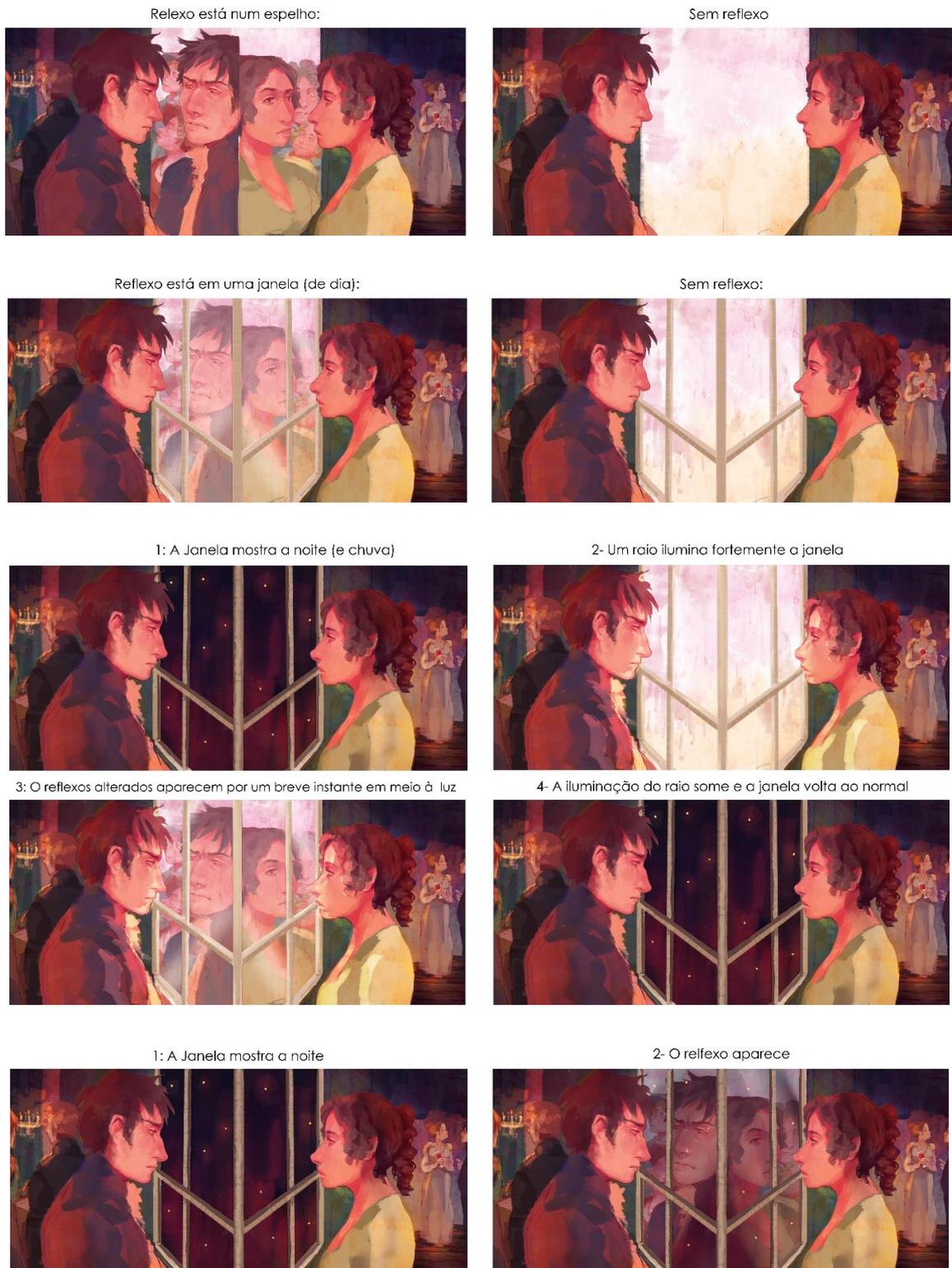
Na versão de formato GIF, em vez da câmera ser controlada pelo observador, ela navega em círculos constantes pelo salão, diminuindo consideravelmente a velocidade quando os protagonistas da história aparecem. Outra possibilidade é que esta versão tenha uma composição mais semelhante à capa física, em que o Sr. Darcy e Elizabeth estão de frente um para o outro.

