

Rosa Marina Gargioni Schuch

**ELEMENTOS DA NARRATIVA VISUAL E PLANOS DE
CÂMERA NO CONTEXTO DOS FILMES DE ANIMAÇÃO:
PROPOSIÇÃO DE UM PROCESSO DE ANÁLISE**

Dissertação submetida ao Programa de
Pós-Graduação em Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Mestre em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Berenice
Santos Gonçalves

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Schuch, Rosa Marina Gargioni

ELEMENTOS DA NARRATIVA VISUAL E PLANOS DE CÂMERA
NO CONTEXTO DOS FILMES DE ANIMAÇÃO: PROPOSIÇÃO DE UM
PROCESSO DE ANÁLISE / Rosa Marina Gargioni Schuch ;
orientadora, Berenice Santos Gonçalves -
Florianópolis, SC, 2016.

164 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão.
Programa de Pós-Graduação em Design.

Inclui referências

1. Design. 2. Animação. 3. Plano. 4. Narrativa
Visual. 5. Matriz de Análise. I. Gonçalves, Berenice
Santos. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Programa de Pós-Graduação em Design. III. Título.

Rosa Marina Gargioni Schuch

**ELEMENTOS DA NARRATIVA VISUAL E PLANOS DE
CÂMERA NO CONTEXTO DOS FILMES DE ANIMAÇÃO:
PROPOSIÇÃO DE UM PROCESSO DE ANÁLISE**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de “Mestre”, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 27 de Junho de 2016.

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Berenice Santos Gonçalves, Dr.^a
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Marília Matos, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Alice T. Cybis Pereira, Ph.D.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Monica Stein, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedicado à minha família, que esteve sempre presente e não mediu esforços para dar suporte emocional nesta jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de mais nada, aos meus queridos pais, Mari e Claudio, por todo amor e carinho dedicado a mim neste período conturbado. Também a meu irmão, Claudio, sempre preocupado e disponível a me ajudar. Agradeço também o meu marido Filipe, por estar do meu lado todos os dias, tomar minhas dores e nunca duvidar de que um dia eu conseguiria terminar! Amo muito vocês! Um agradecimento especial a minha Tia Luci, pelo apoio em momentos difíceis e por mostrar-se sempre presente.

Obrigada a todos os professores que dedicaram seu tempo a fornecer os conhecimentos acadêmicos fundamentais para a conclusão deste trabalho, em especial às professoras membros da minha banca, tanto de qualificação quanto defesa, Marilinha e Alice, ao professor Richard pelas diretrizes e conselhos no início do mestrado e demais professores do Curso de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Agradeço imensamente a minha querida orientadora, professora Berenice, não só pela brilhante orientação que me forneceu, mas principalmente pela disponibilidade, carinho e por segurar o rojão comigo.

Não tenho palavras para agradecer a querida professora e amiga Monica Stein, que acompanhou toda a minha caminhada e me consolou no momento mais difícil, e mesmo de longe esteve disposta a contribuir com o meu trabalho.

Aos meus amigos, colegas de curso e de laboratório, Gabriel, Marina, Victor, Alexandra, Hamilton, Katielen, Juliane, e todos os demais. Agradeço também ao Wiliam, pelos conselhos e orientações. E, de forma especial, agradeço às minhas queridas Thali, Natália e Josiane, pelos cafés, conversas e conselhos. Vocês são demais!

Principalmente, gratidão a Deus, pelo dom da vida e a capacidade intelectual e emocional para a realização desta conquista.

Sem o apoio de todos vocês eu não teria chegado ao fim.

Muito obrigada! E, que venham mais conquistas!

*“No caminho tinha uma pedra”... pulei a pedra e
segui no caminho!*

RESUMO

Na atualidade nota-se uma crescente produção de filmes de animação, agregando tecnologias diversas em suas criações. Em muitos casos, para otimizar o processo de pré-produção destes filmes percebe-se a necessidade de um melhor esclarecimento frente ao uso da imagem e sua composição enquanto narrativa visual. Neste contexto, este estudo propõe a criação de um instrumento de análise relacionando planos de câmera e os elementos da narrativa visual no âmbito dos filmes de animação. Para tanto, foi realizada uma fundamentação abordando os conceitos fundamentais de animação, os planos de câmera e a narrativa visual. A partir deste referencial, elaborou-se duas matrizes para analisar animações premiadas no evento 3º Anima Catarina. Com base no estudo aplicado, foi possível, verificar o uso dos elementos da narrativa visual e o grau de complexidade das animações em questão. Por meio da organização do fluxo de análise e da configuração das matrizes, considera-se que o estudo realizado contribui para a identificação das características, potencialidades expressivas e especificidades quanto aos elementos visuais e planos de câmera visando o aprimoramento das etapas de pré-produção de animações desenvolvidas em contextos acadêmicos. O processo para a construção das matrizes, distribuição das cenas, análise e discussão das animações também traz contribuição para níveis acadêmicos, pois foi desenvolvido de maneira clara e direta, e pode ser replicado para as mais diversas áreas da animação como também de filmes tradicionais.

Palavras-chave: animação; plano; narrativa visual; matriz de análise.

ABSTRACT

At present note is a growing production of animated films, adding several technologies in their creations. In many cases, to optimize the pre-production process of these films we see the need for a better understanding as to use the image and its composition as a visual narrative. In this context, this study proposes the creation of an analytical instrument relating camera plans and elements of visual narrative in the context of animated films. Therefore, a foundation addressing the fundamental concepts of animation was held camera plans and the visual narrative. From this framework, it elaborated two matrices to analyze animation prize at the event 3rd Anima Catarina. Based on the study applied, it was possible to verify the use of elements of visual storytelling and the degree of complexity of the animation in question. Through the organization of the flow analysis and configuration of the matrix, it is considered that the study contributes to the identification of the characteristics, expressive potentialities and specificities as the visuals and camera plans aimed at improving the stages of pre-production animations developed in academic contexts. The process for the construction of the headquarters, distribution of scenes, analysis and discussion of the animations also brings contribution to academic levels, as it was developed in a clear and straightforward manner, and can be replicated to the various areas of animation as well as traditional film.

Keywords: animation; shot; visual storytelling; analysis matrix.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Abordagem metodológica.	29
Figura 2 - <i>Frame</i> da animação 2D Branca de Neve e os Sete Anões.	34
Figura 3 - <i>Frame</i> da animação 3D Toy Story.	36
Figura 4 - <i>Frame</i> da animação <i>stop-motion</i> A Fuga das Galinhas.	37
Figura 5 - Esquema de produção de um filme de animação.	40
Figura 6 – Etapas de construção do roteiro.	42
Figura 7 - <i>Storyboard</i> de uma cena de animação.	44
Figura 8 – <i>Storyboard</i> adaptado, indicando o movimento da cena.	45
Figura 9 – Recortes dos planos de câmera fixos: Grande Plano Geral (1); Plano Geral (2); Plano Americano (3); Plano Médio (4); Primeiro Plano (5); Primeiríssimo Plano (6).	49
Figura 10 – Recortes dos planos de câmera em movimento: Dolly (1); Zoom (2); Panorâmico (3).	55
Figura 11 – Funções de movimentos de câmera.	57
Figura 12 – Posicionamento da câmera relativos ao ângulo: objetivo (1); subjetivo (2); ponto de vista (3).	59
Figura 13 – Posicionamento da câmera relativos à altura.: <i>plongée</i> (1); linha do horizonte (2); <i>contra-plongée</i> (3).	60
Figura 14 – Capacidade de comunicação de uma única imagem.	67
Figura 15 – Etapas da composição.	68
Figura 16 – Representação dos três tipos básicos de perspectiva: um ponto (1); dois pontos (2); três pontos (3).	70
Figura 17 – Representação dos pontos de fuga nos três tipos básicos de perspectiva: um ponto (1); dois pontos (2); três pontos (3).	71
Figura 18 – Representação de um cenário com a identificação das distâncias: <i>foreground</i> (FG); <i>mod-ground</i> (MG); e <i>background</i> (BG).	71
Figura 19 – Exemplos da regra dos terços.	72
Figura 20 – Representação dos quatro tipos de espaço: (1) espaço profundo; (2) espaço pleno; (3) espaço limitado; (4) espaço ambíguo.	73
Figura 21 – Representação dos sete tipos de percepção de linhas: (1) borda; (2) contorno; (3) fechamento; (4) intersecção de planos; (5) imitação por meio da distância; (6) eixo; (7) trajetória.	74
Figura 22 – Representação das formas bidimensionais e tridimensionais.	77
Figura 23 – Silhueta de alguns objetos.	78
Figura 24 – Parâmetros de cor.	80
Figura 25 – Etapas dos procedimentos metodológicos.	89
Figura 26 – Matriz dos planos de câmera.	93
Figura 27 – Matriz dos componentes visuais.	94
Figura 28 – Matriz dos planos de câmera da animação 3D “Gold But Old”, representada pelas legendas: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC), Plano Médio (PM), Plano Americano (PA), Primeiro Plano (PP), e Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe (PD); <i>Dolly</i> (DL), <i>Travelling</i> (TVL), Panorâmico (PAN), <i>Zoom</i> (ZM), Trajetória (TJ) e outro tipo	

de movimento (OU); Ponto de Vista (PV), Objetivo (OBJ), e Subjetivo (SBJ); Linha do Horizonte (LH), <i>Plongée</i> (PL), <i>Contra-Plongée</i> (CPL) e Obliquo (OBL).....	96
Figura 29 – Dados quantitativos da análise dos planos de câmera da animação “Gold But Old”.....	104
Figura 30 – Plano Geral da animação "Gold But Old".....	105
Figura 31 – Plano em movimento de <i>Dolly</i> (1) e <i>Travelling</i> (2) da animação "Gold But Old".....	106
Figura 32 – Posicionamento de câmera relativo ao ângulo ponto de vista (1) e subjetivo (2) em sequência na animação "Gold But Old".....	107
Figura 33 – Posicionamento de câmera relativo a altura em <i>Plongée</i> da animação "Gold But Old".....	107
Figura 34 – Matriz dos componentes visuais da animação 3D “Gold But Old”, representada pelas legendas: espaço profundo (PR), Espaço Pleno (PL), Espaço Limitado (LM) e Espaço Abstrato (AB); Curva (CV), Vertical (VT), Horizontal (HZ), Diagonal (DG), ou outro tipo de linha (OU); Circular (CC), Quadrada (QD), Triangular (TR) ou outro tipo de forma (OU); Horizontal (HZ), Vertical (VT), Diagonal (DG), ou outro tipo de movimento (OU); Monocromia (MC) e a Policromia (PC); Alto Valor (AV), Médio Valor (MV) e Baixo Valor(BV)..	108
Figura 35 – Dados quantitativos da análise dos componentes visuais da animação “Gold But Old”: espaço; linha; forma; movimento; cores relativo à cromia e ao valor.....	116
Figura 36 – Espaço profundo da animação "Gold But Old".....	117
Figura 37 – Captura de tela da animação "Gold But Old" identificando linhas horizontais e curvas.....	118
Figura 38 – <i>Frame</i> da animação "Gold But Old" identificando formas triangulares, circulares e quadradas.....	119
Figura 39 – Movimento de Pêndulo da animação "Gold But Old".....	120
Figura 40 – Níveis de valor alto (1) médio (2) e baixo (3) da animação "Gold But Old".....	120
Figura 41 – Matriz dos planos de câmera da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”, representada pelas legendas:Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC), Plano Médio (PM), Plano Americano (PA), Primeiro Plano (PP), e Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe (PD); <i>Dolly</i> (DL), <i>Travelling</i> (TVL), Panorâmico (PAN), <i>Zoom</i> (ZM), Trajetória (TJ) e outro tipo de movimento (OU); Ponto de Vista (PV), Objetivo (OBJ), e Subjetivo (SBJ); Linha do Horizonte (LH), <i>Plongée</i> (PL), <i>Contra-plongée</i> (CPL) e Obliquo (OBL).....	121
Figura 42 – Dados quantitativos da análise dos planos de câmera da animação Planetário: planos fixos (1); planos em movimento (2); posicionamento de câmera relativo ao ângulo (3a) e à altura (3b).....	126
Figura 43 – Plano Conjunto da animação "Planetário".....	127
Figura 44 – Matriz dos componentes visuais da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”, representada pelas legendas: Espaço Profundo (PR), Espaço Pleno (PL), Espaço Limitado (LM) e Espaço Abstrato (AB); Curva (CV), Vertical	

(VT), Horizontal (HZ), Diagonal (DG), ou outro tipo de linha (OU); Circular (CC), Quadrada (QD), Triangular (TR) ou outro tipo de forma (OU); Horizontal (HZ), Vertical (VT), Diagonal (DG), ou outro tipo de movimento (OU); Monocromia (MC) e a Policromia (PC); Alto Valor (AV), Médio Valor (MV) e Baixo Valor (BV).....	128
Figura 45 – Dados quantitativos da análise dos componentes visuais da animação Planetário: espaço (1); linha (2); forma (3); movimento (4); cores relativo à cromia (5a) e ao valor (5b).....	133
Figura 46 – Linhas da animação "Planetário".....	134
Figura 47 – Formas da animação "Planetário": quadrado (1), circular (2).....	135
Figura 48 – Movimento da animação “Planetário”.....	135
Figura 49 – Cores relativo à cromia da animação "Planetário".	136
Figura 50 – Processo de análise.....	142
Figura 51 – Resultados das pesquisas.....	151
Figura 52 – Resultados das pesquisas após a filtragem.....	153
Figura 53 – Resultados das pesquisas apontando trabalhos relevantes.	154
Figura 54 – <i>Storytelling</i> da animação 3D “Gold But Old”.....	158
Figura 55 – Primeira parte do roteiro da animação 3D “Gold But Old”	159
Figura 56 – Segunda parte do roteiro da animação 3D “Gold But Old”	159
Figura 57 – <i>Frames</i> do <i>animatic</i> da animação 3D “Gold But Old”.....	160
Figura 58 – Roteiro da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”.....	161
Figura 59 – Primeiro <i>key</i> da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”.....	162
Figura 60 – Segundo <i>key</i> da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”.....	162
Figura 61 – Terceiro <i>key</i> da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”.....	162
Figura 62 – <i>Storyboard</i> (1) da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”	163
Figura 63 – <i>Storyboard</i> (2) da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”	163
Figura 64 – <i>Storyboard</i> (3) da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”	164
Figura 65 – <i>Storyboard</i> (4) da animação <i>stop-motion</i> “Planetário”	164

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Paralelo entre os planos fixos de câmara e suas respectivas possibilidades expressivas.	50
Quadro 2 – Paralelo entre os planos em movimento de câmara e suas respectivas possibilidades expressivas.	56
Quadro 3 - Paralelo entre os posicionamentos de câmara e suas respectivas possibilidades expressivas.	61
Quadro 4 - Paralelo entre os componentes visuais e suas respectivas possibilidades expressivas.	83

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	25
1.1 OBJETIVOS.....	27
1.1.1 Objetivo Geral.....	27
1.1.2 Objetivos Específicos	27
1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA	27
1.3 ADERÊNCIA AO PROGRAMA	28
1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA	29
1.5 DELIMITAÇÕES	29
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO	30
2. CINEMA DE ANIMAÇÃO	31
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	31
2.2 ANIMAÇÃO 2D	33
2.3. ANIMAÇÃO 3D	35
2.4. <i>STOP-MOTION</i>	36
2.5. A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES	38
2.5.1 Etapa de pré-produção	41
2.5.2 Roteiro.....	42
2.5.3 <i>Storyboard</i>	43
2.6. PLANOS	46
2.6.1 Planos fixos	47
2.6.2 Planos em movimento.....	51
2.6.3 Posicionamento de câmera	58
2.6.4 Efeitos ópticos.....	62

3. NARRATIVA VISUAL.....	65
3.1 CONCEITUAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO: NARRATIVA VISUAL EM ANIMAÇÕES	65
3.2 ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA: A COMPOSIÇÃO DE CENA.....	66
3.3. COMPONENTES VISUAIS DA NARRATIVA VISUAL	69
3.3.1 Espaço.....	69
3.3.2. Linha e Forma.....	74
3.3.3. Tom e Cor.....	79
3.3.4. Movimento.....	81
3.4. GRAMÁTICA VISUAL.....	83
3.5. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	87
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	89
4.1. ESCOLHA DAS ANIMAÇÕES A SEREM ANALISADAS TENDO EM VISTA CRITÉRIOS PREVIAMENTE DEFINIDOS	89
4.1.1. 3º Anima Catarina	90
4.2. ELABORAÇÃO DE UM INSTRUMENTO DE ANÁLISE.....	92
4.3. COLETA DE DADOS A PARTIR DA DECUPAGEM DE CENAS: ANÁLISE DA ANIMAÇÃO 3D “GOLD BUT OLD”	95
4.3.1. Análise dos Planos de Câmera	95
4.3.2. Análise dos Componentes Visuais.....	108
4.4. COLETA DE DADOS A PARTIR DA DECUPAGEM DE CENAS: ANÁLISE DA ANIMAÇÃO <i>STOP-MOTION</i> “PLANETÁRIO”	121
4.4.1. Análise dos Planos de Câmera	121
4.4.2. Análise dos Componentes Visuais.....	128
4.5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	136
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	144

REFERÊNCIAS	146
APÊNDICE A – REVISÃO SISTEMÁTICA	150
Escolha das bases de dados.....	150
Determinação dos algoritmos de busca	150
Filtragem e indicação dos trabalhos relevantes	152
Apresentação dos resultados.....	153
APÊNDICE B – <i>STORYTELLING</i> DA ANIMAÇÃO 3D “GOLD BUT OLD”	158
APÊNDICE C – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO 3D “GOLD BUT OLD”	159
APÊNDICE D – <i>FRAMES DO ANIMATIC</i> DA ANIMAÇÃO 3D “GOLD BUT OLD”	160
APÊNDICE E – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO <i>STOP-MOTION</i> “PLANETÁRIO”	161
APÊNDICE F – <i>KEYS</i> DA ANIMAÇÃO <i>STOP-MOTION</i> “PLANETÁRIO”	162
APÊNDICE G – <i>STORYBOARD</i> DA ANIMAÇÃO <i>STOP-MOTION</i> “PLANETÁRIO”	163

1. INTRODUÇÃO

A produção de filmes de animação vem sendo crescente ao longo dos anos, e a indústria de entretenimento cinematográfico está constantemente trabalhando para conquistar o público. A preocupação em abarcar mais espectadores se mostra evidente a cada nova década. Apesar da realidade atual brasileira, onde passa por um momento evidente de crise econômica, a produção em animação não para, mostrando-se um mercado em crescimento. Segundo dados de pesquisa realizada por Fariah (2014) com profissionais e produtoras de animações¹ o cenário do cinema de animação no Brasil é promissor, visto os investimentos realizados em diversos projetos e o crescimento da categoria. Também, em entrevista para o website Anima Mundi², Coelho (2016) aponta o fortalecimento do segmento de longas-metragens em animação em virtude do sucesso dos longas brasileiros tais como “O Menino e o Mundo” de Alê Abreu, indicado ao Oscar 2016. Hoje o apelo configura-se em fazer as pessoas se identificarem com o filme não importando se são crianças, jovens ou adultos. O filme de animação é capaz de conquistar todas as faixas etárias.

Assim, o surgimento de novos filmes de animação tanto em 2D como em 3D, indica o crescimento da categoria e impulsiona novas maneiras de produção. A tecnologia traz o espetáculo em formato de filme, fazendo com que o público sintam-se imerso naquele universo de imagens com alto valor emocional, com uso de cortes, enquadramentos, produção musical e efeitos visuais de última geração, garantindo aguçar os sentidos do espectador. Nesse contexto, por meio de eventos, é clara a iniciativa das instituições de fomento e de ensino em ampliar o seu horizonte para este tipo de produção, impulsionando o mercado e demonstrando a necessidade de maior conhecimento da área, ou mesmo do cruzamento das heranças adquiridas no cinema tradicional³.

Em todo o filme de qualidade, além da tecnologia empregada na produção, nota-se a que a câmera e suas possibilidades dentro da narrativa torna-se um fator essencial na qualidade da cena, trazendo elementos da tradição de uso da câmera real para o ambiente virtual,

¹ Pesquisa realizada no período de 17/11/14 a 14/12/14, disponível em <https://goo.gl/NmaJal> acesso em 26/05/16.

² Entrevista disponível em <http://goo.gl/uX27ZH> acesso em 26/05/16.

³ Neste contexto, o cinema tradicional é tratado como o filme formado por atores e por imagens produzidas pela câmera física.

considerando enquadramentos e movimentos dentro da cena, contribuindo de maneira direta para o realismo destas.

A narrativa consiste no ato de contar uma história e dessa maneira, ela corresponde ao tempo do próprio ato narrativo, o tempo imaginário dos acontecimentos contados. (AUMONT E MARIE, 2006) No contexto deste trabalho, a narrativa agrega conceitos de linguagem visual e arte sequencial para formar o conceito de narrativa visual, que segundo Eisner (1999), Dondis (2007) e Nogueira (2010), nesta perspectiva, a narrativa visual pode ser compreendida como a maneira de contar uma história por meio de imagens, explorando os conceitos da composição visual.

No âmbito da narrativa visual aborda-se também, no presente estudo, os elementos que a formam, e a relação entre os objetos internos à imagem, ou seja, os componentes visuais. Além da imagem em si, abordam-se as questões da câmera que captura essas imagens, por meio dos planos de câmera, que nada mais é que a visão que o espectador terá do filme, o corte que será definido por meio destes planos em questão. Para tal é feito um planejamento prévio destes artificios a fim de complementar a narrativa com a captura de cenas. A eficácia no direcionamento destes elementos transmissores de informação depende de uma série de fatores que são definidos antes de qualquer desenho ou modelagem de personagem, a partir do roteiro, da fotografia, do design de produção entre tantos elementos que devem ser estabelecidos previamente, para que a informação do produto final da animação produza o efeito desejado.

Neste escopo de avanço e fomento quanto a produção de animações, e a partir da necessidade de maior compreensão sobre as especificidades da narrativa visual e animações busca-se como objeto de estudo, uma forma de analisar as animações premiadas no evento Anima Catarina, promovido pelos cursos de design da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. O evento consiste em uma mostra de curtas de animação e um ciclo de palestras com profissionais da área de design e animação⁴.

Frente ao exposto, questiona-se se as potencialidades que os planos de câmera apresentam no contexto da narrativa visual das

⁴ O objetivo do Anima Catarina é divulgar e valorizar os trabalhos dos acadêmicos da área de animação e afins dessa instituição. Foram realizados até o momento dois eventos, o último no ano de 2012. Todas as informações sobre o Anima Catarina foram extraídas do website oficial do evento, disponível em <http://www.hiperlab.ufsc.br/animacatarina> acesso em 20/08/2015.

mesmas. a cerca das especificidades das animações premiadas Assim, configura-se a seguinte pergunta de pesquisa: Quais as especificidades e potencialidades dos planos de câmera e elementos da narrativa visual no contexto de filmes de animação?

1.1 OBJETIVOS

Para responder a questão de pesquisa, são apresentados os seguintes objetivos.

1.1.1 Objetivo Geral

Propor um processo de análise que relacione os planos de câmera e elementos da narrativa visual no contexto de filmes de animação.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Reunir fundamentos para analisar os modos de configuração da narrativa visual e planos de câmera em animações;
- Desenvolver o processo de análise, por meio da construção de duas matrizes, a partir da decupagem de cenas;
- Testar as matrizes de análise, considerando os planos de câmera e os componentes visuais das duas animações premiadas no 3º Anima Catarina;
- Cruzar as informações obtidas na literatura e no processo de análise a fim de interpretar as potencialidades expressivas das duas animações premiadas no 3º Anima Catarina.

1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Este estudo justifica-se tendo em vista a atualidade temática e a disseminação e aplicação da animação em diversas áreas do conhecimento, não somente no campo do entretenimento, mas também em diversos segmentos tais como educação.

A justificativa desta pesquisa, no âmbito do design, se configura, a partir de uma perspectiva sistemática de apoio a pesquisadores e criadores de animação na realização de um trabalho direcionado aos aspectos comunicacionais e narrativos dos filmes. Dessa maneira, mostra possibilidades de analisar animações de forma

condizente com os propósitos a que se destinam. O levantamento de dados sobre o tema tem relevância para reunir o processo de criação visual das cenas animadas e nelas identificar as suas potencialidades visuais.