## VERSÃO FÍSICA

Na capa física, a ilustração é montada de maneira que Elizabeth e o sr. Darcy estejam separados, perdidos em pensamento com seus próprios reflexos – e, no entanto, quando aberto o livro, eles estão de frente um para o outro. A figuras 11 e 12 mostra mostram o planejamento, ideias possíveis de composição, e a figuras 13

e 14 selecionam duas ilustrações numa composição que proponho para a capa física.

Figura 11 - Exemplos de composições da capa física do Livro 2, Ideia 1 - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Figura 12 - Mais exemplos de composições da capa física do Livro 2, Ideia 1 - Ilustração.

Propostas de composição para a capa física:



Fonte: autoria própria.

Dentro do livro, ao abrir da capa, está a mesma ilustração, na mesma posição, mas em momentos diferentes. Por exemplo, abaixo, a capa mostra os personagens encarando suas próprias características (e os fatores externos) que impedem que eles possam se enxergar de maneira mais justa e se relacionarem. Já dentro do livro eles não observam mais estes reflexos distorcidos na janela, mas sim um ao outro (figura 13).

Figura 13 - Exemplo de composição com o livro aberto e fechado - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Outra ideia é inverter os reflexos: entre eles agora está a percepção que um tem do outro, que precisam superar para que enxerguem a pessoa atrás das suas primeiras impressões e preconceitos. Assim, quando o livro se fecha, a capa passa a impressão de que eles se encaram através da janela (e do volume), mas a imagem que recebem está deformada pelos seus preconceitos. Já dentro do livro, os reflexos representam seus próprios problemas, que eles precisam superar para ficarem juntos (figura 14).

Figura 14 - Outro Exemplo de composição com o livro aberto e fechado - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

## 6. CONCLUSÃO

Para a conclusão deste trabalho, discuti a capa número 1 do livro número 1, A Faca Sutil, por achar que por meio do projeto dela posso analisar a produção de uma ilustração animada para capa digital que transite entre o espaço físico e os ambientes digitais, assim como atenda aos três modelos de capas animadas citados no capítulo 4 a partir de uma base comum.

Após a finalização das ilustrações e animações concluí que, com o devido planejamento, é possível criar esta base comum com pouco aumento do tempo e do

trabalho do ilustrador/animador, se comparado à produção da ilustração estática apenas. Para tal, é necessário apenas a realização de algumas perguntas antes do início do trabalho de ilustração e animação de fato:

- Qual tipo de animação será feita e como ela se relaciona com o espaço – digital e físico – em que está?
- Em quais formatos esta ilustração será disponibilizada, quais modelos ela deverá atender, e dentro de quais especificidades ela deve ser organizada para atender estes formatos e modelos?

Figura 15 - Ilustrações da capa do Livro 1 – Ilustração.



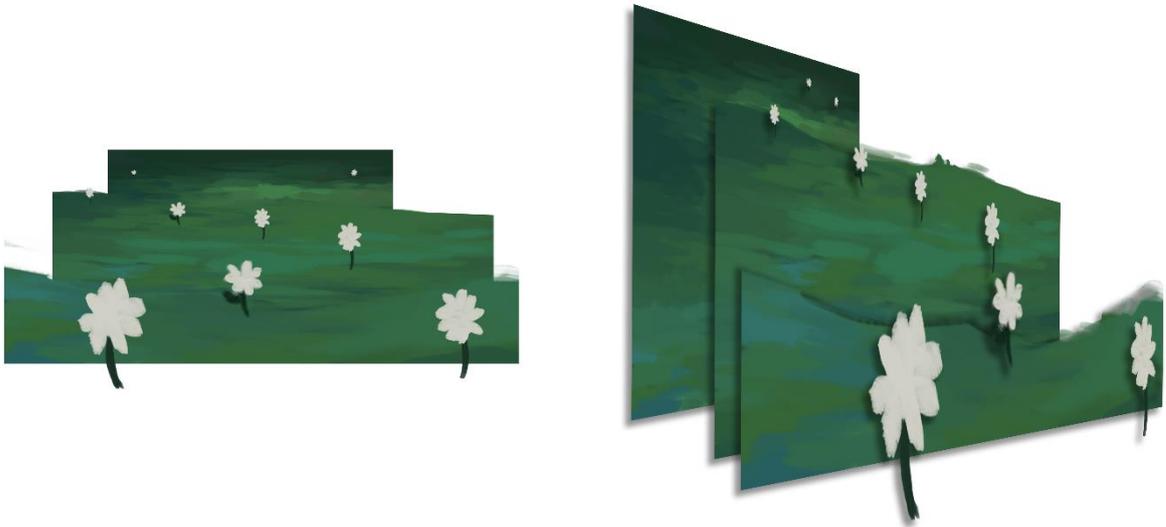
Fonte: autoria própria.