Nesta perspectiva destaca-se, ainda, a relevância acadêmica deste estudo, por meio de uma contribuição direta para cursos de graduação e pós-graduação em design, cinema e áreas afins, da instituição de ensino que suporta este estudo e também de outras que abordem este tema.

Assim, é possível perceber a relevância desta pesquisa como uma iniciativa de contribuir para campo da animação por meio da busca pelo aprofundamento do tema e possibilitando identificar as diversas formas de expressão para a produção de um conteúdo animado.

Além disso, este estudo também apresenta uma relevância pessoal, visto que a pesquisadora atua nas áreas de design, fotografia e comunicação, permitindo usar de sua experiência para complementar este trabalho.

1.3 ADERÊNCIA AO PROGRAMA

Este estudo é aderente ao programa de Pós-graduação em Design e a linha de Mídia, pois aborda instrumentalização do processo de design e a potencialidade das mídias e tecnologias na área de animação, de maneira a ampliar as possibilidades de atuação e pesquisa do design no cinema de animação, por meio da comunicabilidade.

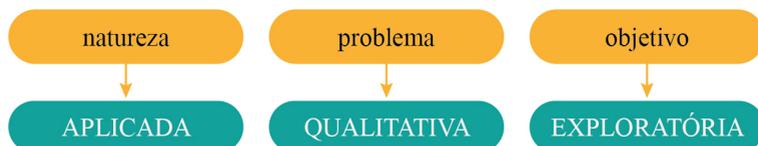
No contexto da prática do design, a animação é um propagador comunicacional e se insere como um produto midiático, o que requer diretrizes para criar composições gráficas e meios de organizar conteúdos visuais. Torna-se pertinente ampliar a aplicabilidade da animação na prática acadêmica e profissional do design, por meio da reunião de conhecimentos para o ensino, pesquisa e desenvolvimento que articulem como um produto de design e de mídia.

Tendo em vista o contexto em que esta pesquisa se posiciona, frente aos seus objetivos e questão de pesquisa, e os constantes avanços tecnológicos no campo das mídias digitais, mostra-se evidente expandir os estudos referente ao tema, a fim de contribuir diretamente para a ampliação e aperfeiçoamento da área de atuação do design e da animação.

1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A fim de atingir os objetivos desta pesquisa, e na condição de esclarecê-los, configura-se a abordagem metodológica deste estudo segundo a figura 1:

Figura 1 – Abordagem metodológica.



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Gil (2002) e Creswell (2010)

A natureza desta pesquisa é aplicada, pois objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos e reais. Porém, segundo os conceitos apresentados por Gil (2002) a natureza da pesquisa pode não ser exclusiva, pois a pesquisa básica pode fornecer conhecimentos que podem ser aplicados na prática, como também a pesquisa aplicada pode conduzir a descobertas científicas.

Esse trabalho adota uma abordagem qualitativa, Segundo Creswell (2010) um procedimento qualitativo baseia-se em dados de texto e imagem, possuem passos singulares na análise de dados e se valem de diferentes estratégias de investigação. As estratégias não são uniformes, ao contrário são flexíveis, o que permite o pesquisador tratar da heterogenia da pesquisa de maneira mais adequada, e faz uso de sua capacidade criativa e intuitiva frente a variedade de materiais que se apresentam.

Com relação aos objetivos da pesquisa, ela é exploratória, ou seja, pretende familiarizar o pesquisador com o objeto de estudo, para que ele possa então melhor delimitar o problema e formular as questões de pesquisa com mais precisão (GIL, 2002). Gil observa ainda que, em geral, a pesquisa exploratória é bastante flexível e na maioria dos casos assume a forma de pesquisa bibliográfica.

1.5 DELIMITAÇÕES

No escopo deste estudo foram considerados apenas os aspectos relativos à imagem no âmbito dos planos de câmera e componentes

visuais. Outros fatores, que influenciam a compreensão da narrativa foram, neste momento, desconsiderados.

Cabe, ainda ressaltar que os elementos relacionados a trilha sonora e o áudio não foram abordados neste estudo. O foco está na estruturação da mensagem visual apresentada na animação. Portanto, também não será abordada no estudo as premissas e conceitos aprofundados relativos a diálogo.

Também se limita este trabalho ao estudo da etapa de pré-produção de maneira a ressaltar os preceitos de concepção da narrativa visual. Portanto, foram abordados conceitualmente os processos de produção, limitando-se o aprofundamento aos conceitos que permeiam este estudo, como roteiro e *storyboard*. Da mesma maneira, não foram aprofundados os conceitos de produção e pós-produção de animações.

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente texto de dissertação está organizado em quatro principais capítulos. No capítulo um apresenta-se a abordagem do estudo, os objetivos, as justificativas e respectivas relevâncias do trabalho, a aderência ao programa de pós-graduação e linha de pesquisa, a abordagem metodológica e as delimitações do trabalho.

Os capítulos dois e três compreendem a fundamentação teórica deste estudo, referente aos temas: animação, planos de câmera e narrativa visual.

Por sua vez o capítulo quatro aborda os procedimentos metodológicos da pesquisa, por meio da definição de etapas que culminem com o processo de análise proposto: a primeira etapa consistiu na escolha das animações a partir de critérios pré-estabelecidos, seguido da segunda etapa referente a elaboração de um instrumento de análise do objeto de estudo. A terceira etapa previu a coleta dos dados a partir da decupagem das animações e análise os resultados dessa coleta. Por fim, na quarta etapa dos procedimentos metodológicos realizou-se a discussão dos resultados obtidos.

Finalmente, no capítulo cinco apresentam-se as considerações finais com os resultados deste estudo.

2. CINEMA DE ANIMAÇÃO

Este estudo tem como propósito abordar as funções dos enquadramentos de cena no âmbito da narrativa visual. Assim, neste capítulo, realiza-se uma apresentação dos conceitos fundamentais que permeiam e embasam teoricamente a animação em seu aspecto geral, bem como os principais processos de pré-produção deste formato de filme. Também, destacam-se os conceitos relacionados às possibilidades de enquadramento de câmera frente aos planos fixos e em movimento e também o posicionamento desta câmera em relação a sua altura e ângulo, bem como os efeitos ópticos de transição de cena. Todos estes aspectos reúnem uma série de possibilidades expressivas⁵ exercendo funções, ou seja, os planos exercem um papel de significado daquilo que está sendo expressado na tela.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Antes mesmo de explicar acerca das técnicas de animação e os processos que englobam a sua produção, se faz necessário compreender o significado do termo. Para Amount e Marie (2008) animação é um termo que se usa para designar as formas de cinema que são produzidas de maneira diferente da filmagem tradicional. O autor dá sequência ao raciocínio, afirmando que a técnica mais frequente deste estilo de filme é a de fotografar os desenhos um a um, e o resultado dessa sequência de imagens resultara na impressão de movimento.

A animação tem como essência o movimento e é por meio dele que o processo evolutivo desta tem sido desenvolvido, ao permitir que o espectador observe o desenho “ganhar vida”. Whight (2005), também traz uma definição de animação. Para o autor, a palavra vem do latim *animare* que significa dar vida ou fornecer respiração a algo. Portanto, pode-se animar qualquer coisa, ser vivo ou objeto, basta fornecer ao desenho características de um ser vivo, como a respiração.

O processo evolutivo da animação encontra-se a partir do desenvolvimento de técnicas que permitem identificar o movimento, mesmo que este seja sugerido. O olho humano tem a capacidade de reter

⁵ Elege-se o termo “possibilidades expressivas” para reunir os aspectos apresentados pelos diversos autores a fim de apresentar as intenções dos produtores de um filme em comunicar sensações visuais aos espectadores. A expressão é amplamente utilizada por Lucena Júnior (2005) e também Martin (2005) e esta pesquisa se apoia nestes autores para utilizar o termo.

a imagem por um curto espaço de tempo, e se elas forem exibidas com uma velocidade regular e iluminação adequada permitirá sua visão como um filme (LUCENA JÚNIOR, 2005).

A trajetória dos filmes de animação revela progressos no uso de tecnologias para sua produção, haja vista que a invenção da fotografia na década de 1820 deu início às pesquisas de análise de movimento humano e animal por meio de sequências fotográficas (LUCENA JÚNIOR, 2005). Da mesma forma, com o surgimento dos primeiros brinquedos ópticos⁶ na segunda metade do século XIX que foram sendo aprimorados ao longo do tempo, até que no ano de 1906 James Stuart desenvolve a técnica de animação por meio de fotograma a fotograma⁷, mas foi apenas em 1908 que o francês Émile Cohl criou um filme animado *Fantasmagoria*, integralmente interpretado por personagens de linha simples e animados com a técnica do fotograma a fotograma. (CÂMARA, 2005)

A história da animação é marcada por diversos eventos e invenções ao longo do século XX, e percebe-se que inicialmente esse formato era direcionado ao público infantil, trazendo como referência os filmes como fábulas, como o exemplo do Gato Felix de Otto Mesmer e Pat Sullivan, ou o rato Mickey de Walt Disney, e ao longo de sua evolução tecnológica abre-se o leque para todo o público, surgindo novos estúdios e novas formas de produção o que acaba por consolidar o gênero e agrandar todas as faixas estarias.

Para Lucena Júnior (2005) o histórico da animação aponta que o cinema de animação tem como base as histórias em quadrinhos, pois desde a antiguidade a história apresenta-se por meio da pintura e dos desenhos. Nas histórias em quadrinhos a ação se desenvolve em quadros separados formando uma sequência de desenhos que sugere o movimento no tempo e no espaço⁸. O autor prossegue apontando a fase pioneira da animação com filmes adaptados dos quadrinhos, abrindo as portas do cinema para os animadores.

⁶ De acordo com Câmara (2005) brinquedo óptico é um aparelho com o qual se projetam sobre uma tela imagens em movimento.

⁷ Baseado no dicionário online Michaelis (disponível em <http://goo.gl/14gNn3> acesso em 13/05/16) fotograma é cada fotografia, das que formam um filme de cinema. Câmara (2005) explica que nesta técnica o autor desenhava os personagens em uma ardósia.

⁸ os aspectos relacionados às imagens sequenciais e quadrinhos serão posteriormente abordados no capítulo 3 desta dissertação

Não cabe a este trabalho tratar da animação como um complemento aos filmes de imagem real, agregando valor estético nas finalizações de filmes de ação, por exemplo. No contexto desta pesquisa considera-se a animação no seu viés mais tradicional, o qual pode ser subdividido em categorias, de acordo com a técnica que é empregada na produção delas.

Ainda de acordo com Lucena Júnior (2005) a animação é uma arte, que conta com diversas técnicas de produção, não se limitando a um artefato específico para a condução de seu propósito expressivo. Ao longo do tempo, e com o advento da computação gráfica, abriu-se novas possibilidades ao cinema de animação, tanto em termos quantitativos quanto estéticos.

Alves (2015) apresenta algumas técnicas de animação: animação 2D, animação 3D, *stop-motion*, rotoscopia, animação de recortes, animação em flash, direto na película e com uso de brinquedos ópticos. Dentro dessa gama de possibilidades para a construção de um filme animado, elegem-se três técnicas para uma análise aprofundada, considerando a difusão destas e seu uso em filmes: animação 2D, animação 3D e *stop-motion*.

2.2 ANIMAÇÃO 2D

Os filmes animados produzidos em duas dimensões (2D) apresentam o formato mais popular e tradicional de animação. Também conhecido como desenho animado, a técnica funciona de maneira simples, sendo composta por uma série de desenhos sequenciais feitos à mão em papel, folhas translúcidas ou acetados, criados a partir de um registo — a fim de não perder o alinhamento — tanto no momento da criação dos desenhos como também no momento de fotografá-los (ALVES, 2015). O animador cria os desenhos principais com as poses, executando depois os desenhos de intervalos compondo a ação. Os desenhos são então passados a limpo e pintados, para serem fotografados. Cada uma dessas imagens que irá compor o filme é chamado de *frame*. A figura 2 demonstra visualmente as características da animação 2D. Nota-se que as imagens são planas e que não demonstram a profundidade dos elementos em cena, característica esta primordial em um desenho em duas dimensões.

Figura 2 - *Frame* da animação 2D Branca de Neve e os Sete Anões.



Fonte: Câmara (2005, p. 12)

O processo de criação de uma animação 2D pode ser feito da maneira tradicional⁹ ou ainda utilizar uma alternativa digital, fazendo uso de um *software* para algumas etapas do processo ou ainda efetuar todo o processo (ALVES, 2015). Dessa maneira, consegue-se otimizar o tempo de criação do filme. Porém, as primeiras animações em 2D não tiveram a ajuda de computadores. Para fazer os milhares de desenhos do filme, uma equipe de produção poderia gastar uma imensa quantidade de papel. Para cada segundo de película, criaram 24 desenhos, com pequenas diferenças entre um e outro, que fotografados em sequência simulam movimento. Atualmente, a grande maioria das animações tradicionais são feitas no computador. Os desenhos a lápis agora são escaneados e toda colorização é digitalizada. Por diversas vezes há uma integração entre a animação tradicional 2D e animação 3D.

A animação 2D consagrou-se por meio dos estúdios Disney e da maioria dos desenhos animados da década de 1920 até os anos 1990. Entre eles, um dos pioneiros e dos mais representativos da época é o Gato Felix, produzido pela Universal Filmes. Lucena Júnior (2005) relata que o sucesso desta animação era tamanho que perdia em

⁹ O método tradicional de criação de uma animação 2D, segundo Alves (2015), é feito com uma mesa de luz, lápis e papel. O processo consiste em colocar algumas folhas de papel sobre a mesa de luz presas a uma espécie de pinos de aço, para que as folhas não se movam e percam o alinhamento entre elas. Dessa maneira, são construídos os desenhos, e por meio da transparência transmitida ao papel como consequência da mesa de luz, consegue-se a base do próximo desenho e assim sucessivamente.

popularidade somente para o Chaplin. Além disso, o conjunto visual era sintético, onde no cenário predominava o branco, desenhos com poucas linhas e um personagem de forma simples e fácil de desenhar e pintar. Tais características facilitavam a comunicação das imagens para o público, permitindo que seu manejo expressivo seja acessível sem que haja necessidade de grande tecnologia para tal.

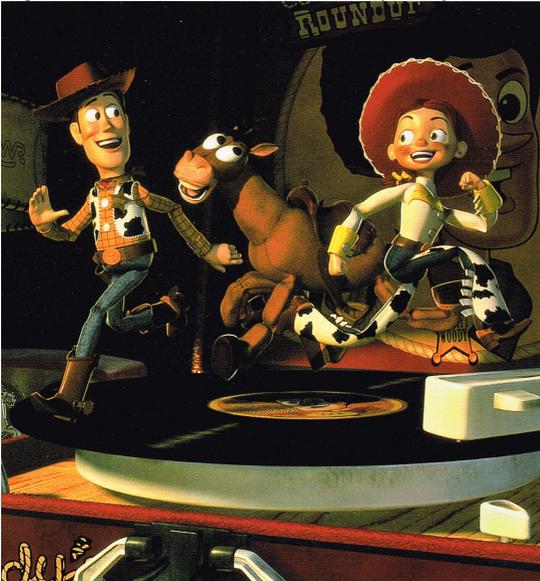
A animação 2D pioneira foi o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, de Walt Disney, filmado em 1937, sendo o primeiro desenho animado em longa metragem da história do cinema, e segundo Lucena Júnior (2005). Este não foi apenas um marco na história da animação, mas uma referência para além da arte. Para o autor, esse filme é a prova que a imaginação do artista pode superar as condições tecnológicas disponíveis, e viabilizar a sua expressão criativa. Dessa forma, a animação torna-se uma forma válida de expressão artística e mostra o seu poder no entretenimento (LUCENA JÚNIOR, 2005).

2.3. ANIMAÇÃO 3D

As animações em três dimensões (3D), de acordo com Alves (2015), são formadas por três elementos básicos: os sólidos geométricos, a luz e a câmera. Dessa maneira é proporcionado ao espectador a ilusão de profundidade, de imersão no cenário. Agrega-se à animação as texturas, sombras e volumes, contribuindo diretamente para o realismo do filme.

O marco da animação 3D surgiu com o filme *Toy Story*, de 1995, totalmente animado por computador pela Disney e a Pixar. Até então a computação gráfica era usada apenas em conjunto com a animação tradicional, mas a animação 3D *Toy Story* abriu espaço para outras produções realizadas com tecnologia idêntica, e serviram para consolidar a modalidade de entretenimento e aperfeiçoar a técnica, aproximando-se aos níveis de perfeição naturalista alcançados pela animação 2D. (WIEDEMANN, 2007) A figura 3 apresenta um *frame* do filme de animação 3D *Toy Story*.

Figura 3 - *Frame* da animação 3D Toy Story.



Fonte: Wiedemann (2007, p. 329)

Para compreender de que maneira se constrói uma animação 3D, observa-se o que afirma Alves (2015, p. 8): “Os softwares de 3D trabalham baseados em representações geométricas vetoriais, ou seja, algoritmos matemáticos que descrevem sólidos no espaço e que podem ser convertidos em uma visualização animada”. Isso significa que é necessário fazer uso de um *software* específico de modelagem para criar os personagens e todo o entorno da animação.

Porém, ao contrário da animação tradicional, na qual milhares de desenhos precisam ser feitos, o *software* 3D usado na animação permite que se façam alterações sobre a mesma imagem modelada, podendo variar a posição dos objetos sem a necessidade de ter que refazer todo o trabalho de desenho.

2.4. STOP-MOTION

A técnica de *stop-motion*, conforme explica Alves (2015), é obtida pela fotografia de objetos quadro-a-quadro e que, ao exibí-los em sequência de filme, com uma velocidade normal de projeção, consegue-se a ilusão de movimento dos objetos. Assim como uma câmera filma

em frames, imita-se isso com o *stop-motion*, dando sequência nas fotos. Esta pode ser considerada uma das mais antigas técnicas de animação. Esses objetos podem ser qualquer coisa, brinquedos, pessoas, bonecos de massa, etc.

O *stop-motion* é uma animação tão trabalhosa quanto a tradicional em 2D ou a digital 3D. Cada elemento é trabalhado em 24 posições diferentes para cada segundo de filme. As cenas são filmadas quadro a quadro, depois editadas e sonorizadas.

Essa técnica de animação surgiu e foi desenvolvida em paralelo com a animação tradicional em 2D, e conforme explica Lucena Júnior (2005), consiste essencialmente no processo de *stop action* — ou parada com substituição de ação — que nada mais é que manipular objetos ou mesmo pessoas a cada fotografia feita, o que proporciona experiências expressivas ilimitadas.

Como dito, a animação de *stop-motion* pode ser realizada com diversos tipos de materiais, e para cada objeto que se usa, a técnica recebe um nome específico. Traldi e Zuanon (2012) apresentam algumas das técnicas de animação *stop-motion*: *claymation* é a técnica que utiliza como objeto a massa de modelar ou argila; *pixilation* utiliza pessoas reais para compor a animação; *time-lapse* retrata as mudanças climáticas e temporais por meio do avanço rápido do tempo. A figura 4 apresenta o filme *A Fuga das Galinhas*, da Dreamworks, um exemplo do emprego da animação em *stop-motion*.

Figura 4 - *Frame* da animação *stop-motion* *A Fuga das Galinhas*.



Fonte: Wiedemann (2007, p.63)

A característica desta técnica de *stop-motion* se dá pelo fato de não existir uma gravação por uma sequência de movimentos, e sim uma

composição de diversas fotografias estáticas. O *stop-motion* traz para o público o oposto das animações simuladas em computador, onde fica evidente a busca do realismo, e é este fato que exerce fascínio nos espectadores, o que traz à vida objetos inanimados, um meio de transformar o impossível em algo palpável. Alves (2015, p. 25) disserta sobre isso:

Um dos motivos do *stop-motion* exercer tanto poder sobre as plateias é que, nos filmes dessa técnica, a “mágica” que caracteriza os filmes de animação fica muito evidente. Enquanto nos filmes de simulação 3D feitos no computador o fotorealismo é tido como a grande atração, o *stop-motion* tem como principal atrativo justamente o oposto. Quanto mais os objetos e personagens se parecem com brinquedos e materiais artísticos, e menos com a “realidade”, maior é o seu efeito de encantamento sobre o público.

A técnica em si não é novidade. Esta categoria de animação aproxima o animador da tradição dramática do teatro, devido a iluminação utilizada em cena, ao cenário que é produzido onde resgata a ideia do palco. Da mesma forma, traz a dança, por meio do ritmo imposto a movimentação dos bonecos e ao conhecimento do corpo e suas articulações para dar vida aos personagens (ALVES, 2015).

Apesar da aceitação do *stop-motion*, a maioria dos filmes animados ainda é feita de maneira tradicional, desenhada quadro a quadro no papel, ou ainda usando a técnica digital 3D.

2.5. A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES

O processo de construção de uma animação, seja ela animação 2D, 3D, *stop-motion* ou de qualquer outra natureza, é minucioso. Planejar a maneira com que elas serão produzidas se faz necessário a fim de evitar desperdício de tempo e retrabalho. O design como colaborador no processo de produção de animações concede uma variedade de critérios que irão interferir no propósito do filme, e portanto, mesmo que seja uma animação modesta, todo o processo tem a necessidade do design (MAZZA, 2009).

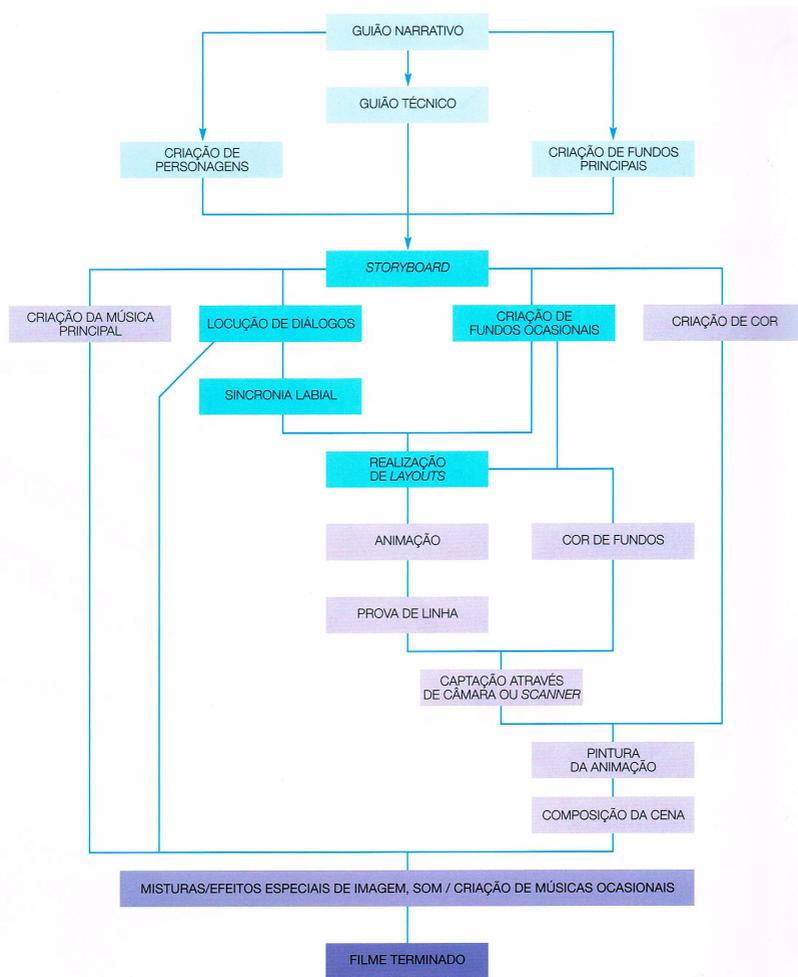
Lopes Filho (2005) afirma que ao desconsiderar os princípios da linguagem cinematográfica em animações corre-se o risco de serem produzidas cenas com pouca ou nenhuma possibilidade dramática, visto que os enquadramentos sejam muito parecidos ou os planos de câmera

estejam sempre abertos com personagens de corpo inteiro e posicionados de frente para a câmera. A consequência disso, é a dificuldade na montagem e no desenvolvimento da história.

O processo de criação de um filme de animação passa por etapas, que segundo Winder (2011) são organizadas em desenvolvimento, preparação, pré-produção, produção, pós-produção e entrega. Divididos nestas etapas estão os itens a serem abordados no projeto de criação do filme animado que são: a estrutura de produção, o roteiro, o desenvolvimento visual, o áudio, os subcontratos de estúdio, o plano de produção, e o relacionamento com os compradores. E, dentro do escopo deste trabalho, são explorados os aspectos referentes ao roteiro e ao desenvolvimento visual.

Para Câmara (2005), esse processo de produção de um filme animado segue o esquema apresentado na figura 5.

Figura 5 - Esquema de produção de um filme de animação.



Fonte: Câmara (2005, p. 13).

Neste trabalho são contemplados os processos de pré-produção do filme animado com enfoque no roteiro e no desenvolvimento visual, como visto anteriormente na delimitação da pesquisa (item 1.5 do capítulo 1). E para explorar este quesito, a pesquisa seguiu os conceitos apresentados por Winder (2011), Câmara (2005) e Mazza (2009).

2.5.1 Etapa de pré-produção

A pré-produção é a fase do projeto em que se estabelecem os elementos base para a produção da animação. Winder (2011) explica que a configuração pode ser muito diferente de projeto para projeto, devido à grande variação nas condutas e recursos de software, e afirma ainda que para uma produção ocorrer sem problemas vai depender de como o produtor adquire os ingredientes-chave nesta etapa.

Para Mazza (2009) na pré-produção são desenvolvidos os processos que compreendem o roteiro, a definição de personagens e cenários, *concept art*, design de produção, sonoplastia, esculturas, *rigging*, *storyboard* e *animatics*. O termo ***concept art*** é usado para identificar a representação visual da animação, ilustrando a aparência dos personagens, as cores, e elementos que irão compor o conceito visual. ***Rigging*** é uma técnica de animação em 3D que adiciona movimento a um personagem simulando articulações própria de sua natureza estrutural (esqueleto) e linguagem corporal. E, por fim, um ***animatic***, nada mais é do que um *storyboard* animado, que além das imagens do *storyboard* também pode utilizar as músicas já selecionadas para a animação e vozes. Mazza (2009) afirma ainda que somente após definir estes aspectos pode-se dar início ao desenvolvimento da animação, ou seja, a produção propriamente dita.

Já Alves et. al (2016) explica que o processo inicialmente demanda transformar o conteúdo um texto, e o texto em uma história a ser transcrita em formato de roteiro. Na sequência, o roteiro é convertido em cenas que formam uma série de imagens sequenciais chamadas *storyboard*. Depois, os sons são inseridos e a temporização é configurada para a produção do *animatic*. Dessa maneira, segundo a autora, existem três documentos intermediários na produção das animações: texto verbal – roteiro; texto + imagens – *storyboard*; e imagens sequenciais e audiovisuais – *animatic*. (ALVES et. al, 2016)

Percebe-se que cada autor traz um caminho para produzir um filme animado, e por meio da compilação das etapas descritas por Winder (2011), Câmara (2005) e Mazza (2009), elegeu-se para esta pesquisa aquelas que tratam do âmbito da narrativa visual e das premissas comunicacionais dos planos de câmera. Neste aspecto, destacam-se dois processos que serão aprofundados neste estudo: o roteiro e o *storyboard*.

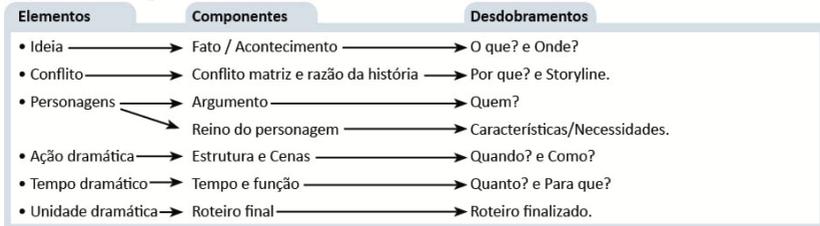
2.5.2 Roteiro

Para Comparato (1995) define-se roteiro como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual, ou seja, o processo de colocar, num pedaço de papel tudo aquilo que você pretende colocar na produção. O roteiro é o princípio do processo visual do filme, pois trará no papel toda a descrição dos acontecimento da trama, por meio da descrição de cenários, personagens, locações, objetos em cena e demais detalhes que vão criar a atmosfera do ambiente e compor a história.

Comparato (1995) explica que um roteiro, fundamentalmente, deve possuir três aspectos: *logos*, *pathos*, e *ethos*. Entende-se por *logos* a estrutura formadora do roteiro, ou seja, a palavra, o discurso. *Pathos* é o drama, a vida cotidiana do personagem o qual ocorre as ações. Por fim, *ethos* é a moral da história, a ética, aquilo que o produtor quis dizer com determinado filme.

As etapas da construção do roteiro, segundo Comparato (1995) são: a ideia, o conflito, os personagens, a ação dramática, o tempo dramático, e a unidade dramática. A figura 6 apresenta a divisão apresentada pelo autor.

Figura 6 – Etapas de construção do roteiro.



Fonte: Alves et. Al. (2016, p. 8).

A primeira delas, a ideia, é o ponto de partida do roteirista. Um roteiro sempre começa a partir de uma ideia que provoca o escritor a relatar determinado fato. Já o conflito é a base do trabalho do roteirista, pois é a configuração da ideia por meio de palavras. Enquanto a ideia pode ser considerada abstrata, o conflito é a formatação desta na escrita. É neste momento que surge a *story line*, que é definido por Comparato (1995) como a síntese do conflito básico consolidado em palavras.

A terceira etapa compreende os personagens, a peça que viverá o conflito. O personagem é quem sustenta a ação, pois é o ponto de atenção imediata do espectador, e é construído por meio da elaboração

de uma sinopse, que descreve o caráter do personagem. Para Comparato (1995) o termo sinopse pode também ser descrito como argumento. Já para Costa (2014) os termos tem atribuições distintas: **argumento** é definido como o texto com a descrição dos fatos e motivações dos personagens, e é criado com base nas ações dos personagens e situações dramáticas da cena. O conjunto de ideias formado no argumento é o que irá ditar o roteiro. Já a **sinopse** é a descrição de como irá desenrolar a trama, uma maneira de apresentar o roteiro de maneira resumida.

A ação dramática é a maneira como é contado o conflito vivenciado pelos personagens, e esta etapa corresponde a formação da estrutura do roteiro. Todo filme é composto por um serie de sequências organizadas segundo a ação proposta pelo roteirista, ou seja, a estrutura é a organização do enredo em cenas, que na prática é fragmentação do roteiro, ou seja, a descrição de como irá ocorrer cada cena. Costa (2014) define esta estrutura como **escaleta** que é a descrição do texto por meio de cenas em suas sequências.

Na quinta etapa, o tempo dramático, define-se qual a duração das cenas. É nesta etapa que se forma a estrutura do diálogo, o drama dos personagens, ou seja, é o primeiro rascunho do roteiro, o qual será ainda corrigido e retocado.

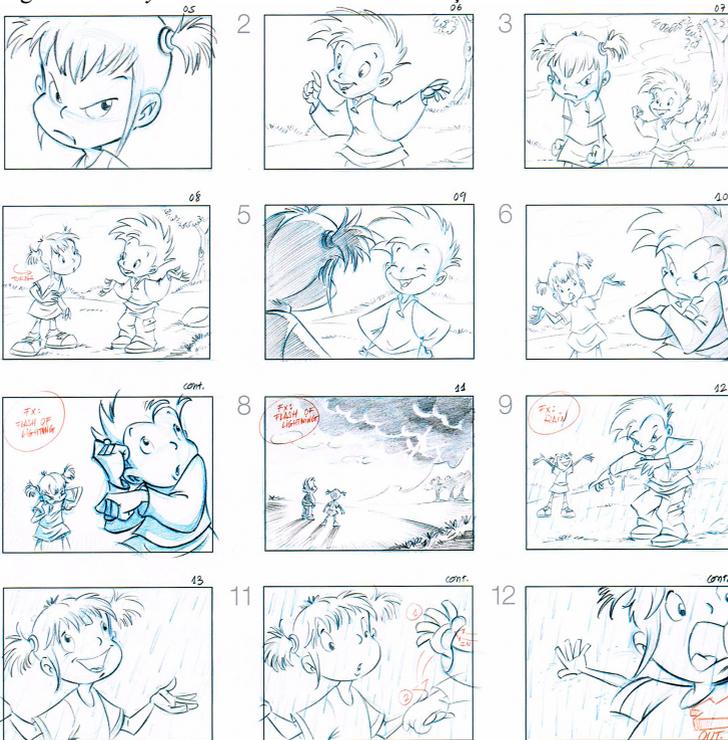
Por fim, a unidade dramática é o ponto final do roteiro, quando este está pronto para ser executado. Também conceituado como roteiro final, este será o guia para a construção das cenas e formalização do produto audiovisual.

Com a finalização do roteiro já é possível programar as cenas que serão executadas, os planos de câmera e demais elementos relacionados à fotografia do filme. Nesta etapa é desenvolvido o *storyboard*.

2.5.3 Storyboard

O processo seguinte da criação do filme animado é a formatação visual do roteiro. Ele irá representar o detalhamento de ideias de forma gráfica com maior clareza de ângulo de enquadramento e elementos ou objetos de cena. É a partir da composição e eleição de planos a serem filmados que o filme em si começa a criar forma. A figura 7 representa planificação de uma cena, indicando os enquadramentos e movimentos a serem usados na produção.

Figura 7 - *Storyboard* de uma cena de animação.



Fonte: Câmara (2005, p. 51).

O *storyboard* é o método narrativo presente na pré-produção de animações e de filmes como um todo e o seu pleno entendimento é importante para a compreensão do processo criativo do filme. Nele são previstos e apresentados todos os aspectos do filme, como os planos, a posição dos personagens, dos objetos em cena, a composição do cenário, a duração das cenas e outros, ou seja, com o *storyboard* é possível visualizar o produto final antes de sua existência física, pois ele é o esquema do filme representando a partir de um tipo de história em quadrinhos.

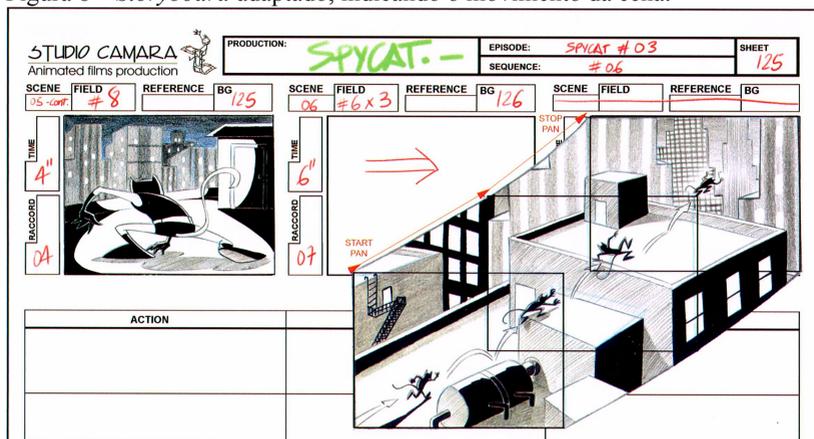
Em geral, o *storyboard* é trabalhado por sequência, agrupando em cada uma a quantidade de planos suficiente para esclarecer a história. Portanto, ele é um guia prático de cenas, onde define-se toda a narrativa visual do filme, ou seja, tudo o que a câmera “enxerga”. Câmara (2005) afirma que a composição correta ajuda o espectador entender com clareza o que se desenvolve na tela, pois ela conduzirá o

olhar para o centro de interesse, mesmo que a cena esteja repleta de elementos de distração.

É no processo do *storyboard* que são definidos todos os movimentos e o posicionamento do personagem em cena, e conseqüentemente como a câmera irá se comportar. Para tanto, o conhecimento das possibilidades de enquadramento dentro do viés dos planos, posicionamento e movimentação de câmera é fundamental para formar uma cena que não pareça absurda e nem fora da realidade.

Uma vez que o *storyboard* serve de guia para a equipe de produção, as indicações específicas permitem facilmente identificar cada seqüência. Câmara (2005) afirma que o *storyboard* pode ser adaptado quando conveniente para marcar movimentos de câmera ou efeitos especiais. O importante é fornecer as informações da cena de forma clara e eficaz. A figura 8 demonstra um exemplo de *storyboard* adaptado.

Figura 8 – *Storyboard* adaptado, indicando o movimento da cena.



Fonte: Câmara (2005, p. 52)

Após a conceituação dos processos de construção do *storyboard*, nota-se que há uma aproximação evidente entre a decupagem e o *storyboard*, e para tanto, há necessidade de esclarecer as diferenças.

A partir do entendimento do processo de construção do *storyboard* é necessário compreender quais são as opções de planos de enquadramento disponíveis para construir o *storyboard*.

2.6. PLANOS

O planejamento dos planos em uma produção de animação é um passo fundamental quando se trata de obter a melhor forma de expressão de uma cena, levando em conta o efeito visual e a continuidade das sequências. Porém, antes mesmo de compreender a utilização dos planos em um filme de animação, se faz necessário compreender alguns termos importantes relacionados a ele, ou seja, os conceitos de plano, cena e sequência.

O conceito de plano – ou *shots* – é amplo de tal forma que compreende todo o espaço o qual o espectador visualiza o filme. Câmara (2005) define **plano** como a unidade básica cinematográfica. Briselance e Morin (2011, p. 298) dizem que “se a literatura se escreve com palavras, o cinema escreve-se com planos.” Estes afirmam ainda que o plano é o recorte da imagem, a redução do campo de visão que o “olho da câmera” (objetiva) vê, de acordo com aquilo que se quer mostrar, ou seja, o seu campo óptico. Por fim, Briselance e Morin (2011) definem o plano como o espaço de ação registrada, no disco rígido ou película, entre o começo da gravação da cena e a interrupção pela câmera, ou seja, o intervalo que existe entre dois cortes de cena. Isso significa que quando um plano é cortado pelo processo de montagem do filme e se passa ao plano seguinte, muda a posição da câmera e as dimensões do plano.

Mascelli (2010) apresenta os conceitos para cena e sequencia. Para ele, a **cena** define o local onde se passa a trama, e pode ser constituída de um ou vários planos. Já a **sequência** é formada por uma série de cenas. Portanto, a sequência é formada por cenas, que são formadas por planos.

O processo de criação de um filme exige por uma série de etapas desde sua idealização até a gravação do vídeo final. Decisões como posicionamento de câmera, a eleição de planos fixos e os movimentos de câmera, permitem apresentar ao espectador todas as emoções e ações que uma cena deve transmitir. Tais decisões integram os aspectos psicológicos oriundos da imaginação do idealizador do filme, de tal forma que o espectador possa assimilá-las.

No universo do cinema é fundamental promover o entendimento de cena em uma sequência lógica para não causar estranheza ao espectador. Todos os elementos em cena necessitam ser enquadrados em um plano, de maneira com que a limitação do quadro não interfira na compreensão da obra como um todo. Essa composição é o que dita o formato do filme.

O ser humano organiza as suas necessidades baseado naquilo que ele vê, ou seja, a partir da interpretação das imagens que ele visualiza, e isso resulta em um aprendizado para que posteriormente ele possa organizar sentidos e significados. Isso significa que por meio da escolha de determinados planos, posicionamento e movimento de câmera pode-se comunicar visualmente e conduzir o espectador de acordo com o idealizador do filme. (SOUZA et. al., 2013)

Os planos variam na sua dimensão ao passo em que mostram os seus elementos – cenários, personagens, objetos diversos, entre outros. Porém, Comparato (1995) destaca que a seleção de um plano determinado não é aleatória, ou seja, ela tem uma função pré-determinada.

É importante destacar que é possível encontrar em outras bibliografias denominações diferentes para os mesmos planos e efeitos. Diversos autores como Câmara (2005) e Briselance e Morin (2011) sugerem denominações e classificações para os planos de câmera que complementam esta pesquisa, mas neste estudo tem-se como base a classificação utilizada por Comparato (1995). Portanto, seguindo as premissas de Comparato (1995), a classificação dos planos pode ser dividida em **planos fixos** e **planos em movimento**.

2.6.1 Planos fixos

Dentro da classificação de planos fixos compreendem inicialmente o **Primeiro Plano** — também denominado de *close up* — que é formado pelos planos que se situam próximo do objeto e tem o corte abaixo dos ombros (COMPARATO, 1995). Ele serve para evidenciar detalhes, pelo fato de promover a aproximação de objetos ou partes do corpo. A expressão do personagem é evidenciada neste plano, e conseqüentemente aumenta a intensidade do momento. As características faciais são bem visíveis, assim como a direção do olhar e expressões emocionais, o rosto do personagem é o único recurso dramático que aparece na cena. Este plano “elimina o cenário por trás da personagem, que fica então suspenso, como se estivesse dentro de uma bolha que o isolasse do mundo” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 302). Também correspondem ao primeiro plano o **Plano Detalhe** e o **Primeiríssimo Plano** (também chamado *big close* ou *very close up*) onde ressaltam detalhes de olhos e boca ou ainda detalhes de objetos em cena. Detalhes emocionais são extremamente perceptíveis, por isso são usados para acentuar a dramaticidade em determinadas situações. O **Plano Detalhe** isola partes do corpo ou objeto da ação, que possui valor

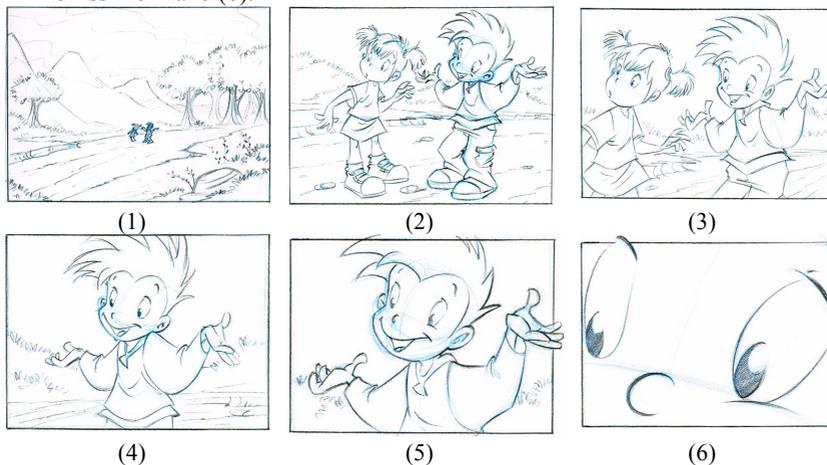
dramático ou narrativo intenso, como, por exemplo, um olho, boca, chave na ignição ou arma. Este recurso registra apenas uma pequena parcela do objeto representado e é utilizado, em geral, para valorizar um determinado aspecto da mensagem visual.

O **Plano Médio**, segundo Comparato (1995) é aquele que corta o personagem na altura da cintura e o enquadramento aproxima-se do personagem, expondo seu rosto e expressões faciais. Uma vez que nesse plano os personagens estão em maior evidência, principalmente por serem visualizados da cintura à cabeça, as informações sobre o cenário tornam-se secundárias. O personagem, então, é a figura proeminente da cena. O plano médio admite também o ângulo de corte à altura do peito. Neste caso, denomina-se Plano Médio Curto. É ideal para realçar a expressividade, mas busca evitar o impacto psicológico que oferece no primeiro plano (CÂMARA, 2005, p.40). O **Plano Americano** é uma variação um pouco maior do plano médio e corta o personagem na altura dos joelhos. Esse plano é muito utilizado para realçar a expressividade corporal, visto que restringe partes menos expressivas do corpo. Segundo Padilha e Munhoz (2010) o nome “americano” remete ao grande uso que Hollywood fez dessa técnica com o surgimento do cinema sonoro. Esta forma de enquadramento popularizou-se nas cenas de duelo dos faroestes norte-americanos, em que, além do rosto do personagem, interessava aos realizadores mostrar a arma em sua cartucheira, prestes a ser sacada. O Plano Médio é um intermédio entre o Plano Geral e o Primeiro Plano, o que sugere mobilidade e aproximação ao mesmo tempo.

Definido por Comparato (1995) como **Plano Geral** — *long shot* ou *full shot* — aquele que dá ênfase ao ambiente e mostra a amplitude do espaço em que os personagens estão inseridos, apresentando-os em sua totalidade, ou seja, corpo inteiro. Este plano descreve, de forma geral, onde a ação vai se passar, e permite ao espectador situar-se automaticamente. O **Plano Conjunto** é o descritivo de uma cena onde os personagens existem, tanto por si mesmos quanto pelo grupo que formam. Há um equilíbrio da presença dos personagens e do espaço em que estão inseridos, vasto o bastante para poderem movimentar-se. É uma cena um pouco mais restrita (PADILHA; MUNHOZ, 2010). Câmara (2005) apresenta ainda o **Grande Plano Geral**, que oferece uma visão ampla do terreno onde desenvolve a ação, dando o máximo de informação visual e do ambiente geral das personagens. É muito utilizado para plano de introdução, situando a ação global do filme. Em ambos os casos, o plano engloba todos os personagens como a totalidade do cenário, sendo utilizado para identificar mostrar um grande ambiente,

um local de ação onde a trama irá ser desenvolvida. Geralmente é usado no começo de uma cena, para situar o público, e também serve como pausa ou pontuação da imagem (COMPARATO, 1995). A figura 9 demonstra alguns planos fixos e seus respectivos recortes.

Figura 9 – Recortes dos planos de câmera fixos: Grande Plano Geral (1); Plano Geral (2); Plano Americano (3); Plano Médio (4); Primeiro Plano (5); Primeiríssimo Plano (6).



Fonte: Montado pela autora a partir de Câmara (2005).

Observa-se que a percepção dos espectadores de um filme está ligada à utilização dos planos selecionados na fase de pré-produção, e que é determinada pelos elementos a serem enquadrados nele. Souza et al. (2013) explana acerca das possibilidades interpretativas da imagem a partir de analogias entre sensações e sentimentos a advindas do potencial de universalização das imagens, que vão além de linguagens verbais escritas ou faladas, ou seja, o repertório imagético do espectador permite que sejam formadas semelhanças entre o que ele já presenciou anteriormente e o que é transmitido na tela.

A partir das contribuições teórica de Comparato (1995) e complementos extraídos de autores como Padilha e Munhoz (2010), Câmara (2005), Briselance e Morin (2011), relaciona-se os planos fixos com suas respectivas possibilidades expressivas. Assim, apresenta-se no Quadro 1 as possibilidades de comunicação dos planos fixos indicadas pelos referidos autores.

Quadro 1 - Paralelo entre os planos fixos de câmara e suas respectivas possibilidades expressivas.

PLANO FIXO	POSSIBILIDADES EXPRESSIVAS
Grande Plano Geral	visão ampla do ambiente geral, utilizado para situar o local da ação e identificar o ambiente da cena. Geralmente é usado no começo de uma cena. (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)
Plano Geral	Apresenta o personagem de corpo inteiro, assim como o espaço em que ele está inserido. (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)
Plano Conjunto	Descreve onde os personagens existem, tanto por si mesmos quanto pelo grupo que formam. Equilíbrio (PADILHA; MUNHOZ, 2010)
Plano Médio	Mobilidade e aproximação ao mesmo tempo. Fornece informações tanto do personagem quanto do meio em que se situa. Realçar a expressividade, e evitar o impacto psicológico que oferece no primeiro plano. (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)
Plano Americano	realçar a expressividade corporal, visto que restringe partes menos expressivas do corpo. (PADILHA; MUNHOZ, 2010)
Primeiro Plano	Evidencia detalhes, aumentando a intensidade do momento. A expressão do personagem é destacada neste plano. (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005) (BRISLANCE; MORIN, 2011)
Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe	Detalhes emocionais são extremamente perceptíveis, acentuar a dramaticidade. Revela a riqueza dos detalhes, como lábios e olhar. A imagem concentra-se totalmente no personagem: seus pensamentos, suas reações e suas emoções. (COMPARATO, 1995)

Fonte: elaborado pela autora a partir de Comparato (1995), Câmara (2005), Padilha e Munhoz (2010) e Briselance e Morin (2011).

Ao observar o quadro 1, dedicado aos planos fixos de câmara, nota-se que quando se tem planos distantes da câmara, como o plano geral por exemplo, há a valorização do meio em que a cena se

desenvolve. Os aspectos do cenário são mais relevantes, observa-se a cena como um todo, o meio e os personagens inseridos nele. Já nos planos intermediários, como no Plano Médio por exemplo, há uma aproximação com o personagem, o que permite a percepção de suas expressões faciais com mais naturalidade e ainda enxergando o meio que ele está inserido. E por fim, o plano que é notado como o mais expressivo, são os planos aproximados, como o Primeiríssimo Plano por exemplo, onde o cenário é deixado de lado e é concentrada toda a atenção para a expressão do personagem, a intimidação que ele transmite.