Figura 16 - Esquema representativo da organização de camadas na ilustração da capa número 1 do Livro 1 - Ilustração



Fonte: autoria própria.

Figura 17 - Esquema representativo da organização de camadas no portal da ilustração da capa número 1 do Livro 1 - Ilustração



Fonte: autoria própria.

Pode-se observar na figura 16 que a ilustração planejada para a versão impressa da capa (capítulo 5) continua existindo no centro desta nova ilustração expandida. A questão é que a ilustração desses elementos que ultrapassam o enquadramento foi feita para abarcar mais de um formato e modelo através da criação de uma base comum, composta por camadas separadas, divididas em planos de diferentes tamanhos (ver figuras 16 e 17), alguns dos quais possuem animações (várias camadas de folhas de arbusto se movendo, flores ao vento, árvores etc.). Através desta base pode-se construir a capa em diferentes formatos e modelos, discutidos nos parágrafos seguintes.

No caso do formato de Gif, no modelo de uma capa animada digital, as proporções da imagem continuam mais ou menos quadradas e a animação do portal e do título – aparecendo conforme a luz do poste falha por alguns segundos – podem ser feitas no centro da imagem com facilidade. Aqui, não há necessidade de se mover a câmera ou as camadas uma em relação à outra.

Já em relação a uma capa digital animada e interativa, existe uma versão da imagem separada em camadas de profundidade (ver figura 16), para que, quando movidas uma em relação à outra, o efeito de paralaxe aconteça. As proporções e o enquadramento continuam quadrados, mas essa “sobra” de imagens tanto em

relação aos lados como em cima e abaixo permitem que o observador mova a câmera e se depare com outras partes daquele cenário – e outros ângulos (figura 18). Além disso, pode-se inserir o portal entre as camadas do cenário, de maneira que ele só seja revelado quando o observador posicionar a câmera em uma direção específica. É possível utilizar as mais diversas plataformas para esta capa animada digital e interativa – sites em que a sobreposição de camadas da imagem que se movem em velocidades diferentes em relação ao movimento do cursor causam esse efeito; ou então aplicativos, arquivos executáveis etc., que permitem a organização dessas imagens em um ambiente digital em três dimensões, em que realmente exista distância entre as diferentes camadas que formam o cenário.

Por fim, para uma capa animada com realidade aumentada, pode-se usar os elementos mencionados – separação de camadas – para sobrepô-las no mundo físico. Além disso, pode-se também revelar o portal apenas quando o observador mover o aparelho que estiver usando em uma certa direção.