A escolha do tipo de plano está associada à percepção de clareza da narrativa. Não existe regra fixa para utilização dos planos, mas cada um deles torna-se mais ou menos adequado para um determinado momento ao se construir uma narrativa. “A diferença é que num plano muito geral o dramatismo é dado pela imensidão, desenho ou composição do cenário, enquanto nos planos próximos transmitimos este dramatismo através da expressão da personagem” (CÂMARA, 2005, p. 40). Desse modo, um Plano Geral é normalmente mais longo que um plano aproximado, mas é evidente que um primeiro plano pode também ser longo, até mesmo muito longo se o realizador quiser exprimir uma ideia determinada.

2.6.2 Planos em movimento

Além dos planos de câmera fixos apresentados deve-se considerar a movimentação que essas câmeras efetuarão no momento da captura da cena. Segundo Comparato (1995), os planos em movimento carregam uma maior carga emotiva do que os fixos, pois permite o espectador participar das ações. Porém, alerta para o fato de utilizá-los com cautela, para não causar estranheza, ou seja, o uso demasiado de planos em movimento pode comprometer a emoção de determinada cena em detrimento de outra.

A movimentação da câmera é feita para destacar os personagens ou determinado objeto em cena mantendo-os sempre enquadrados, ou ainda pelo próprio roteiro do filme, apresentando novos personagens ou objetos em cena para que os espectadores compreendam as relações destes com a trama. Esses movimentos também definem e expressam emoções para as cenas, de acordo com cada estilo e movimento específico e, por mais que seja executado por uma câmera virtual, deve ser natural e fluido como se estivesse em um ambiente real. Comparato (1995) afirma que como a câmera é móvel o seu deslocamento pode ser

realizado de três maneiras: progressivo, quando aproxima-se de determinado objeto; regressivo, quando afasta-se; e repetitivo quando vai e vem reiteradamente.

A seguir apresentam-se, portanto, os **planos em movimento** — também denominados de *moving shots* — definidos por Comparato (1995). Faz-se necessário complementar os conceitos de planos em movimento com as classificações propostas por alguns outros autores, tais como Martin (2005), Lima (2010) e Kubota (2012), em função do largo uso dessas denominações em projetos de filmes.

O primeiro deles é chamado de ***Dolly shot***, onde o movimento se caracteriza pela aproximação ou afastamento da câmera em relação ao objeto em cena que movimenta-se de cima para baixo ou perpendicular. Esse movimento possui variações: ***Dolly in***, que significa que a câmera aproxima-se do objeto; ***Dolly out***, que refere-se ao afastamento da câmera; e ***Dolly back***, onde a câmera retrocede, deixa a cena e desaparece. Lima (2010) subdivide os movimentos horizontais dos verticais denominando-os ***Dolly*** e ***Crane*** respectivamente. Segundo o autor, ***Dolly*** é um suporte sobre rodas que movimenta a câmera afastando e aproximando em sentido horizontal, e ***Crane*** é um suporte que permite a câmera movimentar-se na verticalmente. Ainda em relação ao movimento de deslocamento da câmera, Câmara (2005) define-o como ***Tracking in*** — ao deslocar-se para dentro da cena — ou ***Tracking out*** — ao deslocar-se para trás da cena. Segundo o autor, esse movimento cria o efeito de profundidade, uma vez que explora o cenário ao “entrar” nele, potencializando as perspectivas do cenário e agregando dinamismo à cena.

O ***Zoom*** também promove a aproximação ou afastamento dos objetos em cena — ***Zoom in*** e ***Zoom out*** respectivamente, segundo Padilha e Munhoz (2010) — Este movimento ocorre por meio óptico, ou seja, por uma continua distancia focal da objetiva da câmera. É um recurso intensificador com grandes possibilidades dramáticas, porém a perda de profundidade de campo sofrida por esse movimento faz com que a cena pareça superficial.

Um ***Dolly*** é diferente, no resultado final na imagem, de uma aproximação efetuada com a lente ***Zoom***. Segundo Boardman (2003) percebe-se a diferença de um movimento de câmera pelo outro pelo efeito que eles causam, ou seja, o movimento de zoom altera a perspectiva da cena, enquanto o movimento de ***Dolly*** não afeta na perspectiva por ser um movimento mais sutil.

Comparato (1995) também apresenta o movimento de ***Travelling Shot*** que ocorre quando a câmera acompanha o movimento

do personagem com a mesma velocidade. Esse movimento promove o aumento da intensidade do instante ao dar essa sensação de movimento. Segundo Martin (2005, p. 49) o *Travelling*¹⁰ consiste em um “deslocamento da câmera durante o qual permanecem constantes o ângulo entre o eixo óptico e a trajetória do deslocamento”, ou seja, a câmera “viaja” sobre um suporte que movimenta-se em linhas verticais ou horizontais. O *Travelling* expressa sentidos diferentes de acordo com a direção do movimento, se é feito para trás do personagem demonstra conclusão, desligamento psicológico, solidão, desânimo, impotência e morte. Pode ainda demonstrar o afastamento de um personagem no espaço, ou acompanhamento dele ao avançar em uma cena. Já, quando o *Travelling* é para frente ele realça tensão mental do personagem, pode retratar a interioridade ou devaneio de alguma memória do passado, por exemplo. Também serve para introduzir, descrever espaços e realçar elementos dramáticos da cena (MARTIN, 2005).

O plano de movimento de **Panorâmica** (pan) dá-se pelo deslocamento da câmera sobre o seu próprio eixo, que pode ser de cima para baixo ou da direita para a esquerda ou vice-versa. Este movimento promove uma visão geral do ambiente e é geralmente usada para mostrar uma paisagem. Suas variações são o **Panning** — quando a panorâmica é horizontal —, o **Tilting** — quando a panorâmica é vertical —, ou ainda fala-se de panorâmica oblíqua ou sequência oblíqua. Essa modalidade de panorâmica inclinada é descrita por Câmara (2005), podendo ser reta ou descrever um movimento elíptico. O autor afirma ainda que pode ser combinado qualquer movimento de panorâmica com *Tracking*, bastando variar o tamanho dos enquadramentos. As panorâmicas podem ser descritivas, quando a finalidade é explorar o espaço em que ocorre a trama; expressivas ao sugerir uma expressão de determinado personagem, que pode estar rotacionado em volta deste com o intuito de demonstrar um desejo suicida, por exemplo; e podem ainda ser dramáticas, estabelecendo relações espaciais entre o personagem que olha a cena e o que é visto ou entre diversos indivíduos de um lado da cena e outros tantos do outro lado, expressando hostilidade, ameaça ou superioridade (MARTIN, 2005).

Desfocagem (ou *transfocator*) como o próprio nome sugere, é um efeito produzido pela câmera, onde, diante de dois elementos, o foco limita-se a um objeto de destaque, definindo-o ao passo que o outro é desfocado. A diferença para o **Halo desfocado** (ou *flou*) é que neste

¹⁰ *Travelling* significa viajando em inglês.

ultimo caso a câmera desfoca tudo o que rodeia o objeto, a fim de enaltecê-lo.

Outros planos em movimento denominados por Comparato (1995) onde o movimento em si não é oriundo da câmera, mas por fatores externos a ela. São eles: *process shot*, também denominado de **transparência**, trata-se de um processo ao qual se projeta uma cena pré-filmada como plano de fundo para os personagens, como se uma cena filmada em estúdio parecesse uma cena externa; e também a **tela partida ou múltipla**, utilizada para combinar duas ou mais cenas distintas que ocorrem simultaneamente, como no exemplo de duas personagens em uma conversa telefônica cada uma em sua casa.

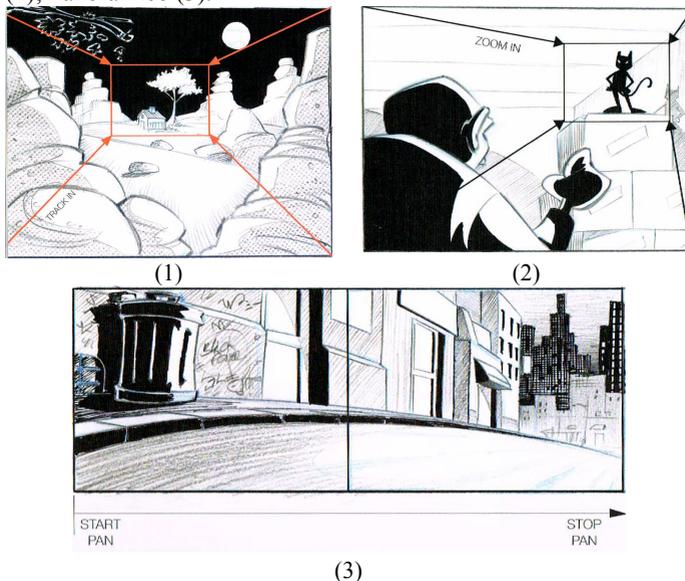
Martin (2005, p. 57) inclui também o movimento em **trajetória**, que é uma “mistura indeterminada de *travelling* e panorâmica, efetuada com o auxílio de uma grua¹¹”. Neste movimento o importante é o acompanhamento da narrativa, seguindo de um plano ao personagem, ou do personagem a descrever seu destino, por exemplo.

Alguns autores complementam a lista de movimentos de câmera, entre eles Kubota (2012) cita o movimento livre de câmera, a **câmera na mão**, onde o cinegrafista não apoia a câmera em suporte algum, formando uma cena mais tremida, mais instável e como o movimento, expressa o nervosismo e a instabilidade de determinado momento. O autor também apresenta o *stedycam* uma espécie de suporte mecânico adaptada ao corpo do cinegrafista permitindo a ele mover-se livremente sem afetar a estabilidade da câmera, ou seja, com esse equipamento o ruído causado pela câmera na mão é estabilizado graças a um sistema de amortecedores que proporcionam a mobilidade do operador e fluidez nas imagens. Câmara (2005) também destaca alguns movimentos diferenciados, como o *shake*, que se trata de um movimento de chacoalho de câmera, um movimento breve mas contundente e é aplicado quando, por exemplo, sugere-se um terremoto, ou um passo pesado, ou ainda uma explosão fora de campo. A figura 10 apresenta de modo visual os recortes dos planos de câmera em movimento *Dolly*¹² (1), *Zoom* (2) e Panorâmico (3).

¹¹ Uma grua é um suporte similar a um guindaste, que iça a câmera e movimenta-a em qualquer direção (PADILHA E MUNHOZ, 2010).

¹² Câmara (2005) usa o termo “*Tracking*” para identificar o movimento de câmera similar ao *Dolly*.

Figura 10 – Recortes dos planos de câmera em movimento: Dolly (1); Zoom (2); Panorâmico (3).



Fonte: Montado pela autora a partir de Câmara (2005).

Por fim, Comparato (1995) apresenta como um plano em movimento o **ponto de vista**, mais precisamente, o **ponto de vista subjetivo** que segundo ele é quando o posicionamento da câmera está situado ao nível dos olhos do personagem e o espectador tem a sensação de estar olhando através da câmera, como se fosse o personagem. Porém, outros autores complementam estes conceitos de posicionamento de câmera em relação ao seu ângulo e altura, os quais são abordados no item 2.7.3.

Apresentam-se também as possibilidades expressivas dos planos em movimento, de acordo com os conceitos apresentados por Comparato (1995) e com complementos de Martin (2005), Padilha e Munhoz (2010) e Câmara (2005). Estes conceitos estão dispostos no Quadro 2.

Quadro 2 – Paralelo entre os planos em movimento de câmera e suas respectivas possibilidades expressivas.

PLANO EM MOVIMENTO	POSSIBILIDADES EXPRESSIVAS
<i>Dolly ou Tracking</i>	<p>profundidade da cena, dinamismo. (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)</p> <p>Dolly in ou tracking in: a câmera aproxima-se do objeto; (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)</p> <p>Dolly out ou tracking out: refere-se ao afastamento da câmera; (COMPARATO, 1995) (CÂMARA, 2005)</p> <p>Dolly back: a câmera retrocede, deixa a cena e desaparece. (COMPARATO, 1995)</p>
<i>Travelling</i>	<p>aumento da intensidade do instante. (COMPARATO, 1995)</p> <p>para trás: conclusão, desligamento psicológico, solidão, desânimo, impotência e morte. (MARTIN, 2005)</p> <p>para frente: tensão mental, interioridade ou devaneio de alguma memória do passado ou ainda para introduzir, descrever espaços e realçar elementos dramáticos. (MARTIN, 2005)</p>
Panorâmica	<p>descritivas: explorar o espaço em que ocorre a trama; (MARTIN, 2005)</p> <p>expressivas: expressão de determinado personagem; (MARTIN, 2005)</p> <p>dramáticas: estabelece relações espaciais entre o personagem que olha a cena e o que é visto ou entre diversos indivíduos de um lado da cena e outros tantos do outro lado, expressando hostilidade, ameaça ou superioridade. (MARTIN, 2005)</p>
<i>Zoom</i>	<p>É um recurso intensificador com grandes possibilidades dramáticas, porém a perda de profundidade de campo sofrida por esse movimento faz com que a cena pareça superficial. (PADILHA; MUNHOZ, 2010)</p>
Desfocagem	<p>definir objeto de destaque.</p> <p>Halo desfocado: a câmera desfoca tudo o</p>

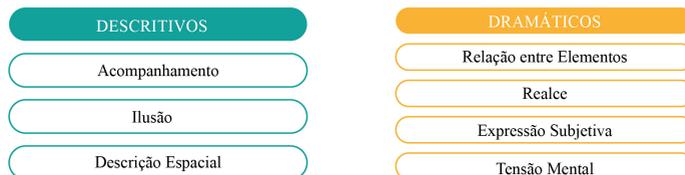
	que rodeia o objeto, a fim de enaltecê-lo. (COMPARATO, 1995)
Trajectoria	acompanhamento da narrativa, seguindo de um plano ao personagem, ou do personagem a descrever seu destino. (MARTIN, 2005)

Fonte: elaborado pela autora a partir de Comparato (1995), Martin (2005), Padilha e Munhoz (2010) e Câmara (2005).

Nota-se que os movimentos contribuem diretamente com o clima da narrativa e expressam emoções. Segundo Lima (2010) os movimentos rápidos podem transmitir raiva enquanto os lentos e suaves expressam a sensação de tranquilidade.

A fim de complementar o quadro das possibilidades comunicacionais dos planos em movimento supracitados, Martin (2005) apresenta sete funções para eles de acordo com a expressão, que podem ser movimentos descritivos ou movimentos dramáticos. A figura 11 determina a divisão entre os dois grupos de movimentos apresentados pelo autor.

Figura 11 – Funções de movimentos de câmera.



Fonte: elaborado pela autora a partir de Martin (2005).

Conforme Martin (2005) estabelece, nas funções descritivas dos movimentos de câmera não possuem um significado em si, servindo apenas como apresentação da cena para o espectador. A primeira delas consiste no acompanhamento do personagem ou objeto que está em cena, portanto movimentam-se tanto personagem quanto câmera. A segunda função apresentada é a ilusão de movimento do personagem ou objeto em ação, ou seja, o personagem ou objeto está estático e o movimento é oriundo da câmera em direção à ele. O movimento de descrição espacial ou de descrição de uma ação, como o próprio nome já

sugere, o movimento de câmera fornece o reconhecimento espacial do ambiente ou da ação que ocorre a trama.

Já nas funções que possuem papel dramático os movimentos de câmera tem significado, ou seja, indicam possibilidades expressivas por meio da movimentação da câmera. A primeira citada é a relação entre elementos, que pode ocorrer entre dois personagens ou entre um personagem e um objeto. Neste contexto, a relação pode ser de simples coexistência espacial como também expressar perigo e ameaça, por exemplo, em um movimento de um personagem ameaçador para um ameaçado, ou ainda estabelecendo um elo topográfico entre dois personagens em um ambiente hostil. O realce de um personagem ou objeto consiste em um movimento de câmera que enquadra em primeiro plano o elemento de ação dando enfoque e valorizando-o. A expressão subjetiva ocorre quando a câmera é utilizada como os olhos do personagem, observando e interagindo com os acontecimentos. E finalmente, a tensão mental, na qual a câmera movimenta-se com uma velocidade superior em relação às anteriores. A câmera pode assumir o ponto de vista subjetivo ou objetivo, dando a visão pelos olhos do personagem ou enquadrando o rosto do mesmo e sua expressão.

A movimentação da câmera contribui diretamente com o clima da narrativa e é feita para destacar os personagens ou determinado objeto em cena mantendo-os sempre enquadrados, ou ainda pelo próprio roteiro do filme, apresentando novos personagens ou objetos em cena para que os espectadores compreendam as relações destes com a trama.

Ao englobar todo o contexto relacionado ao enquadramento da cena, nota-se ainda a existência de questões ligadas ao posicionamento da câmera em relação aos objetos em cena, e portanto percebe-se a necessidade de estudar o seu uso e suas possibilidades expressivas.

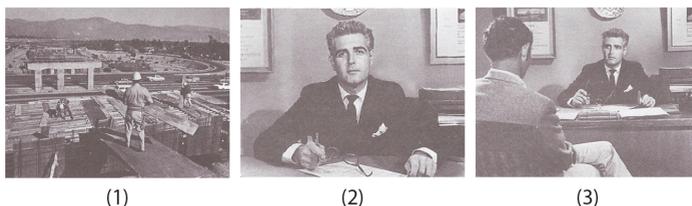
2.6.3 Posicionamento de câmera

A visão de cena parte da perspectiva da câmera de filmagem, sua altura ou inclinação – lateral ou vertical – como também do posicionamento dessa câmera em relação ao personagem, ou seja, o ângulo de visão. Câmara (2005), Mascelli (2010) e Lima (2010) trazem contribuições acerca destes posicionamentos.

Primeiramente, observa-se que o ângulo de visão é dividido em três posicionamentos principais: objetivo, subjetivo e ponto de vista. No ângulo **objetivo**, a visão do personagem é impessoal, ou seja, os espectadores veem a cena pelos olhos de um observador invisível, ou seja, é o equivalente a escrever em terceira pessoa, onde o narrador está

fora da ação. A câmera simplesmente mostra o que acontece na sua frente, sem identificar-se com qualquer personagem em particular. Os personagens nunca olham diretamente para a câmera. O ângulo **subjetivo** é considerado mais pessoal que o objetivo. Os espectadores participam da cena como participante ativo ou através dos olhos de outro personagem passando a comportar-se segundo seu ponto de vista e seus movimentos. A câmera troca de lugar com um personagem do filme (MASCELLI, 2010). E, no **ponto de vista**, o ângulo objetivo é combinado com aspectos do ângulo subjetivo. A visão é sobre o ponto de vista do personagem subjetivo, mas sem se colocar diretamente no lugar dele. É um ângulo muito utilizado em diálogos com outros personagens, pois permite o enquadramento de ambos na cena. A figura 12 apresenta os posicionamentos de câmera relativos ao ângulo de captura da câmera.

Figura 12 – Posicionamento da câmera relativos ao ângulo: objetivo (1); subjetivo (2); ponto de vista (3).



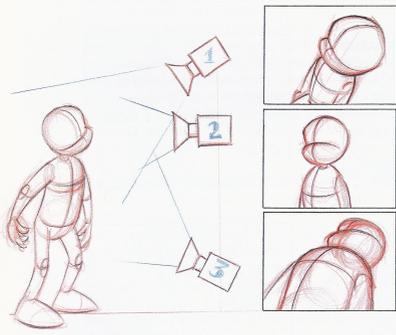
Fonte: Montado a pela autora a partir de Mascelli (2010, p. 20 e 27)

Outro aspecto a ser considerado é a altura e direção em que a câmera é posicionada, a fim de apresentar a visão dos personagens uns com os outros. Os posicionamentos de câmera são muito expressivos, uma vez que, dependendo da altura, tem-se a sensação de superioridade ou inferioridade, valorização ou desvalorização.

Posicionando a câmera em linha reta tem-se a visão da **linha do horizonte**, ou seja, na altura dos olhos do personagem. Nesse posicionamento de câmera consegue-se objetividade na narração, pois obtém-se na tela a mesma visão de uma situação natural do dia-a-dia. Ainda relativo ao posicionamento em linha do horizonte, Lima (2010) o subdivide em outras suas categorias: ângulos objetivos – a câmera é posicionada na altura relativa aos olhos do personagem filmado – e ângulos subjetivos – a câmera é posicionada na altura relativa aos olhos de quem observa a cena, considerando-se a altura de uma pessoa média.

O enquadramento inclinado, em que a câmera é inclinada de cima para baixo em direção ao personagem em cena, é chamado *plongée*. Salvo no grande plano geral – onde este tipo de posicionamento serve para contemplar uma paisagem ampla, vista de cima de um edifício, por exemplo – cria-se a sensação de inferioridade da personagem filmada (CÂMARA, 2005). Oposto a isso, é chamado de *contra-plongée* quando o enquadramento observa a cena de baixo para cima e destaca a imponência ou superioridade do personagem filmado. A figura 13 apresenta os enquadramentos de câmera relativos à altura.

Figura 13 – Posicionamento da câmera relativos à altura.: *plongée* (1); linha do horizonte (2); *contra-plongée* (3).



Fonte: Câmara (2005, p. 42)

Câmara (2005) ainda apresenta o enquadramento **oblíquo**, em que a câmera deve estar inclinada em diagonal, a fim de que apareça uma imagem torcida na tela. É um recurso eficaz para demonstrar desequilíbrio emocional do personagem e caos em determinada situação do filme.

Da mesma forma que ocorre com os planos fixos e em movimento, o posicionamento da câmera agrega possibilidades comunicacionais à cena, que combinado aos planos unem significados diversos e auxilia também a potencializar duas percepções similares a uma mesma cena. É o caso, por exemplo, de aliar o primeiro plano com o ângulo de câmera *plongée* temos uma cena de extrema intimidação. O quadro 3 apresenta as indicações de expressão para os diferentes posicionamento de câmera, relativos a altura e ângulo de câmera respectivamente, de acordo com Câmara (2005), Mascelli (2010) e Lima (2010).

Quadro 3 - Paralelo entre os posicionamentos de câmera e suas respectivas possibilidades expressivas.

POSICIONAMENTO	POSSIBILIDADES EXPRESSIVAS
Ponto de Vista	utilizado em diálogos; enquadramento de ambos na cena. (MASCELLI, 2010)
Objetivo	Impessoal; observador invisível. Os personagens nunca olham diretamente para a câmera. (MASCELLI, 2010)
Subjetivo	Pessoal; Espectadores participam da cena como participante ativo por meio dos olhos de outro personagem. (MASCELLI, 2010)
Linha do horizonte	Tranquilidade; naturalidade; objetividade; visão natural. (CÂMARA, 2005)
Plongée	sensação de inferioridade do personagem filmado (CÂMARA, 2005).
Contra-Plongée	Imponência; superioridade do personagem filmado (CÂMARA, 2005).
Oblíquo	desequilíbrio emocional; caos (CÂMARA, 2005).

Fonte: elaborado pela autora a partir de Câmara (2005), Mascelli (2010) e Lima (2010).

Lima (2010) destaca a importância de manter o senso de profundidade e de tridimensionalidade da cena, pois deve-se filmar em ângulos que permitam a visualização de mais lados sobre o mesmo assunto.

Quando se trata de uma fase inicial da produção do filme, deve-se considerar todos os aspectos que permitam a correta realização de um filme acabado. Câmara (2005) destaca acerca da importância de planejar os aspectos globais do filme para entender o sentido de cada sequência e ser capaz de exprimir o essencial em cada plano.

Todos esses recursos, composição de cena, escolha do plano e posicionamento da câmera são importantes na constituição de um filme (seja ele animação ou imagem real), pois são em grande parte responsáveis em maior ou menor grau da transmissão de toda a informação subjetiva do filme ao espectador.

2.6.4 Efeitos ópticos

Destacam-se também algumas possibilidades de efeitos óticos que servem para abrir e fechar uma cena, pontuar e estilizar. De acordo com Comparato (1995) estes efeitos são relativos a montagem de cena¹³, iluminação e a câmera. São eles: **Corte**, que é a passagem direta de uma cena para outra, sem qualquer efeito de transição. o autor ainda propõe uma variante do corte simples, que é utilizado para indicar a passagem do tempo em uma mesma cena. Este efeito é chamado de **corte de continuidade**; **Fade in** é o efeito que se dá por meio do surgimento gradativo da imagem na tela. Este efeito é normalmente empregado para introdução de cena. Oposto a isso, o efeito de **fade out** ocorre quando a imagem desaparece gradativamente da tela, escurecendo-a. Este efeito dá sensação de encerramento; o **encadeamento** é o efeito que se dá por meio da fusão de duas imagens, onde a segunda sobrepõe a primeira. esse efeito é utilizado para indicar uma passagem de tempo mais rápida que o efeito de *fade*. Já o **encadeamento com desfocagem** a imagem perde intensidade gradativamente até que desapareça ou entre outra diferente. Esse efeito também serve para indicar passagem de tempo ou desfecho; o efeito de **congelamento (freezing)** como o próprio nome sugere é o congelamento momentâneo da imagem, utilizado para dar ênfase a um determinado momento; **câmera lenta** — ou *slow motion* — ocorre quando a imagem perde velocidade, ou seja, os movimentos da cena se tornam lentos. Esse efeito serve para intensificar um momento, pois o momento real é alterado. Comparato (1995) alerta para o uso abusivo desta ação que pode ser prejudicial para a cena. De outro lado, a **câmera rápida** promove o aumento da velocidade da cena e é utilizado apenas em cenas humorísticas; o efeito **varrido** — ou **chicote** — a câmera “corre” a imagem e passa a outra cena ou volta-se para a mesma. Comparato (1995) dá a esse efeito mais uma denominação: **corte de continuidade em seco**; por fim, Comparato (1995) apresenta duas variações para o efeito de deslocamento de imagem: o primeiro deles é a **cortina**, onde o deslocamento da imagem para fora da tela ocorre por uma linha vertical e é substituída por outra cena; e a segunda é o **redemoinho**, onde a imagem gira e desaparece ao fundo da tela. Estes conceitos todos apresentados por Comparato (1995), no que diz respeito a imagem e todos os recursos que se pode utilizar, serve para aprimorar o

¹³ A montagem de cena é o processo de seleção e ordenação dos planos de um filme para contar uma história de maneira coerente, eliminando materiais supérfluos e promovendo uma narrativa contínua. (MASCELLI, 2010)

desenvolvimento da história que é transmitida para o público. Porém, o autor afirma que um estudo aprofundado na técnica de uso de câmera e de imagem ultrapassa as atribuições de um roteirista. Cabe ao roteirista imaginar; realizar é problema de outros, que deverão achar a via técnica necessária para se obter o resultado previsto, e se for preciso, inventá-la. (COMPARATO, 1995)

Diante destas considerações, para que a escolha do plano seja realizada de maneira assertiva, deve-se considerar o centro de interesse da cena, como também os outros personagens que estão contracenando com o personagem principal. “A planificação não é uma mera operação técnica; é o âmago da criação cinematográfica. Através dela, cada cineasta exprime sua forma de ver o mundo e sua maneira de contar uma história” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 298). O espectador tem pouco tempo para compreender o conjunto de cena e o significado do plano. Se algum elemento essencial não for rapidamente visível, perderá o seu sentido (CÂMARA, 2005).

Sugere-se, portanto, a existência de uma adequação entre a dimensão do plano com o seu conteúdo material e dramático. E, além da escolha do plano fixo ou em movimento relativo à visão do personagem, há necessidade de estudar e avaliar o posicionamento da câmera.

2.7. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Após a reunião dos dados fornecidos por diferentes autores, pode-se tirar diversas conclusões em relação aos planos fixos e em movimento, posicionamento de câmera e efeitos ópticos. Por meio desse paralelo, compreende-se o processo de expressão de um determinado enquadramento em uma cena específica, possibilitando guiar a seleção prévia das cenas, evitando desgaste desnecessários de toda uma equipe de produção.

O posicionamento da câmera, e os planos fixos e em movimento, associado com a perspectiva e demais elementos da composição da imagem, podem intensificar sensações e auxiliar na comunicação. Rodrigues (2007) cita alguns exemplos: o posicionamento do personagem no ângulo de duas paredes ou câmera não enquadrando o teto resulta na sensação de confinamento; o personagem se afastando da câmera traz a sensação de solidão pois o ator diminui na tela; o personagem se aproximando rápido em direção a câmera transmite a sensação de ameaça, pois o ator cresce na tela; o plano de câmera enquadrando o céu fornece a sensação de liberdade.

A partir desta construção dos quadros 01, 02 e 03 o que se apresenta são múltiplas possibilidades de cena. Pode-se combinar de

qualquer plano fixo ou em movimento com um ângulo ou altura de câmera, apenas atentando para as suas possibilidades comunicativas e auxiliando a compreensão imagética do expectador. Compreender as possibilidades expressivas dos enquadramentos não pode ser atribuído como uma ciência exata, mas serve como um aliado no processo de eleição de planos para uma efetiva comunicação visual e, aliado a uma narrativa bem elaborada, funciona como um guia prático para elaboração do *storyboard*. Todo o estudo relacionado às possibilidades comunicacionais dos enquadramentos é um campo de múltiplas possibilidades.

3. NARRATIVA VISUAL

Neste terceiro capítulo foram abordados aspectos relativos à construção da narrativa a partir da linguagem visual dos filmes, e a maneira com que as imagens potencializam a comunicação com os espectadores, por meio da narrativa visual. Assim, ao longo do capítulo identifica-se os elementos da composição visual e seus respectivos significados. O capítulo finaliza apresentando o contexto atual deste campo a partir da revisão sistemática de literatura.

3.1 CONCEITUAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO: NARRATIVA VISUAL EM ANIMAÇÕES

Afim de compreender o uso da narrativa visual nos filmes de animação, se faz necessário explorar o conceito. Segundo Nogueira (2010) o termo “narrativa” é compreendido como o ato de contar uma história, que é formada pelo conjunto dos acontecimentos narrados. Neste aspecto, a narrativa pode ser expressada em palavras por meio da linguagem verbal, oral e escrita, ou pela linguagem visual por meio de imagens (DONDIS, 2007). Neste contexto, Coelho (2008) explora o termo “linguagem visual”, que segundo ele, em nível primário, o termo é apreendido pela identificação das formas abstratas e suas qualidades expressivas na composição, e a nível secundário compreende a combinação desses elementos da composição como um meio de expressar conceitos de imagens. Leborg (2015) explica que a linguagem visual não possui uma sintaxe uma semântica formal, porém pode-se classificar os seus objetivos visuais. O autor ainda apresenta o termo “gramática visual” como um resumo simplificado e gráfico dos elementos básicos da linguagem visual e as suas relações e processos. Dessa maneira, é possível compreender que o conjunto de elementos ou componentes visuais da imagem, assim como a composição¹⁴ destes elementos na tela, formam a gramática visual.

Will Eisner (1999) aborda a narrativa visual no âmbito da arte sequencial, ou seja, os quadrinhos. Para o autor a função fundamental

¹⁴ Segundo Leborg (2015) o termo “composição” refere-se a combinação e organização de diferentes elementos visuais em um todo.

dos quadrinhos é contar a história por meio de palavras e figuras, e envolve o movimento de imagens no espaço. Essa forma de narrativa é feita por meio de imagens sequenciais oriundas da captura desses eventos no fluxo da narrativa. A disposição das imagens dentro do quadrinho, a representação dos elementos dentro deles e sua relação com as outras imagens da sequência são a base a partir da qual se constrói a narrativa. (EISNER, 1999).

Portanto, a narrativa visual pode ser compreendida como a maneira de contar uma história por meio de imagens, explorando os conceitos da composição visual.

A fim de buscar na literatura estudos recentes sobre narrativa visual em filmes de animação, e também afim de ampliar a pesquisa, foi realizada uma revisão sistemática, por meio das palavras-chave apresentadas no início deste trabalho: animação, plano e narrativa visual. Também foi pesquisado os termos com variações e também a combinação entre eles, a fim de ter uma pesquisa mais ampla.

Esta revisão sistemática permitiu uma observação do contexto em que a pesquisa de narrativas visuais em cinema de animação está inserida. Observa-se uma lacuna acerca de métodos que contemplem uma análise estruturada para o modelo proposto nesta dissertação. Esta pesquisa, portanto, busca explorar essa lacuna, a fim de oferecer um método para análise dos planos de câmera e dos componentes visuais da imagem com foco em cinema de animação, com base nos conceitos da narrativa visual.

3.2 ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA: A COMPOSIÇÃO DE CENA

A composição da cena depende de uma série de fatores que irão determinar qual o enquadramento mais adequado para cada momento da narrativa. Diversos são os motivos pelos quais a narrativa visual pode ser explorada. Eisner (1999) afirma que a compreensão da imagem requer experiência, ou seja, para ela ser compreendida é necessário que o leitor tenha repertório para tal, pois essas imagens são oriundas tanto da mente do artista quanto da mente do leitor. A partir dela, agrega-se o valor emocional, os personagens podem expressar o que estão sentindo, sem a necessidade do uso do diálogo, permitindo que o público tenha sua impressão pessoal sobre a cena.

Câmara (2005) ainda afirma que compor com **assimetria** o resultado é um plano mais dinâmico. **Simetria**, ao contrário, torna as cenas grandiosas, majestosas, solenes. Portanto, a capacidade narrativa

da imagem é diretamente ligada a sua composição. A eleição do posicionamento que a câmera adota em relação ao objeto em cena interfere na comunicação que ela dá ao expectador, podendo dar ênfase dramática ou ainda com uma função descritiva (MASCELLI, 2010). A importância da composição é tamanha ao passo em que permite o público compreender de fato o espaço da cena.

Um filme, ou uma história cinematográfica “é uma série de imagens em constante mudança que retrata acontecimentos de vários pontos de vista” (MASCELLI, 2010, p. 19) então seja ele de animação ou de imagem real, é formado pela combinação entre a palavra, a trilha sonora e a imagem. Porém, as imagens também podem contar uma história visualmente a partir da narrativa visual. Nem sempre o narrador se faz necessário na cena, ou por opção de não usar o diálogo como ferramenta para comunicar, o que significa poder usar de recursos visuais para tal. Segundo Eisner (1999), é possível contar histórias utilizando apenas imagens, explorando a imagem a serviço da expressão e da narrativa. A figura 14 demonstra a capacidade de comunicação de uma única imagem. Percebe-se que ela por si é capaz de comunicar a intenção da personagem sem a necessidade de qualquer diálogo ou legenda.

Figura 14 – Capacidade de comunicação de uma única imagem



Fonte: captura de tela do vídeo disponível em <http://dslrguide.tv/visual-storytelling/> acesso em 14/08/15

Nota-se que a composição da imagem é de fundamental importância para que a informação seja transmitida de maneira adequada. Porém, é necessário compreender de que maneira consegue-se obter êxito ao comunicar uma cena corretamente, de maneira que o público entenda as intenções do personagem. Para isso, Block (2008) apresenta os componentes visuais da imagem, bem como Câmara

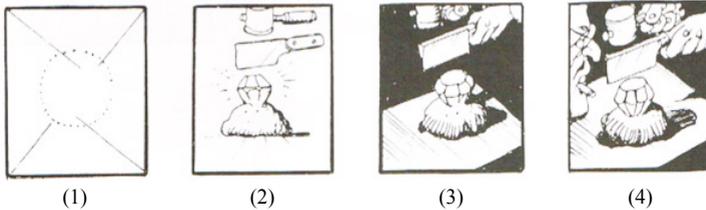
(2005), Mascelli (2010) apontam conceitos complementares. Os autores destacam a forma com que estes elementos podem contribuir com a narrativa visual do filme. Outra questão é a possibilidade de variar o repertório de cenas pois o uso exclusivo de diálogo traz monotonia para o filme.

Entende-se que a composição é a reunião de elementos isolados que, quando unidos, resultam em um todo, ou seja, para evitar fadiga visual, é necessário encontrar um equilíbrio e uma compensação estudada para cada plano. (CÂMARA, 2005) A regra auxilia em guiar ao centro de interesse do enquadramento, realçando elementos importantes da imagem, e todo o conjunto que ela oferece.

Quando se trata de personagens e objetos em cena, inicialmente imagina-se que somente o personagem tem capacidade de se comunicar, pelo fato de poder falar, fazer expressões faciais, e usar a linguagem corporal, mas também um personagem é uma combinação de espaços, linhas, formas, tons, cores, movimentos e ritmos. Então, nesse sentido, não há nenhuma diferença entre um personagem e qualquer outro objeto. (BLOCK, 2008)

Para Eisner (1999) a composição do quadrinho é estabelecida de acordo com uma sequência de quatro etapas: primeiro (1) é estabelecido um centro de interesse da cena; segundo (2), ele torna-se o principal local de ação; terceiro (3), determina-se qual a perspectiva será utilizada na cena, sem alterar o centro de interesse já estabelecido; e quarto (4), acrescentam-se os elementos secundários da narrativa a fim de completar a cena. Por meio da definição da perspectiva é possível estabelecer o campo de visão do espectador o que permite influenciar e manipular as emoções transmitidas. A figura 15 demonstra visualmente as quatro etapas da composição.

Figura 15 – Etapas da composição.



Fonte: Eisner (1999, p. 88)

Vale ressaltar que a composição visual não é uma ciência exata, qualquer estudo, se cegamente cumprido, pode ser enganoso. A

estrutura visual não é matemática, ou seja, não é tão previsível. Há alguns conceitos, diretrizes e até mesmo algumas regras que possibilitam lutar com os problemas de execução de uma grande produção visual. A chave está nos componentes visuais. (BLOCK, 2008) Portanto, a maneira de trabalhar na estrutura visual da imagem se configura por meio de componentes visuais os quais as formam.

3.3. COMPONENTES VISUAIS DA NARRATIVA VISUAL

Segundo Block (2008) não se pode ignorar os componentes visuais da imagem. Mesmo que se descarte a cor e a cena seja em preto e branco, os demais elementos preenchem a tela, e uma vez que os componentes visuais estão sempre presentes nela, o controle e o uso e a compreensão destes são fundamentais para a cena. Definir os componentes visuais possibilita a compreensão da estrutura visual, o que pode ser um guia na seleção de locais, design de personagens, definir cores, vestuário, adereços, tipografia, guarda-roupa, lentes, posições de câmera, composição, iluminação, posição do personagem e dos objetos, e as decisões editoriais. Entender os componentes visuais vai responder a perguntas sobre todos os aspectos visuais das imagens. (BLOCK, 2008)

Block (2008) afirma que cada imagem é composta de três elementos básicos: a história, o som e o visual. O uso deste conjunto fornece o significado da imagem para o espectador, ou seja, eles tem a capacidade de afetar emocionalmente o espectador de um filme.

Nesta dissertação, são focados os aspectos visuais, ou seja, tem-se o intuito de compreender o modo de construção dos elementos visuais de uma cena, por meio de uma série de componentes que a formam. Esses componentes podem comunicar humores, emoções, ideias, e mais importante, dá estrutura visual para as imagens. Segundo Block (2008) os componentes visuais básicos são: espaço, linha, forma, tom, cor, movimento e ritmo¹⁵.

3.3.1 Espaço

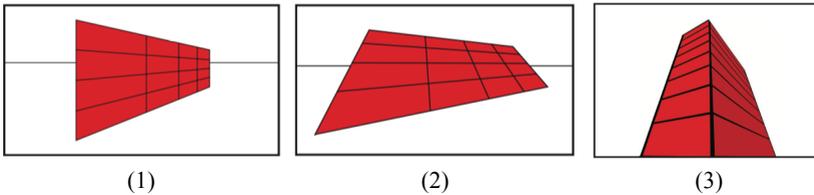
Dentro do espaço, existe a ilusão do mundo tridimensional, onde o público tem a experiência visual de altura, largura e

¹⁵ O ritmo enquanto componente visual da imagem demanda aspectos subjetivos e relacionados com a montagem de cena e o som. Portanto, nesta pesquisa, este componente é desconsiderado como um elemento a ser abordado.

profundidade e o desafio é poder retratar essa tridimensionalidade em uma tela bidimensional para que a imagem represente um maior realismo. Na composição em **profundidade**, os elementos da cena movem-se afastando-se ou aproximando-se da tela, dando efeito tridimensional à cena. A composição em profundidade é uma técnica que contribui para o volume da cena, pois objetos podem ser sobrepostos, evitando que fiquem isolados uns dos outros. Nessa composição é necessário cuidado com tal recurso para não provocar cansaço visual no espectador. (CÂMARA, 2005)

Ainda, sobre os aspectos da profundidade do espaço em cena, destaca-se a perspectiva, elemento essencial para obtenção da sensação de profundidade. Block (2008) destaca que uma parede vista em um plano frontal não possui a sensação de profundidade. É necessário criar essa ilusão, e isso se dá pela adição de perspectiva. Existem, segundo o mesmo autor, três tipos básicos de perspectiva: de um ponto, de dois pontos e de três pontos. A figura 16 apresenta os três tipos de perspectiva.

Figura 16 – Representação dos três tipos básicos de perspectiva: um ponto (1); dois pontos (2); três pontos (3).



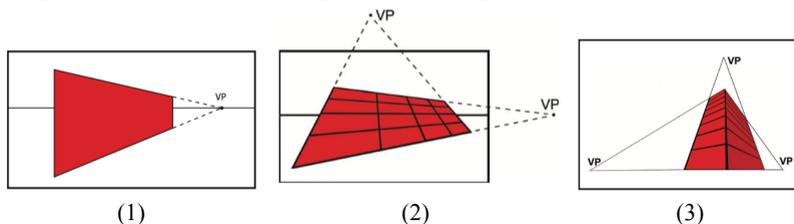
Fonte: Montado pela autora a partir de Block (2008, p. 16-23)

Existem diversas formas de construir a perspectiva da cena, não somente como está na figura 16, porém o público não percebe mais do que três pontos de fuga.

Nota-se que o diferencial de uma perspectiva de dois pontos ou mais é o número de pontos de fuga¹⁶ que a perspectiva resulta. A figura 17 demonstra os pontos de fuga nas perspectivas de um, dois e três pontos respectivamente.

¹⁶ O ponto de fuga é formado pela convergência entre as linhas na parte superior e inferior do plano. Normalmente, o ponto de fuga aparece no horizonte, embora possa aparecer em qualquer lugar. Isso cria um plano longitudinal, uma sugestão extremamente importante profundidade ilusória. (BLOCK, 2008)

Figura 17 – Representação dos pontos de fuga nos três tipos básicos de perspectiva: um ponto (1); dois pontos (2); três pontos (3).

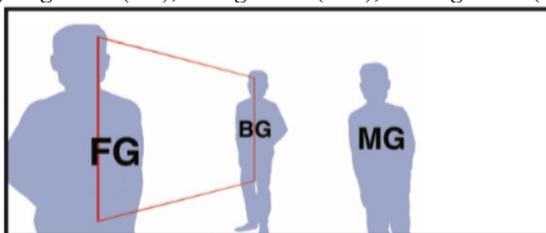


Fonte: Montado pela autora a partir de Block (2008, p. 16-23)

É interessante observar o quanto a profundidade de campo influencia nos aspectos e nos elementos da cena. É por meio dela que diferencia-se as distâncias entre os elementos do cenário em relação ao personagem, ou mesmo pela diferença de tamanho dos próprios personagens. Isso quer dizer que quando o personagem — ou objeto — fica menor ele parece mais distante da tela, assim como um personagem que está maior na tela aparenta estar mais perto. Esta diferença se dá porque os personagens estão em planos de diferentes profundidades. Block (2008) apresenta três distâncias principais: *foreground*, *mid-ground* e *background*.

Foreground pode ser entendido como o plano que fica na frente da cena, o plano frontal, o *mid-ground* o plano intermediário, que marca o meio da profundidade da cena e por último o *background*. Este é o plano de fundo, o último da cena. A distância entre elas forma a perspectiva e fornece a sensação de profundidade de campo. A figura 18 identifica as três distâncias.

Figura 18 – Representação de um cenário com a identificação das distâncias: *foreground* (FG); *mod-ground* (MG); e *background* (BG).

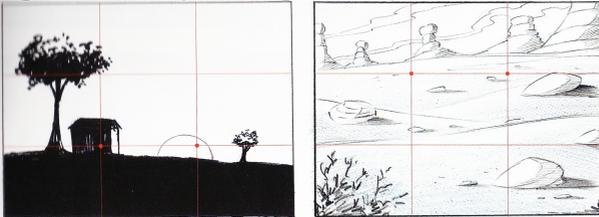


Fonte: Block (2008, p. 27)

A criação do espaço onde irá desenrolar a trama deve ser pensado com cautela, pois é clara a necessidade de fluidez nos recursos visuais do ambiente, demandando organização do espaço visual.

Há ainda, relacionado com os aspectos espaciais da cena, outros elementos que podem interferir na estética, e contribuir para que hajam composições diferenciadas. Entre elas está a regra dos terços. Segundo França (2009), divide-se o campo de visão em nove retângulos iguais (ou em três colunas e três linhas, assim como um jogo da velha) e os pontos de cruzamento dessas linhas são onde o foco da cena deve estar, são os polos de atração da imagem. Câmara (2005) diz que a regra dos terços é recomendável, do ponto de vista dramático, pois consegue imprimir na imagem efeitos psicológicos. A figura 19 apresenta dois exemplos de enquadramento de paisagem baseados na regra dos terços.

Figura 19 – Exemplos da regra dos terços

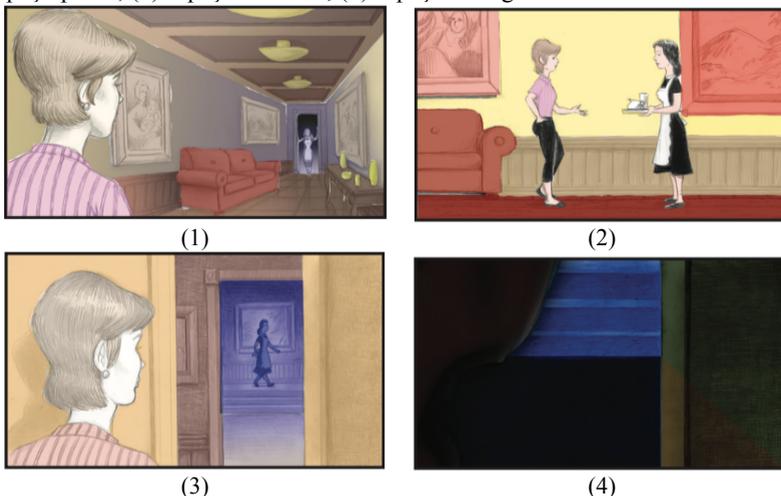


Fonte: Câmara (2005, p. 33)

Observa-se que na figura 19, no exemplo (1) à esquerda, onde o enquadramento é posicionado nos terços inferiores dá sensação de amplitude, enquanto no exemplo (2) à direita, onde o enquadramento é posicionado nos terços superiores dá sensação de sufocamento. Padilha e Munhoz (2010, p. 19) apontam que ao deslocar o objeto do centro do enquadramento, visualiza-se uma imagem mais interessante, pois “uma imagem que procura focar seu tema no centro do quadro tende a perder a ideia do movimento.” A utilização da regra de maneira correta traz resultados positivos, uma vez que conduz o olhar do espectador para o motivo principal da cena.

Block (2008) afirma que qualquer imagem pode ser feita por meio de quatro tipos básicos de espaço: o espaço profundo (*deep space*), o espaço pleno (*flat space*), o espaço limitado (*limited space*) e o espaço ambíguo (*ambiguous space*). A figura 20 ilustram de maneira simplificada as quatro maneiras de estruturar o espaço de uma cena.

Figura 20 – Representação dos quatro tipos de espaço: (1) espaço profundo; (2) espaço pleno; (3) espaço limitado; (4) espaço ambíguo.



Fonte: Block (2008, p. 58 e 59)

A primeira versão apresentada na imagem (1) utiliza o espaço profundo. Nela, a imagem existe em uma superfície bidimensional, mas tem uma ilusão de profundidade. Segundo Block (2008), nessa modalidade de espaço existem vários planos longitudinais, a perspectiva de um ponto, a mudança de forma, a diferença de tamanho, de difusão textural, separação de cores, separação tonal, e posição de câmera para cima ou para baixo. A câmera movimenta-se em *crane down* e *dolly in*¹⁷, e o personagem que está no plano frontal desloca-se perpendicularmente ao plano de referência.