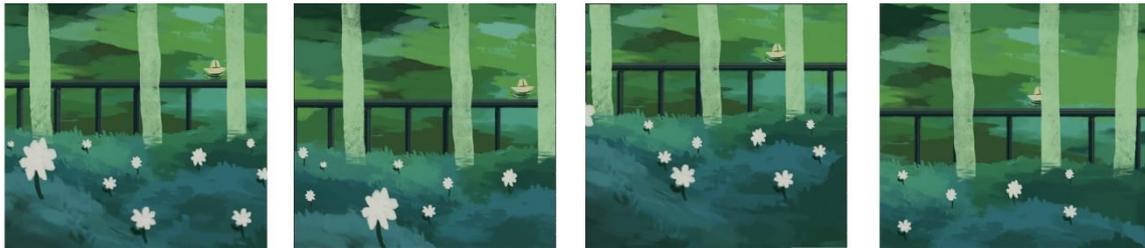
Tendo feito estas questões e prosseguido com as ilustrações a partir delas, consegui produzir duas ilustrações para capas animadas que atendem aos meus objetivos com relativa facilidade. Defendo que é, sim, viável ilustrar uma capa animada desta maneira sem aumentar em demasia o tempo e o trabalho no processo de ilustração e, com isso, ocupar novos ambientes digitais e físicos, utilizando-se das mais diversas oportunidades de exposição e interação criadas por eles. Existem muitas maneiras de explorar o potencial destes espaços: podem ser feitos, por exemplo, livros infantis digitais e interativos (e também com realidade aumentada). A arte animada das capas e ilustrações pode ser exposta em gifs, para que seja mais facilmente compartilhável na internet em geral (principalmente nas redes sociais), enquanto suas versões interativas podem ser acessadas através de sites próprios (e possivelmente os próprios sites de venda de e-books, caso essa opção seja disponibilizada); pode-se utilizar aplicativos de realidade aumentada nas próprias capas físicas do livro – ou então em uma capa digital, exposta em outro aparelho. Também podem ser realizadas exposições de arte em ambientes específicos, cuja arte exposta (seja através de impressão, por um aparelho digital ou por projeção) ganhe movimento, profundidade, narrativa etc. através da realidade aumentada, entre muitas outras possibilidades.

Figura 18 - Demonstração do efeito paralaxe na ilustração da capa número 1 do livro 1 - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

Figura 19 - Demonstração do efeito paralaxe na ilustração da capa número 2 do livro 1 - Ilustração.



Fonte: autoria própria.

## 7. BIBLIOGRAFIA

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa**. Tradução de Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CAMPBELL, James W. P.; PRYCE, Will. **A biblioteca** – Uma história mundial. Tradução de Thais Rocha. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2016.

CRARY, Jonathan. **A modernidade e o problema do observador**. *In*: Técnicas do observador – Visão e modernidade no século XIX. Tradução de Verrah Chamma. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012, p.11-32.

CHECK out the animated cover fo End of Watch. **Stephen King Books**, 2016. Disponível em: <https://stephenkingbooks.co.uk/2016/02/25/check-out-the-animated-cover-for-end-of-watch/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

ANIMATED book cover for Sarah Lotz's Day Four revealed. **Jonhathan Ball**, 2015. Disponível em: <http://jonathanball.bookslive.co.za/blog/2015/01/21/animated-book-cover-for-sarah-lotzs-day-four-revealed/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

THE animated cover for the man lies dreaming. **Hodderscape**, 2014. Disponível em: <http://www.hodderscape.co.uk/the-animated-cover-for-a-man-lies-dreaming/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

LEDERER, Henning M.. **Henning M. Lederer /// Visual Communication & Animation**, [s.d]. Página inicial. Disponível em: <http://www.led-r-r.net/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

MALONE, Luke. You're 16. You're a pedophile. You don't want to hurt anyone. What do you do?. **Medium**, 2014. Disponível em: <https://medium.com/matter/youre-16-youre-a-pedophile-you-dont-want-to-hurt-anyone-what-do-you-do-now-e11ce4b88bdb>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

NAGLER, Erich. Art-directing the most awful thing in the world. **Medium**, 2014. Disponível em: <https://medium.com/inside-matter/art-directing-the-most-awful-thing-in-the-world-d1716272737a>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

GUCCI. **Enter the world exposition**, 2018. Página inicial. Disponível em: <http://springsummer.gucci.com/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

BrandStudio. **BrandStudio – Creative Agency**, [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <https://brandstudio.ru/en/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

GUCCI. **Gucci Zumi**, [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <https://zumi.gucci.com/>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

MOULY, Françoise; KANEKI, Mina. Cover Story: Christoph Niemann's "On the Go". **The New Yorker**, 2016. Disponível em: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2016-05-16>. Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

SLIDE AR. **Twitter**: @slide\_ar, 2019. Disponível em: [https://twitter.com/slide\\_ar](https://twitter.com/slide_ar). Acesso em: 16 de Jun. de 2019.

PULLMAN, Philip. **A faca sutil**. Tradução de Eliana Sabino. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

AUSTEN, Jane. **Orgulho e Preconceito**. Tradução de Lúcio Cardoso. São Paulo: Abril Cultural, 1982.