A imagem (2) compreende o espaço pleno, onde as paredes são frontais, e não existem planos longitudinais ou linhas convergentes. Block (2008) explica que nesta configuração de espaço os personagens são encenados no mesmo plano horizontal, e isso resulta no fato de eles terem o mesmo tamanho, terem a mesma quantidade de detalhes de textura, e qualquer movimento vai ser paralelo ao plano de referência. A câmara aproxima-se em *zoom* ou *dolly* paralelo ao plano da parede frontal.

¹⁷ Como visto no capítulo 2, o movimento de câmera chamado *Dolly in* é designado para a câmera que se aproxima do objeto em cena; e *Crane down*, uma variação do movimento de *Dolly*, mas específico para a versão vertical do movimento, onde a câmera move-se de cima para baixo.

A terceira versão é o espaço limitado. As sugestões de profundidade neste plano incluem mudança de tamanho, difusão textural, posição de câmara para cima ou para baixo e separação tonal, mas não há planos longitudinais, somente superfícies frontais. A exclusão de superfícies longitudinais é fundamental para a criação de um espaço limitado. (BLOCK, 2008) Esta versão de espaço pode ser compreendida como a junção de um espaço profundo mas com elementos do espaço pleno que é mais limitado.

Na quarta e última versão, o quadro ilustra espaço ambíguo. No exemplo, as luzes estão apagadas no corredor, uma luz difusa ilumina as escadas, e os dois personagens estão em algum lugar no escuro. A imagem é ambígua porque é impossível dizer o tamanho real e as relações espaciais da cena. Nesse momento Block (2008) questiona-se acerca da posição da câmara no corredor, da proximidade da porta, e se a câmara está de cabeça para baixo. A ambiguidade visual faz as pistas espaciais algo não confiável.

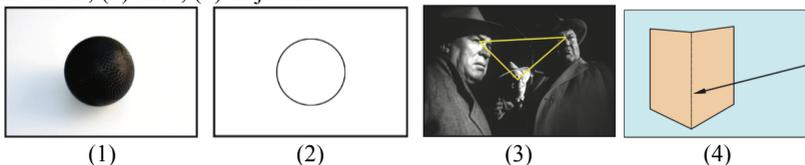
Cada uma destas quatro versões de configuração de espaço carrega uma história, mas cada versão é visualmente única. Fica a cargo do produtor eleger qual destes modelos torna-se mais comunicativo no âmbito da narrativa proposta.

3.3.2. Linha e Forma

A linha é um resultado imaginário que promove a percepção e a união de diferentes objetos em cena. Da mesma maneira, a forma, que é construída no imaginário do espectador a partir da união de diversas linhas. Sendo assim, a definição de linhas e formas está interligada, pois elas são resultado uma da outra.

De acordo com os conceitos de Block (2008) as linhas podem ser divididos em sete tipos de percepção: borda, contorno, fechamento, intersecção dos planos, imitação por meio da distância, eixo, e trajetória.

Figura 21 – Representação dos sete tipos de percepção de linhas: (1) borda; (2) contorno; (3) fechamento; (4) intersecção de planos; (5) imitação por meio da distância; (6) eixo; (7) trajetória.





(5)



(6)



(7)

Fonte: Block (2008, p. 89-95)

A primeira delas, a borda (1), é formada pela linha aparente em torno das fronteiras de qualquer objeto bidimensional. E, a linha que forma-se ao redor da borda, chama-se contorno (2). Essa linha aparecerá somente se houver contraste tonal ou de cor.

A fim de compreender o fechamento (3), utiliza-se como exemplo uma bola de basquete que é um objeto tridimensional. Compreende-se a linha curva em torno da bola como a fronteira da bola em si, mas uma verdadeira bola não tem uma linha em torno dele, é a percepção que cria a linha. Seja qual for o objeto sugerido, na cabeça do espectador os pontos se unem para formar uma variedade de linhas curvas ou retas, triângulos, quadrados, ou de outras formas.

Interseção de planos (4) é uma maneira extremamente comum para produzir linhas. Os cantos de móveis, janelas, portas, e a interseção de paredes podem criar linhas se houver contraste tonal entre os dois planos.

A imitação por meio de distância (5) ocorre quando um objeto parece reduzir-se a uma linha porque situa-se muito longe da visão do espectador. Assim, quando visto à distância, o objeto aparece estreito o suficiente para imitar uma linha.

Muitos objetos tem um eixo (6) invisível que os atravessa, e este é percebido como uma linha. Pessoas, animais e árvores são exemplos de objetos que possuem um eixo. Uma pessoa de pé tem um eixo vertical e uma pessoa deitada tem um eixo horizontal. (BLOCK, 2008)

A trajetória (7) é o caminho de um objeto em movimento. Ao movimentar-se o objeto deixa um rastro em seu caminho, ou seja, uma linha da trajetória que executou. Block (2008) apresenta dois tipos de trajetória: real e virtual. A trajetória real ocorre quando o rastro deixado pelo objeto existe de fato, é visível ou deixa marca por onde passou. Já a trajetória virtual ocorre quando é necessário imaginar a trajetória do objeto, por meio de sua movimentação.

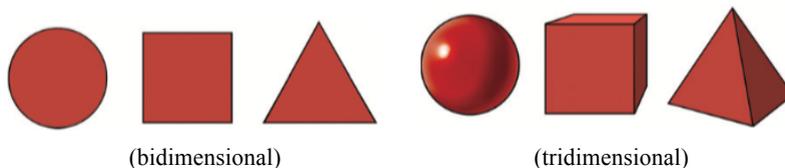
Todas as linhas podem ser expressadas por linha reta, curva, vertical, horizontal, diagonal ou em qualquer combinação

entre essas, e a composição pode ser traçada tanto com linhas reais, como as definidas pelo imaginário do espectador, oriundas por meio da sequência de personagens ou da movimentação deles. Mascelli (2010) afirma que as combinações entre linhas podem causar influência mútua e agregar sensações diferentes, e apresenta algumas interpretações para a composição em linhas: linhas retas sugerem masculinidade e força; linhas curvas e suaves indicam atributos delicados e feminilidade; curvas acentuadas sugere ação e alegria; longas linhas curvas verticais e com extremidades minguantes indicam a beleza dignificada e melancolia; linhas longas horizontais sugerem calma e tranquilidade, mas também podem expressar velocidade; longas linhas verticais sugerem força e dignidade; linhas diagonais paralelas indicam ação, energia e violência; linhas diagonais opostas sugerem conflito e vigor; linhas marcantes e pesadas indicam inteligência, riso e entusiasmo; linhas suaves indicam solenidade e tranquilidade; por fim, linhas irregulares demonstram mais interesse em relação as regulares, pois apresenta maior qualidade visual. (MASCELLI, 2010)

Câmara (2005) resume alguns conceitos a cerca da composição em **linhas**, afirmando que esta acrescenta na cena um condicionante psicológico, guiando os olhos do espectador. A utilização das linhas permite a transmissão de mensagens. As linhas verticais dão sensação de retidão, de solidez, de ordem e de domínio da situação. As oblíquas podem transmitir desequilíbrio ou movimento em ações dinâmicas. As horizontais mostram-nos repouso e abatimento e as curvas transmitem-nos sensualidade.

As linhas e formas tem a capacidade de dominar uma composição visual por meio de seus efeitos psicológicos e estéticos. Assim como existem tipos básicos de linhas, existem formas básicas. Seguindo nos conceitos de Block (2008) as formas básicas são: círculo, quadrado e triângulo equilátero. O autor afirma ainda que as formas existem em um espaço visual que pode ser plano ou profundo. Portanto, as formas podem ser classificadas como bidimensional (espaço plano ou 2D) ou tridimensional (espaço profundo ou 3D). A figura 22 apresenta os modelos de formas em 2D e 3D, onde o círculo, o quadrado e o triângulo são bidimensionais, e a esfera, o cubo, e a pirâmide de três lados são tridimensionais.

Figura 22 – Representação das formas bidimensionais e tridimensionais.



Fonte: Block (2008, p. 108)

Visualmente é difícil de notar as diferenças nas formas dos objetos, portanto as diferenças de formato devem ser facilmente identificadas. Um público pode não ver facilmente a diferença entre a forma de uma pirâmide de três lados e uma pirâmide de quatro lados, por exemplo. O círculo, o quadrado, e o triângulo são visualmente diferentes dentro do alcance da percepção do espectador. Simplificação faz o componente visual complexo ser visto de forma acessível.

A forma pode ser classificada como básica, quando os seus lados invisíveis podem ser previstos corretamente por meio dos lados visíveis. Uma cubo revela todas as informações necessárias sobre a forma dos seus lados ocultos. O mesmo também ocorre com a forma de uma esfera, que permanece idêntica. Outras formas, como o cilindro e o cone por vezes são incorretamente classificadas como formas básicas., porém ao serem vistos de baixo, o cilindro e o cone parecem idênticos, e isso os desqualifica como formas básicas, pelo fato de eles esconderem suas verdadeiras identidades de forma. Outra razão pela qual muitas formas não são classificadas como básica se dá pelo fato do reconhecimento poder ser ambíguo.

As formas também podem ser físicas — quando são fáceis de reconhecer pela sua forma ser óbvia — ou podem ser abstratas, criadas no imaginário do espectador pela união dos objetos em cena. Nesse caso, o olho do espectador passa de um objeto a outro formando círculos, triângulos, quadrados ou qualquer tipo de massa¹⁸. (MASCELLI, 2010)

¹⁸ Mascelli (2010) explica que massa, assim como forma e formato podem ser usadas de maneira intercambiável, porém a massa é configurada como um peso visual de um objeto, área ou grupo. Essa massa oriunda pela combinação de vários elementos são integrados de modo que pareçam uma única unidade de composição.

O reconhecimento de forma básica pode ser feito ao reduzi-la a uma silhueta¹⁹. Qualquer objeto, não importa quão aparentemente única, pode ser categorizado em uma das três formas básicas que podem ser facilmente reconhecidos ao olhar para a silhueta do objeto. Linha e forma — tal qual os padrões de luz e sombras — também podem produzir círculos, quadrados e triângulos. A figura 23 demonstra alguns objetos em silhueta que associam-se às formas básicas apresentadas.

Figura 23 – Silhueta de alguns objetos.



Fonte: Block (2008, p. 110)

As características emocionais associados com linhas curvas e retas podem ser também ligados a formas redondas, quadradas e triangulares. Block (2008) afirma que as formas arredondadas, podem ser descritas como indireta, passiva, romântica, pertencente à natureza, macia, orgânica, infantil, segura e flexível. Já as formas quadradas podem ser diretas, industriais, ordenadas, lineares, artificial, adulta, e rígida. Em função de suas linhas diagonais, os triângulos são por vezes descritos como ousados, agressivos, dinâmicos, irritados, ameaçadores, assustador, caóticos, desorientadores, e desorganizados. O autor ressalta que estas associações emocionais não são regras e podem levar a estereótipos, pois praticamente qualquer característica emocional pode ser ligada a qualquer linha ou forma.

A fim de complementar as associações psicológicas apresentadas, Mascelli (2010) aponta que os formatos triangulares sugerem força e estabilidade, pois é uma forma compacta e fechada que permite que o espectador ligue um ponto a outro sem dissipar o olhar para o entorno do enquadramento; e os formatos circulares ou ovais prendem a atenção do espectador. O autor segue indicando mais alguns tipos de formas que podem fazer parte da composição visual: formatos em cruz, que transmitem unidade e força, são imponentes e impactantes em função do simbolismo da cruz. Esta é uma das poucas formas de

¹⁹ Segundo o dicionário online Michaelis, silhueta é o contorno geral de uma figura. Silhueta é ainda o desenho de pessoa ou coisa, pelo qual se representa apenas este contorno, delimitando mancha negra ou de cor uniforme, como se fosse a sombra do modelo projetada num plano vertical.

composição que podem ser centralizadas, pois seus eixos seguem para todas as direções do quadro. Há também a composição que deriva da cruz, as linhas radiantes, que ramificam de um centro. Podem servir de exemplo as pétalas de uma flor, e sugere a sensação de que parecem expandir, e sua ação espalha alegria e riso. E por fim, as figuras em formato de "L" oriundas de uma base e um prolongamento vertical. Essa composição é útil para paisagens e além de situar um espaço, ela pode indicar repouso na base e dignidade em um prolongamento vertical.

Tal como todas as possibilidades de composição da imagem, deve-se ter a ciência de que estas proporcionem o equilíbrio necessário para que o entendimento da cena seja acessível ao público e não cause desconforto.

3.3.3. Tom e Cor

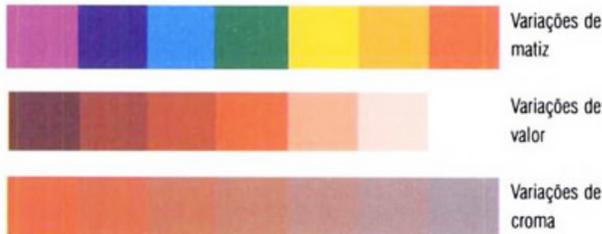
Dando continuidade aos componentes das narrativas visuais, o tom refere-se ao brilho dos objetos em relação à escala de cinza, ou seja, varia em níveis de intensidade. A cor, por sua vez, é um dos mais poderosos componentes visuais, contudo, também pode enganar e confundir. A cor possui diversos estereótipos²⁰ visuais, como "o vermelho que significa perigo". Mas este estereótipo pode ser aplicado a um filme, quando, se cria um código em todas as cenas que houver determinada cor — seja ela qual for — o público já condiciona a esperar as mesmas associações comunicativas oriundas daquela cor específica. Uma vez que o seu significado é estabelecido, o público aceita a ideia e reage em conformidade.

De fato, qualquer cor pode indicar perigo, segurança, bem, mal, honestidade, corrupção, etc. Apesar de o uso de estereótipos efetivamente indicarem que os componentes visuais podem comunicar com determinado público, eles também são os mais fracos, talvez uso menos criativo dos componentes. Block (2008) afirma que os estereótipos visuais são por vezes inadequados, datados, e derivados. Qualquer componente visual pode ser usado para comunicar uma vasta gama de emoções ou ideias de maneiras novas e interessantes. (BLOCK, 2008)

²⁰ Estereótipo, de acordo com o dicionário online Michaelis, é a imagem mental padronizada que reflete a opinião de um grupo de maneira simplificada e sem critério a respeito de uma situação, acontecimento, pessoa, raça, classe ou grupo social.

Guimarães (2004) apresenta os parâmetros de definição da cor, tomando por base três características principais: matiz, valor e croma. Matiz é o que entendemos pela cor pura, como azul, vermelho e amarelo. O valor é a luminosidade da cor, ou seja, o quanto ela se aproxima do branco ou do preto. E a croma é a saturação da cor, que varia entre o intenso e o apagado. A figura 24 apresenta os parâmetros para matiz, valor e croma.

Figura 24 – Parâmetros de cor



Fonte: Guimarães (2004, p. 55)

Para Fraser (2007) o brilho de uma determinada cor é chamado de valor, e são conseguidas pela adição de branco ou preto, clareando ou escurecendo uma determinada matiz. Essas variações de valor são conferidas a luz, sombra e profundidade dos planos, ou seja, se as cores de uma mesma área tem valores semelhantes a imagem tende a parecer achatada, mesmo que as matizes sejam diferentes. Essa variação de valores contribui para adicionar a sensação de profundidade.

Câmara (2005) complementa apresentando a composição por **focagem seletiva** a qual serve como destaque a um detalhe de uma cena, evitando a obrigatoriedade de troca de plano. Nessa composição desfoca-se tudo o que pode desviar a atenção do espectador. Segundo Salles (2008), ao selecionar uma cena determinada uma imagem se forma dentro da câmera e essa imagem possui elementos que ficam perfeitamente focados e outros que não são tão nítidos. Quando a imagem tem mais elementos focados, diz-se que ela possui uma grande profundidade de campo, e oposto a isso, quando a imagem tem poucos elementos em foco, ela possui uma baixa profundidade de campo. Portanto, o que regula a nitidez da imagem é a profundidade de campo, podendo ainda ser definida como a área nítida entre dois planos determinados. O autor ainda destaca a importância da cautela no uso do recurso, pois o uso demasiado de nitidez quanto deixar muitas partes do

assunto mal definidas ou irreconhecíveis, causa desconforto ao espectador levando ao caos visual da narrativa.

3.3.4. Movimento

O movimento pode ser oriundo dos objetos em cena, ou mesmo da própria câmera²¹. Ele é o componente visual que atrai o olhar do espectador para determinado objeto em cena e pode ser criado de quatro maneiras diferentes: real, aparente, induzido, e relativo. Câmara (2005) complementa afirmando que compor com **movimento** capta a atenção do espectador, mesmo que o movimento seja secundário, e chama a atenção para a cena, apesar de o foco ser algum elemento estático.

O movimento real ocorre apenas no mundo real. Sendo assim, quase tudo no mundo tridimensional que se move é classificado nesta categoria. Povos de passeio, pássaros voando, e o movimento dos carros são exemplos do movimento real constante que se vê no cotidiano.

O movimento aparente é o que se compreende como o cinema, porque não há nenhum movimento real, apenas uma série de imagens estáticas que mudam rapidamente dando a impressão de movimento, mas o movimento é aparente, não real.

O movimento induzido ocorre quando um objeto em movimento transfere o seu movimento a um objeto estático próximo. O objeto fixo, em seguida, parece mover-se e o objeto em movimento aparece estático. Block (2008) dá o exemplo de estar em um carro parado ao lado de um grande ônibus: se o ônibus se mover lentamente para a frente, tem-se a sensação de que o carro está indo para trás. O carro não está realmente se movendo, mas o movimento para a frente do ônibus induz a sensação de movimento do carro, e a sensação é que o carro que está se movendo na direção oposta do ônibus.

O movimento relativo ocorre quando o movimento de um objeto pode ser aferido pela sua mudança de posição em relação a um segundo objeto estático. No cinema, o movimento só pode ser produzido quando um objeto se move em relação ao enquadramento definido na câmera. Quando os objetos não se movem em relação ao enquadramento, não existe movimento. Block (2008) toma o exemplo de um carro em movimento no deserto aberto, um ambiente visualmente

²¹ Neste contexto, trata-se dos movimentos provenientes dos personagens e objetos da cena, ou seja, interno à imagem. No que diz respeito aos movimentos de câmera, estes foram abordados no capítulo 2 desta dissertação.

esparso com apenas uma linha do horizonte. O carro dirige em círculos em torno da câmera, e a câmera desloca-se com o carro, com este no centro do enquadramento. O resultado é que o carro parece estático, pois visualmente não existe o movimento do carro, porque a relação física entre o carro e o enquadramento não muda. Não há nenhum movimento relativo, porque não há nada no enquadramento para revelar o movimento do carro. Outra situação proposta por Block (2008) ocorre em uma floresta, onde o carro dirige no mesmo círculo em torno da câmera. Enquanto a câmera segue o carro, as árvores no fundo se movimentam no sentido oposto ao do enquadramento da câmera. O movimento da árvore irá revelar que o carro está em movimento, mesmo que ele não se mova em relação ao enquadramento. As árvores geram movimento aparente, e o espectador transfere o movimento das árvores para o carro. Porém ainda não existe movimento relativo porque o carro permanece estático em relação ao enquadramento. O carro somente irá criar um movimento relativo se a sua posição for alterada em relação ao enquadramento, com a câmera estática e se movendo pelo quadro. (BLOCK, 2008)

Mascelli (2010) explana acerca dos significados que os movimentos sugerem, que podem ser em linha reta, tais como os movimentos horizontais, que sugerem deslocamento, percurso; movimentos da esquerda para a direita são naturais e suaves e por ser a direção de leitura torna-se um movimento natural, pode ser usado em ações tranquilas. Ao contrário, o movimento da esquerda para a direita é mais impactante pelo fato de ir de encontro à direção natural de esquerda para a direita, e pode ser usado para retratar uma oposição marcante e dramática. Existem ainda movimentos verticais ascendentes que indicam crescimento, aspiração, exaltação e liberdade de peso e matéria — como um míssil por exemplo — e pode ser usado para cenas que envolvem sensações de leveza, voo livre, felicidade e elevação. Já os movimentos verticais descendentes sugerem peso, perigo, poder esmagador — como uma avalanche, por exemplo — ou seja, esses movimentos para baixo indicam ruína, morte iminente e destruição.

Movimentos em diagonal são mais dramáticos pois são mais impactantes, sugerindo forças opostas, tensão e pressão, poder e superação de obstáculos pela força — como por exemplo em uma batalha — . Movimentos em diagonal para cima sugere um movimento ascendente, tal como um movimento em diagonal para baixo sugere um movimento descendente. O movimento em ziguezague sugerem velocidade e perigo; diagonais cruzadas sugerem forças opostas. (MASCELLI, 2010)

Movimentos curvos sugerem medo, ou fascinação por meio do medo. Já os movimentos giratórios indicam alegria, energia mecânica — rodas e engrenagens, por exemplo. (MASCELLI, 2010)

Movimento em pêndulo sugerem monotonia e implacabilidade; movimentos em cascata indicam vivacidade, iluminação ou elasticidade; movimento de dispersão ou irradiação pode sugerir pânico — quando uma multidão se rebela, por exemplo — ou de crescimento e transmissão; e, por fim o movimento interrompido, ou que muda de direção, que atrai interesse do espectador pelo impacto. (MASCELLI, 2010)

3.4. GRAMÁTICA VISUAL

Percebe-se que cada componente visual apresentado agrega uma variedade de sentidos e expressões que possibilitam a equipe de produção de um filme idealizar a composição da cena de maneira a focar na imagem como narrativa. Reunidos no quadro 4 apresentam-se as possibilidades expressivas dos componentes visuais da imagem, apresenta-se a gramática visual, segundo as teorias apresentadas por Block (2008) e com os complementos de demais autores como Câmara (2005) e Mascelli (2010).

Quadro 4 - Paralelo entre os componentes visuais e suas respectivas possibilidades expressivas.

C. VISUAIS POSSIBILIDADES EXPRESSIVAS

Espaço	- espaço profundo: profundidade, dinamismo e volume. (BLOCK, 2008)
	- espaço pleno: menor profundidade (BLOCK, 2008)
	- espaço limitado: a profundidade oriunda de outros componentes visuais (BLOCK, 2008)
	- espaço ambíguo: não apresentam-se relações definitivas em cena. (BLOCK, 2008)
	espaço tridimensional, com profundidade: agrega realismo à cena, e dinamismo; contribui para o volume da cena (BLOCK, 2008)
	espaço bidimensional, sem profundidade: restrito (BLOCK, 2008)
	regra dos terços: posicionado nos terços inferiores dá sensação de amplitude enquadramento é posicionado nos terços superiores dá sensação de sufocamento (CÂMARA, 2005)

Linha	<ul style="list-style-type: none"> - reta: masculinidade e força (MASCELLI, 2010) - curvas: sensualidade; suaves: atributos delicados e feminilidade; acentuadas: ação e alegria; longas linhas curvas verticais e com extremidades minguantes: beleza dignificada e melancolia; (CÂMARA, 2005) (MASCELLI, 2010) - horizontais: repouso e abatimento; linhas longas horizontais: calma e tranquilidade, mas também podem expressar velocidade; (CÂMARA, 2005) (MASCELLI, 2010) - verticais: retidão, solidez, ordem e domínio da situação; longas linhas verticais: força e dignidade; (CÂMARA, 2005) (MASCELLI, 2010) - oblíquas: desequilíbrio, movimento em ações dinâmicas; diagonais paralelas: ação, energia e violência; diagonais opostas: conflito e vigor; (MASCELLI, 2010) (CÂMARA, 2005) - linhas marcantes e pesadas: inteligência, riso e entusiasmo; linhas suaves indicam solenidade e tranquilidade; linhas irregulares demonstram mais interesse em relação as regulares, pois apresenta maior qualidade visual.(MASCELLI, 2010)
Forma	<ul style="list-style-type: none"> - redondas: indireta, passiva, romântica, pertencente à natureza, macia, orgânica, infantil, segura e flexível. prende a atenção (BLOCK, 2008) (MASCELLI, 2010) - quadradas: diretas, industrial, ordenadas, lineares, artificial, adulta, e rígida. (BLOCK, 2008) - triângulos: ousados, agressivos, dinâmicos, irritados, ameaçador, assustador, caóticos, desorientador, e desorganizados, força, estabilidade; a solidez da pirâmide. (BLOCK, 2008) (MASCELLI, 2010) - cruz: unidade e força (MASCELLI, 2010) - linhas radiantes: alegria e riso (MASCELLI, 2010) - “L”: informalidade, repouso na base e dignidade em prolongamento vertical. (MASCELLI, 2010)
Tom / Cor	<p>tom diferenciado em determinado elemento agrega destaque ao mesmo. (CÂMARA, 2005)</p> <p>Estereótipos de cor: vermelho indica perigo; Porém, a cor pode indicar qualquer sensação. (BLOCK, 2008)</p> <p>valores semelhantes tende a parecer achatada (FRASER, 2007)</p> <p>variação de valores sensação de profundidade (FRASER, 2007)</p>

Movimento	<p>Mais movimento: mais intensidade visual; (BLOCK, 2008)</p> <p>Menos movimento: menos intensidade visual. (BLOCK, 2008)</p> <ul style="list-style-type: none"> - movimentos de câmara tridimensionais são mais intensos que os bidimensionais. (BLOCK, 2008) - movimentos rápidos: intensidade visual (BLOCK, 2008) - câmara lenta: afinidade (BLOCK, 2008) - movimentos horizontais: deslocamento, percurso; da esquerda para a direita: natural e suave, usado em ações tranquilas. da direita para a esquerda: impactante, usado para retratar uma oposição marcante e dramática. (MASCELLI, 2010) - movimentos verticais ascendentes: crescimento, aspiração, exaltação e liberdade de peso e matéria e usado para cenas que envolvem sensações de leveza, voo livre, felicidade e elevação. movimentos verticais descendentes: peso, perigo, poder esmagador indicam ruína, morte iminente e destruição. (MASCELLI, 2010) - movimentos em diagonal: dramáticos, impactantes, forças opostas, tensão e pressão, poder e superação de obstáculos pela força; movimentos em diagonal para cima: movimento ascendente; movimento em diagonal para baixo: movimento descendente. zigue-zague: velocidade e perigo; diagonais cruzadas: forças opostas. (MASCELLI, 2010) - movimentos curvos: medo, ou fascinação por meio do medo; giratórios: alegria, energia mecânica; pêndulo: monotonia e implacabilidade; (MASCELLI, 2010) - em cascata indicam vivacidade, iluminação ou elasticidade; dispersão ou irradiação: pânico ou de crescimento e transmissão; (MASCELLI, 2010) - movimento interrompido, ou que muda de direção, que atrai interesse do espectador pelo impacto. (MASCELLI, 2010)
-----------	---

Fonte: elaborado pela autora a partir de Block (2008) Câmara (2005) Fraser (2007) e Marcelli (2010)

Ainda relacionado aos aspectos comunicacionais da composição visual, Mascelli (2010) explica acerca da necessidade de compor com equilíbrio. Segundo ele, o desequilíbrio irrita o espectador, pois incomoda sua sensibilidade e cria inquietude no cérebro. Ao contrário, uma composição equilibrada é agradável aos olhos, pois a combinação entre os elementos é bem distribuída.

O equilíbrio em cinema está relacionado ao peso psicológico que exerce na cena, ou seja, cada elemento atrai o espectador de acordo com seu tamanho, formato, tom, cor, e o movimento que ele exerce em contraste com os demais objetos em cena. A localização de um objeto em cena influencia no seu equilíbrio, pois ao posicionar um objeto pesado em um dos lados do enquadramento agregará maior peso ao lado determinado, desequilibrando o enquadramento. Mascelli (2010) aconselha que os objetos pesados devem ser centralizados no quadro, afim de evitar este tipo de desconforto ao espectador, ou ainda, contrabalançar com um objeto pequeno e em movimento, para que ambos tenham o mesmo peso visual.

Alguns fatores devem ser considerados ao tratar do peso da composição quando outros objetos em cena são iguais: um objeto em movimento tem mais peso que um em repouso, seja qual for seu tamanho; um objeto que se aproxima da câmera ganha mais peso do que um outro que se afasta; a parte superior do enquadramento é mais pesada que a parte inferior, pois um objeto no alto parece mais pesado do que outro embaixo; o lado direito do quadro prende atenção do espectador, pelo fato da leitura ser direcionada ao lado direito, e sendo assim, é possível sustentar um peso maior do lado esquerdo e ainda manter o equilíbrio da cena; um objeto isolado tem mais peso que um amontoado de objetos, assim como um objeto compacto tem mais peso que um amontoado de objetos organizados frouxamente; um objeto de grande dimensão tende a dominar a imagem independente da posição que ocupa; objetos de formas regulares tem mais peso que os de forma irregulares, da mesma maneira que objetos peculiares e diferentes atraem mais a atenção do público, afetando o seu peso; um objeto vertical tem mais peso que um oblíquo; um objeto claro tem mais peso que um escuro; cores quentes são mais pesadas que cores frias, assim como as cores vivas comunicam mais peso que as cores sóbrias. (MASCELLI, 2010)

Por fim, Mascelli (2010) aconselha que a composição da imagem seja construída com simplicidade, a fim de evitar elementos desnecessários no quadro e interferir na compreensão do espectador frente a narrativa proposta. O enquadramento deve conter somente os

elementos necessários para a compreensão do espectador, sem que esse precise se esforçar para reconhecer o sentido da narrativa.

Após reunir os conceitos apresentados por Block (2008) e demais autores como Câmara (2005) e Mascelli (2010), faz-se necessário expandir os estudos a fim de complementar o entendimento sobre os meios de análise da narrativa visual e verificar o que é apresentado atualmente sobre este assunto por meio de uma revisão sistemática.

3.5. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Após reunir os conceitos de narrativa visual observou-se que o cinema tradicional e a animação fazem uso das mesmas estratégias narrativas, pois a linguagem visual é a mesma. Da mesma forma, a narrativa visual se apropria da construção visual dos quadrinhos, por meio das imagens sequenciais que formam a base da narrativa.

A fim de complementar os conceitos de narrativa visual em cinema de animação e preencher as lacunas deste trabalho, fez-se necessária a realização uma revisão sistemática, utilizando como palavras-chave os termos ligados a animação, plano e narrativa visual, estudo esse que contribuiu diretamente com os procedimentos metodológicos desta pesquisa, e a construção da matriz de análise das animações premiadas do Anima Catarina.

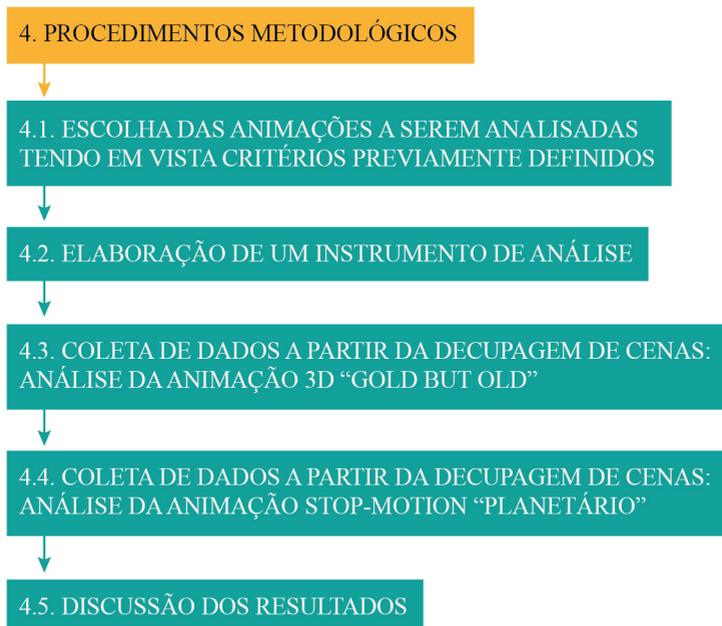
Observou-se que, por meio dos conceitos apresentados principalmente por Block (2008), Câmara (2005) e Mascelli (2010), que os aspectos ligados à composição visual da imagem, como também aos componentes visuais, interferem diretamente na narrativa visual dos filmes, funcionando como um elemento chave para identificar potenciais elementos expressivos dentro do plano.

Dessa maneira foi possível a compilação destes conceitos resumidos em um quadro de possibilidades expressivas, o qual fez-se de base para a posterior análise das animações.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Após a primeira grande etapa de fundamentação da pesquisa, apresenta-se os procedimentos metodológicos que estruturaram a fase de análise. Assim, foram organizadas cinco etapas apresentadas na figura 25, e a seguir detalhados:

Figura 25 – Etapas dos procedimentos metodológicos.



Fonte: Elaborado pela autora.

4.1. ESCOLHA DAS ANIMAÇÕES A SEREM ANALISADAS TENDO EM VISTA CRITÉRIOS PREVIAMENTE DEFINIDOS

Foram selecionadas duas animações: uma animação 3D e uma animação *stop-motion*. Estas animações fazem parte do quadro de premiações do evento Anima Catarina, realizado sua terceira edição no ano de 2015²².

²² <http://animacatarina.ufsc.br> acesso em 17/05/16.

4.1.1. 3º Anima Catarina

Inserido em um contexto educacional, onde a animação é explorada por diversas áreas tais como a ciência, o entretenimento e o comércio, surge a demanda de refletir acerca das diferentes maneiras de empregar essa linguagem. Neste viés, a Universidade Federal de Santa Catarina, por meio do Departamento de Expressão Gráfica (EGR) e do Programa de Pós-Graduação (PósDesign), promovem o evento Anima Catarina.

O evento Anima Catarina é dedicado às animações realizadas por estudantes com o intuito de promover a visibilidade e o reconhecimento destas e como um meio de difundir o conhecimento na área de animação. Segundo dados fornecidos pelos produtores do evento, o projeto apresenta-se como uma forma de difundir e refletir sobre a cultura da animação, como também um espaço para divulgar a produção dos estudantes atuantes na área.

De acordo com o regulamento²³, o evento tem por propósito promover um espaço de discussão sobre animação em termos de pesquisa, linguagem, design, tecnologias e aplicações, tendo como foco principal a apresentação de obras estudantis e valorização das melhores animações por meio do Prêmio Anima Catarina. Além disso, visa estimular a produção estudantil de animação, tal quanto descobrir novos talentos no contexto de produção de animação em Santa Catarina e por extensão, no Brasil e, por fim, estimular a exibição de curtas de animação em espaços alternativos da produção cultural catarinense.

O 3º Anima Catarina ocorreu entre os dias 23 e 24 de novembro de 2015, e contou com a participação de 22 concorrentes nos curtas de animação, e selecionados 15 finalistas definidos por uma banca avaliadora, definida pela organização do evento. Dentre esses concorrentes, duas animações foram premiadas e escolhidas como objeto de estudo: a animação 3D “Gold but Old”²⁴, e a animação *stop-motion* “Planetário”²⁵.

A animação “Gold but Old” utiliza a técnica 3D foi produzida por acadêmicos do curso de design da Universidade Federal de Santa Catarina — UFSC, e premiado em primeiro lugar, segundo a avaliação de especialistas, no evento 3º Anima Catarina, produzido pela mesma

²³ Regulamento do evento disponível em <http://animacatarina.ufsc.br>, acesso em 17/05/16.

²⁴ Disponível em <https://goo.gl/IEiAF1> acesso em 17/05/16

²⁵ Disponível em <https://goo.gl/HGmGdt> acesso em 17/05/16

instituição. De acordo com o *storyline*²⁶, conta a história de Cassiwatch, um relógio caro e simpático que é posto a venda numa relojoaria na época de 1900. Porém, o relógio tem um preço alto e não é comprado por ninguém. Cassiwatch vê todos a sua volta sendo levados embora, menos ele. Depois de um tempo abandonado no depósito da loja, ele é comprado por um colecionador e encontra a felicidade e uma companheira na sua nova casa, um museu de relógios.

A animação *stop-motion* “Planetário” foi produzida por alunos do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas — UFPEL, e premiado no evento 3º Anima Catarina, por meio do voto popular pela internet, onde a animação estava disponível no canal do 3º Anima Catarina no website Youtube, e foi contabilizando o número total de “Gostei”. Segundo a descrição do curta no website Youtube, a animação conta a história do planeta Plutão, e dos demais planetas do Sistema Solar que se encontram e se cumprimentam, menos Plutão que está sempre atrasado. Porém, a sorte de Plutão muda quando um grande Buraco Negro se aproxima. Por meio de um breve roteiro²⁷ e *storyboard* da animação *stop-motion*, é possível compreender o direcionamento da história. Segundo ele, o sistema solar estão em suas órbitas em torno do Sol (a bola de cor alaranjada), menos Plutão, que não consegue se alinhar. Com a chegada de um buraco negro, Plutão fica feliz e pula para dentro dele. Os demais planetas tentam fugir, mas são sugados pelo buraco negro. Após sugar todos, o buraco negro se contorce e cuspe Plutão, que fica triste novamente.

Vale ressaltar que o evento busca estimular a produção estudantil de filmes de animação, ou seja, são trabalhos desenvolvidos a nível acadêmico, com possíveis falhas de execução do projeto ou ainda falhas nas etapas de produção, as quais não serão discutidas seu mérito nesta pesquisa.

²⁶ o *storyline*, o roteiro e alguns *frames* do *animatic* da animação foram cedidos pelos criadores da animação e estão disponíveis nos apêndices B, C e D desta dissertação. Segundo os próprios criadores, tanto o *storyline* quanto o roteiro sofreram algumas mudanças, e ao assistir o curta, nota-se que as mudanças estão principalmente na segunda personagem, a companheira, que não é apresentada na versão final.

²⁷ o roteiro, alguns *keys* e o *storyboard* da animação foi disponibilizado pelos criadores da animação e encontram-se nos apêndices E, F e G deste trabalho, e assim como a animação “Gold but Old”, sofreu algumas alterações na execução.

4.2. ELABORAÇÃO DE UM INSTRUMENTO DE ANÁLISE

Para efetuar a coleta dos dados das animações selecionadas, se fez necessário elaborar um instrumento. Para tanto, utilizando os conceitos apresentados na fundamentação deste estudo, estruturou-se uma matriz para identificação dos preceitos que ditaram a composição da narrativa visual apresentada por meio de seu enquadramento.

Assim, a análise das animações premiadas no evento Anima Catarina de 2015 foi norteada pela construção de uma matriz (figura 26 e figura 27) onde foram decupadas as sequências do curta, por meio do encadeamento dos planos, e identificados os elementos visuais. Para tanto, foram elaboradas duas matrizes²⁸ de análise. A primeira para identificar os elementos relacionados aos planos de câmera, compreendendo os planos fixos, os planos em movimento e o posicionamento da câmera. A segunda matriz foi elaborada para identificar os elementos relacionados à gramática visual, de acordo com os componentes visuais da imagem: espaço, linha, forma, tom, cor e movimento.

A fim de identificar possíveis ajustes, foi elaborado uma matriz piloto, tanto para a matriz dos planos (figura 26) quanto para a matriz dos componentes visuais (figura 27). Ambas matrizes apresentam a primeira coluna indicando a sequência de cenas do curta animado, e a segunda coluna onde é visualmente apresentado o encadeamento das cenas com os planos de imagem principais. Esses planos são definidos por meio das mudanças de planos em uma mesma cena, ou seja, a cada mudança de plano que pode indicar possibilidades expressivas diferentes é feita a análise. Da mesma forma, quando uma animação tem sua natureza simplificada, pode-se utilizar um número maior de frames de um mesmo plano, a fim de facilitar o entendimento da história, e não comprometer a análise. Por fim, a última coluna é destinada para observações relevantes para a análise, ou seja, se por ventura no momento da identificação dos componentes ou planos há uma percepção imediata de algum ponto alto da cena, ou alguma potencialidade expressiva muito evidente, pode-se efetuar anotações a fim de facilitar o entendimento final.

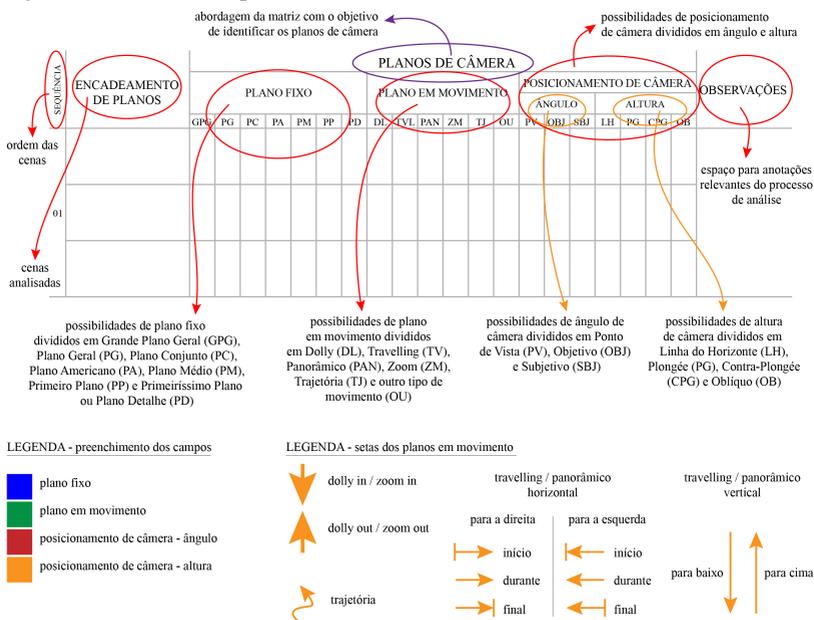
Cabe ressaltar que as duas matrizes seguem o mesmo encadeamento de planos, ou seja, tanto para a matriz dos planos quanto

²⁸ O termo “matriz”, utilizado nesta pesquisa, segundo o dicionário online Michaelis, refere-se a um molde, lugar onde uma coisa é gerada.

para a matriz dos componentes visuais onde são analisadas as mesmas seqüências de cena.

A matriz dos planos de câmera segue o esquema apresentado na figura 26:

Figura 26 – Matriz dos planos de câmera.



Fonte: Elaborado pela autora.

A primeira indicação refere-se à análise em relação dos planos fixos. Neste aspecto é indicado pela cor azul qual o plano fixo utilizado em determinado plano, podendo ser Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC), Plano Médio (PM), Plano Americano (PA), Primeiro Plano (PP), e Primeiríssimo Plano ou Plano Detalhe (PD).

Com relação aos planos em movimento, seguem o mesmo princípio de indicação dos planos fixos, porém sendo indicados pela cor verde. Distribuídos na matriz estão os planos em movimento de *Dolly* (DL), *Travelling* (TVL), Panorâmico (PAN), *Zoom* (ZM), Trajetória (TJ) e outro tipo de movimento (OU).

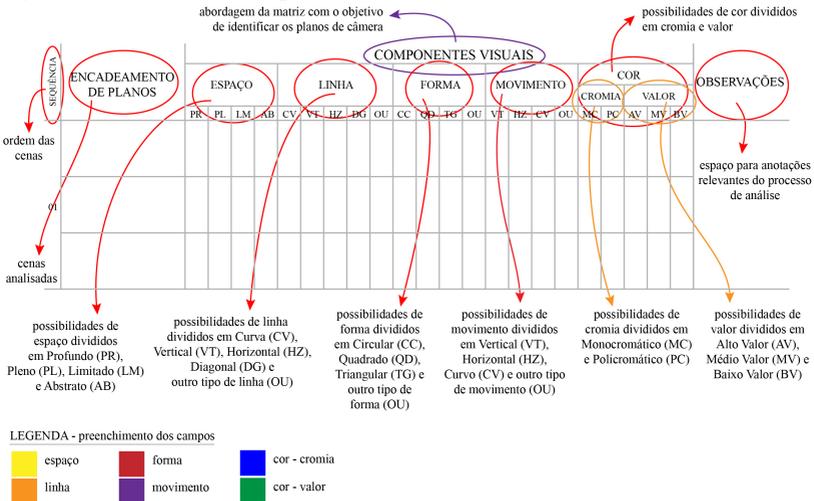
Também há a indicação de setas na cor laranja, fornecendo o direcionamento do movimento. Há quatro tipos de setas: seta larga, seta vertical, seta horizontal e seta sinuosa. A seta larga indica os

movimentos de afastamento e aproximação da câmera no cenário, que serve para indicar os movimentos de *Dolly* e *Zoom*. Quando a seta larga é direcionada para cima, indica que a câmera está se aproximando da cena, ou seja, *Dolly in* ou *Zoom in*. Ao direcionar a seta larga para baixo, esta indica o movimento de *Zoom out* ou *Dolly out*, o que corresponde ao movimento de afastamento da câmera em relação ao cenário. A seta vertical e a seta horizontal indicam os movimentos de *Travelling*, que servem para indicar um movimento de cima para baixo, quando a seta está direcionada para baixo, e vice versa. Da mesma maneira, com a seta horizontal, quando o direcionamento é da esquerda para direita é a mesma indicação do movimento da câmera e vice versa.

Já os campos de posicionamento de câmera são primeiramente subdivididos em ângulo e altura. Dentro do campo do ângulo com destaque na cor vermelha, o posicionamento é dividido em Ponto de Vista (PV), Objetivo (OBJ), e Subjetivo (SBJ). E, dentro do campo de altura com destaque na cor laranja, são divididos em Linha do Horizonte (LH), *Plongée* (PL), *Contra-Plongée* (CPL) e Oblíquo (OBL).

Após apresentar a matriz piloto dos planos de câmera, apresenta na figura 27 a matriz dos componentes visuais.

Figura 27 – Matriz dos componentes visuais.



Fonte: Elaborado pela autora.

Dentro do campo dos componentes visuais, na primeira coluna são definidos os campos do espaço da imagem, indicado pela cor

amarela que é dividido em Espaço Profundo (PR), Espaço Pleno (PL), Espaço Limitado (LM) e Espaço Abstrato (AB).

A segunda etapa é a indicação da linha utilizada na imagem, indicado pela cor laranja que pode ser Curva (CV), Vertical (VT), Horizontal (HZ), Diagonal (DG), ou outro tipo de linha (OU).

A terceira é em relação à forma da imagem, indicado pela cor vermelha que pode ser Circular (CC), Quadrada (QD), Triangular (TR) ou outro tipo de forma (OU).

Quanto ao movimento da imagem, indicado pela cor roxa, pode ser identificada como Horizontal (HZ), Vertical (VT), Diagonal (DG), ou outro tipo de movimento (OU)

Por fim, a cor, que é subdividida em cromia e valor. A cromia, indicada pela cor azul, contempla a Monocromia (MC) e a Policromia (PC). O valor é indicado pela cor verde e é dividido em Alto Valor (AV), Médio Valor (MV) e Baixo Valor (BV).

A seguir, é executada a análise das duas animações premiadas no 3º Anima Catarina, seguindo as diretrizes das duas matrizes apresentadas.

4.3. COLETA DE DADOS A PARTIR DA DECUPAGEM DE CENAS: ANÁLISE DA ANIMAÇÃO 3D “GOLD BUT OLD”

Para efetuar a análise da animação 3D foram capturadas imagens do curta em determinados momentos no qual são apresentados os pontos de transição dos planos que fazem parte da estrutura da história apresentada. Desta forma, pode-se perceber com clareza o andamento da trama, sendo possível identificar os elementos inseridos na composição da imagem e também cada plano de câmera utilizado.

O uso do termo “plano” se dá pela própria abrangência do termo, o qual, segundo especialista²⁹, o plano abrange tanto a posição de espaço no cenário quanto a posição da câmera.

4.3.1. Análise dos Planos de Câmera

Apresenta-se, a seguir, a análise da animação 3D premiada por especialistas no evento 3º Anima Catarina, de acordo com a matriz dos planos de câmera apresentada na figura 28.

²⁹ Consulta feita com especialista do curso de Design de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Figura 28 – Matriz dos planos de câmera da animação 3D “Gold But Old”, representada pelas legendas: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC), Plano Médio (PM), Plano Americano (PA), Primeiro Plano (PP), e Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe (PD); *Dolly* (DL), *Travelling* (TVL), Panorâmico (PAN), *Zoom* (ZM), Trajetória (TJ) e outro tipo de movimento (OU); Ponto de Vista (PV), Objetivo (OBJ), e Subjetivo (SBJ); Linha do Horizonte (LH), *Plongée* (PL), *Contra-Plongée* (CPL) e Obliquo (OBL).

	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DI	TVL	PAN	ZM	TJ	OUI	PV	OBI	SBI	LH	PG	CPG	OB
	Blue											Green arrow pointing right								
05					Blue						Green arrow pointing down									
																				
06																				
																				
07																				
																				
08																				
																				

o personagem principal é visto em meio aos demais e a câmara se move para mostrar o cartaz de anúncio.

o personagem principal está feliz, mas a medida que a câmara se afasta ele vai ficando sozinho

o plano muda para detalhe pela mão do vendedor

o movimento em trajetória para indicar a mudança rápida do plano

	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DL	TVL	PAN	ZM	TJ	OU	PV	OBJ	SBJ	LH	PG	CPG	OB		
09																						
																						
10																						
																						
11																						
																						
12																						
13																						

o movimento de
câmera destaca
o plano detalhe

o plano geral
mostra o
movimento dos
relógios

o plano mostra
o personagem
principal no
fundo da cena
a aproximação
do plano mostra
a expressão do
personagem

	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DI	TVL	PAN	ZM	TJ	OU	PV	OBI	SBI	LH	PG	CPG	OB
																				
14																				
																				
																				
15																				
																				
16																				
																				
17																				
																				
18																				
																				

o plano mostra o personagem sendo colocado num local menos valorizado e a câmara vai afastando gradativamente

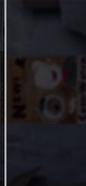
troca o cenário e a câmara vai afastando gradativamente

troca o cenário e a câmara continua afastando gradativamente

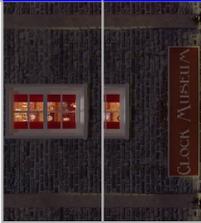
forte expressividade, plano e posicionamento

o grande plano geral é trocado pela introdução da mão, sem movimentação da câmara



	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DL	TVL	PAN	ZM	TJ	OU	PV	OBJ	SBJ	LH	PG	CPG	OB
19			Blue													Red	Orange			
20				Blue										Red			Orange			
21				Blue									Green		Red	Red	Orange			o desfoque serve para demonstrar a visão subjetiva do personagem
22				Blue			Blue							Red			Orange			plano detalhe pelo sorriso
23															Red		Orange			plano geral para plano detalhe pela mão
			Blue				Blue										Orange			
															Red	Red	Orange			
																	Orange			

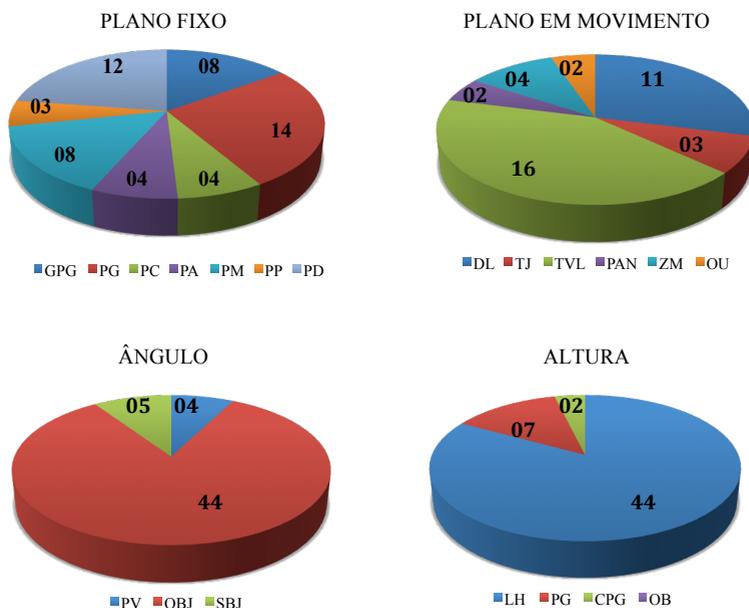
	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DL	TVL	PAN	ZM	TJ	OUI	PV	OBI	SBI	LH	PG	CPG	OB
 <p>24</p>							■				■ →			■			■			
 <p>25</p>		■						■ ↓		■ ↓					■	■	■			
 <p>26</p>				■		■			■ ←								■			
 <p>27</p>						■											■			
 <p>28</p>		■					■ →										■			
<p>recomeço do filme em primeiro plano para dar mistério do cenário</p>																				
<p>o plano de amplitude pelo posicionamento contra-plongée mostra a visão do personagem</p>		■						■ ↓		■ ↓					■	■	■			
<p>o plongée serve para indicar o detalhe não inferioridade</p>																		■		
<p>o plano de fechamento do personagem principal</p>		■						■ →										■		

	GPG	PG	PC	PA	PM	PP	PD	DL	ITVI	PAN	ZM	TI	OU	PV	OBI	SBI	LH	PG	CPG	OB	o plano de fechamento da animação
																					

Fonte: Elaborado pela autora.

Por meio da matriz, percebe-se inicialmente que a maior variação encontra-se na adoção dos planos, tanto nos fixos quanto nos planos em movimento. Segundo os dados apresentados, na maioria das vezes a animação 3D "Gold But Old" utilizou-se do Plano Geral, o plano em movimento de Travelling e o posicionamento de câmera Objetivo e na Linha do Horizonte, relativos ao ângulo e altura respectivamente. Os gráficos da figura 29 demonstra em detalhes os números.

Figura 29 – Dados quantitativos da análise dos planos de câmera da animação "Gold But Old".



Fonte: Elaborado pela autora.

Primeiramente, com relação aos planos fixos, nota-se o largo uso do Plano Geral (PG) para compor o requisito do roteiro de situar o relógio em meio aos demais e ao ambiente. Ele se faz presente em 14 capturas de tela, nas cenas 01, 05, 06, 10, 14, 23, 25 e 28. A figura 30 demonstra uma captura de tela da cena 05 identificado o Plano Geral na animação.

Figura 30 – Plano Geral da animação "Gold But Old".



Fonte: Captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4 acesso em 17/05/16.

Também foi possível identificar o uso do Grande Plano Geral (GPG), em 08 capturas de tela. Observou-se seu emprego no início da animação (cena 01), para situar o local onde se passa a história, visto que é um plano de compreensão tanto do ambiente quanto do personagem, e no fim para identificar o local que o personagem principal termina a história (cena 29). Também foi utilizado para situar o personagem principal isolado, seja na vitrine — como no caso da cena 12 — ou quando é levado ao depósito e esquecido, como no caso das cenas 15 e 16.

O Plano Médio (PM) foi identificado por 08 vezes, nas cenas 05, 07, 09, 11, 13, 17 e 26, onde o personagem é visto com maior riqueza de expressividade. Já o uso do Primeiro Plano (PP) é identificado em três momentos, nas cenas 01, 20 e 24

O Plano Detalhe (PD), também chamado primeiríssimo plano, foi o segundo plano mais utilizado na animação, utilizado por 12 vezes, nas cenas 02, 05, 07, 08, 09, 18, 22, 23, 24, 26 e 27. Este plano é direcionado com o intuito de valorizar alguns aspectos da estética do personagem principal e também movimentos, principalmente no que se refere à mão do vendedor, como visto nas cenas 07, 08 e 23.

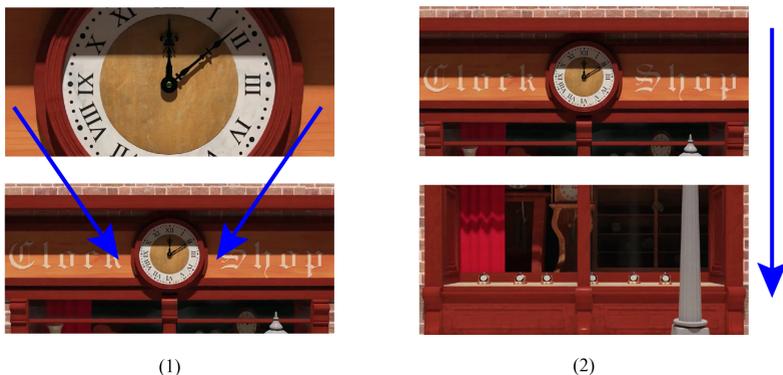
Nota-se, por vezes, que o plano fixo pode ser modificado por outro plano, mesmo que a câmera não se movimente. Basta que seja alterado o centro de interesse da cena específica, como no caso das cenas 18 e 23 do curta, onde o Grande Plano Geral modifica para o Plano Detalhe e o Plano Geral vira Plano Detalhe, respectivamente.

Diferente dos demais planos de câmera, a análise dos planos em movimento é feita por meio da cena completa, e não somente pelas capturas de tela selecionadas no encadeamento dos planos. Portanto, é nítido o menor número de capturas apresentado.

A distribuição dos planos em movimento se dá basicamente no uso do movimento de *Travelling* — tanto para cima e para baixo quanto para as laterais —. Esse movimento é percebido em 16 planos apresentados, correspondentes às cenas 01, 02, 04, 07, 09, 11, 26 e 29.

Também foi registrado por diversas vezes o movimento de aproximação e afastamento dos objetos – *Dolly* e *Zoom* – alguns movimentos sutis, outros intensos. É possível observar o uso do movimento de *Dolly* em 11 planos, nas cenas 01, 06, 14, 15, 16 e 28, e o movimento de *Zoom* em 4 planos, nas cenas 05 e 24. A figura 31 apresenta algumas capturas de tela apresentadas no encadeamento dos planos da matriz, indicando o movimento de *Dolly* e *Travelling*, apresentado na cena 01 da animação.

Figura 31 – Plano em movimento de *Dolly* (1) e *Travelling* (2) da animação "Gold But Old".



Fonte: Elaborado pela autora com base na captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em [youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4](https://www.youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4)

Por duas vezes os produtores do curta utilizaram o movimento de trajetória (cenas 05 e 08) como um meio de unir rapidamente as cenas. E, por fim, definido na matriz como “outro tipo de movimento” percebe-se o uso da desfocagem, que ocorre apenas em um momento na cena 21

O posicionamento da câmera com relação ao ângulo, é percebido como objetivo na maioria das cenas, visto que é um ângulo de visão de uma terceira pessoa, ou seja, um narrador externo. Esse posicionamento é percebido em 44 planos.

Já o ângulo subjetivo, onde é fornecida a visão do personagem principal, percebe-se em 05 momentos, nas cenas 19, 21 e 25, e ângulo de ponto

de vista do personagem é identificado nas cenas que antecedem ou são posteriores às cenas do ângulo subjetivo, ou seja, em 04 planos, correspondentes às cenas 20, 22 e 24. A figura 32 demonstra a sequência de duas cenas apresentadas no encadeamento de planos da matriz, exemplificando o uso do ângulo subjetivo e ponto de vista respectivamente, nas cenas 24 e 25.

Figura 32 – Posicionamento de câmera relativo ao ângulo ponto de vista (1) e subjetivo (2) em sequência na animação "Gold But Old".



Fonte: Elaborado pela autora com base na captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4

E, relativo à altura da câmera, foi identificado por 07 vezes o *Plongée*, nas cenas 10, 11, 17 e 27; *Contra-plongée*, observado apenas 02 vezes na cena 25; e por fim, em todas as outras cenas — com um total de 44 capturas de tela — notou-se o uso do posicionamento de altura de Linha do Horizonte. A figura 33 apresenta a cena 17 da animação com o posicionamento de câmera relativo à altura em *Plongée*.

Figura 33 – Posicionamento de câmera relativo a altura em *Plongée* da animação "Gold But Old".



Fonte: Captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4

Após concluir a análise dos planos de câmera da animação, contempla-se a análise do curta animado com relação aos componentes visuais da imagem.

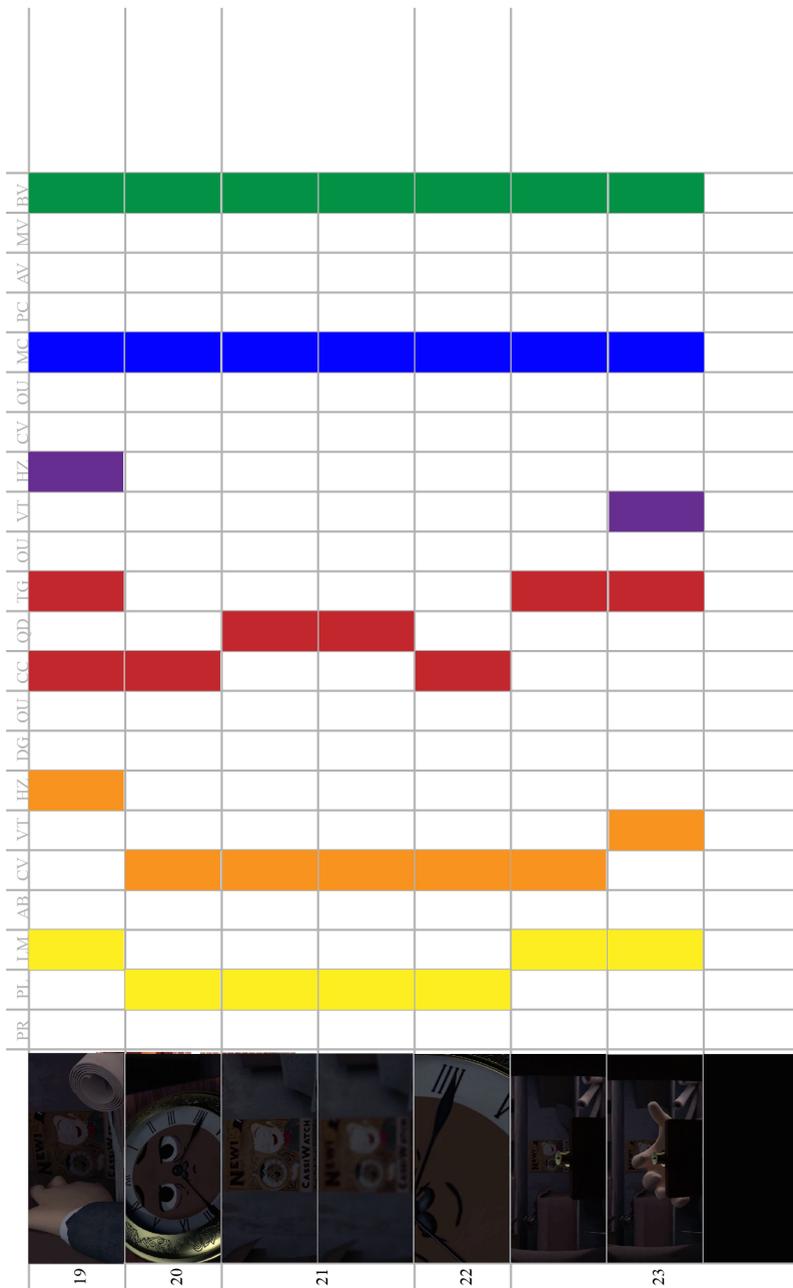
4.3.2. Análise dos Componentes Visuais

Nesse tópico apresenta-se, a análise da animação 3D premiada por especialistas no evento 3º Anima Catarina, de acordo com a matriz dos componentes visuais apresentada na figura 34.

Figura 34 – Matriz dos componentes visuais da animação 3D “Gold But Old”, representada pelas legendas: espaço profundo (PR), Espaço Pleno (PL), Espaço Limitado (LM) e Espaço Abstrato (AB); Curva (CV), Vertical (VT), Horizontal (HZ), Diagonal (DG), ou outro tipo de linha (OU); Circular (CC), Quadrada (QD), Triangular (TR) ou outro tipo de forma (OU); Horizontal (HZ), Vertical (VT), Diagonal (DG), ou outro tipo de movimento (OU); Monocromia (MC) e a Policromia (PC); Alto Valor (AV), Médio Valor (MV) e Baixo Valor (BV).

	PR	PL	IM	AB	CV	VT	HZ	DG	OH	CC	OD	TG	OH	VT	HZ	CV	OH	MC	PC	AV	MV	BY	
	Yellow										Red							Blue		Green			
50		Yellow									Red							Blue		Green			
		Yellow								Red								Blue		Green			
55			Yellow							Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
60										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
65										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
70										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
75										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
80										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
85										Red								Blue		Green			
										Red								Blue		Green			
90										Red								Blue		Green			







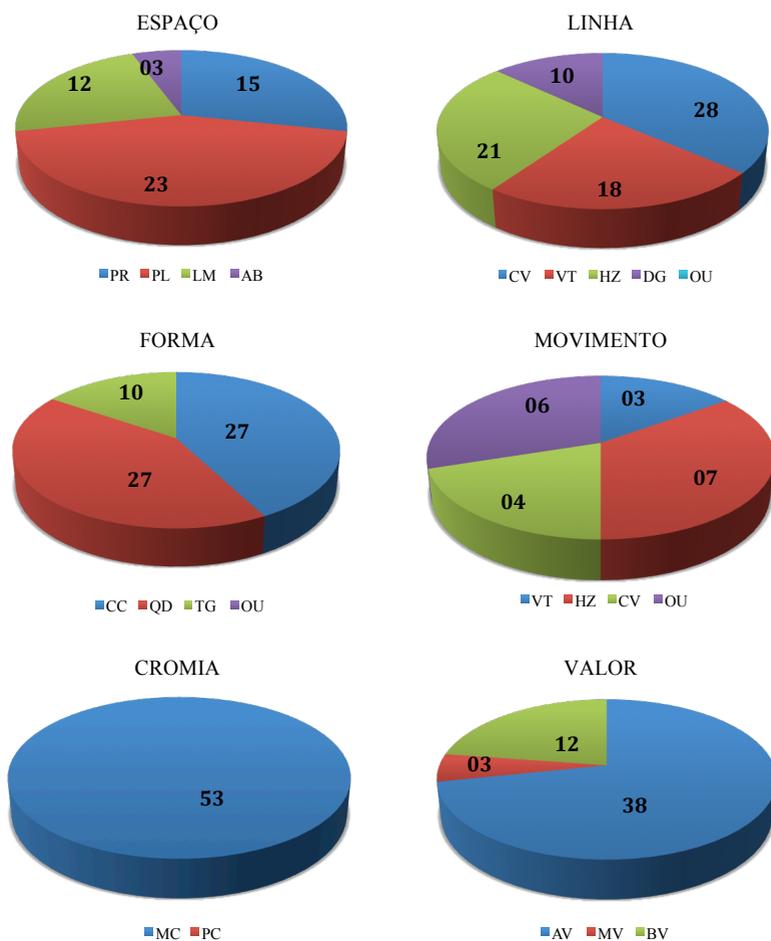
PR	PL	LM	AB	CV	VT	HZ	DG	OUI	CC	OD	TG	OUI	VT	HZ	CV	OUI	MC	PC	AV	MV	BY
		Yellow			Orange	Orange				Red							Blue			Green	

29

Fonte: Elaborado pela autora.

Relativo aos componentes da imagem, percebeu-se que, na maioria das vezes, a animação 3D utilizou-se do Espaço Pleno, de linhas Curva, formas Quadradas e Circulares em igual número, movimento Horizontal, e cores Monocromáticas e de Alto Valor. Os dados quantitativos da análise dos componentes visuais da animação 3D estão representados na figura 35.

Figura 35 – Dados quantitativos da análise dos componentes visuais da animação “Gold But Old”: espaço; linha; forma; movimento; cores relativo à cromia e ao valor.



Fonte: Elaborado pela autora.

Pode-se perceber que na análise de linha, forma e movimento, os componentes podem ser apresentados de maneiras múltiplas, ou seja, podem conter mais de um tipo de linha, forma e movimento simultâneo na mesma captura de tela. E, em função disso, os dados quantitativos apresentados extrapolam o número de capturas de tela apresentados no encadeamento de planos da matriz.

A matriz revela que o espaço é composto de maneira a, utilizar o Espaço Pleno identificado em 23 momentos da animação, nas cenas 01, 02, 05, 06, 07, 09, 13, 20, 21, 22, 24, 25, 27 e 28, onde não é possível identificar a perspectiva profunda da cena, ou ela não aparece evidente.

Já o Espaço Profundo — que agrega a profundidade e tridimensionalidade do cenário — por 15 vezes, ou seja, nas cenas 03, 04, 05, 08, 10, 11, 12, 25 e 26. A figura 36 apresenta a cena 03 da animação que identifica o espaço profundo.

Figura 36 – Espaço profundo da animação "Gold But Old".



Fonte: Captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em [youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4](https://www.youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4)

O Espaço Limitado foi percebido em 12 momentos, nas cenas 01, 14, 15, 18, 19, 23 e 29; e o Espaço Ambíguo foi identificados na animação em apenas 03 momentos nas cenas 16 e 17.

No que diz respeito ao uso das linhas na composição visual, foi possível identificar mais de um tipo de linha: no âmbito do cenário, é predominantemente usado as linhas Curvas que foram percebidas principalmente com relação aos personagens, que são em sua maioria, redondos. Essas linhas apareceram por 28 vezes, nas cenas 01, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26 e 27.

O uso das linhas retas — tanto Verticais como Horizontais —, foram identificadas em 39 capturas de tela – 18 linhas Verticais e 21 linhas Horizontais – nas cenas 05, 07, 08, 11, 12, 18, 23, 25, 26, 28 e 29; e 01, 02, 05, 06, 08, 09, 14, 15, 18, 19, 25, 28 e 29 respectivamente.

Identificou-se também as linhas Diagonais, nas cenas 03, 10, 11, 12, 17 26 e 27, ou seja, 10 vezes. A figura 37 apresenta uma captura de tela da cena 15 que contem linhas retas e curvas.

Figura 37 – Captura de tela da animação "Gold But Old" identificando linhas horizontais e curvas



Fonte: Elaborado pela autora com base na captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em [youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4](https://www.youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4)

Da mesma maneira que a linha, identificou-se também na forma a variedade de formatos em uma mesma composição visual. Foram percebidos Triângulos em 10 capturas de tela, em cenas onde a perspectiva é mais evidente — como no caso das cenas 03, 10 e 12 —, e também ao ligar pontos entre personagens em uma mesma composição (cenas 19 e 23) ou ainda por um diferente ângulo de visão (cenas 26 e 27).

Os Quadrados foram percebidos em 27 planos, o que configura a maioria das formas identificadas. Estão presentes nas cenas 01, 02, 05, 06, 07, 08, 09, 11, 12, 14, 15, 18, 21, 25, 28 e 29.

Os formatos Circulares foram identificados principalmente pela forma arredondada dos personagens, e portanto, também aparece em maior número, ou seja, em 27 planos, nas cenas 01, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 25 e 26. A figura 38 apresenta uma captura de tela da cena 12 com as indicações de algumas formas percebidas.

Figura 38 – *Frame* da animação "Gold But Old" identificando formas triangulares, circulares e quadradas.



Fonte: Elaborado pela autora com base na captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em [youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4](https://www.youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4)

O movimento, diferente da análise dos planos de câmera, é interno à composição visual e identificado no cenário, e não pelo movimento da câmera em si. Em algumas cenas o movimento na composição é evidente em toda a cena (como no caso das cenas 03, 04, 06, 08, 11, 19, 26, 27 e 28) ou em parte delas (como nas cenas 01, 02, 05, 09, 10, 14, 18 e 23).

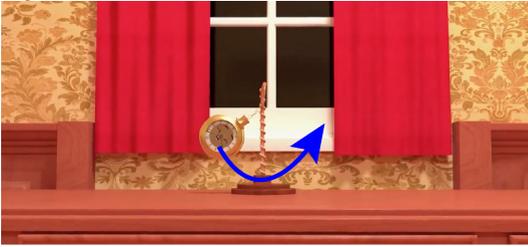
Nas demais, o movimento percebido é oriundo de expressão dos personagens, o que não é tratado nesta pesquisa e portanto não é identificado na matriz. Também não foram considerados nesta pesquisa alguns movimentos sutis do personagem, bem como os movimentos oriundos do *background* e de personagens que não interferem diretamente na compreensão da trama.

Este componente visual não foi identificado em diversas cenas, seja pelas limitações de identificação desta pesquisa ou mesmo pela ausência completa deste, o que resulta em apenas 22 planos identificados com movimento.

Entre os movimentos identificados, o de maior número foi o movimento Horizontal – identificado em 07 planos, nas cenas 03, 08, 10, 14 e 19 – e também o “outro tipo de movimento”, identificado como Pêndulo.

O movimento de Pêndulo é bastante explorado nesta animação, visto que os objetos da animação são relógios e o personagem principal encontra-se por diversas vezes em um suporte com uma corda, para balançar livremente. Ele pode ser identificado nas cenas 05, 06, 27 e 28. A fim de melhor identificar o movimento, apresenta-se na figura 39 o movimento de pêndulo destacado da cena 28 da animação com a indicação do movimento por meio de flecha.

Figura 39 – Movimento de Pêndulo da animação "Gold But Old".

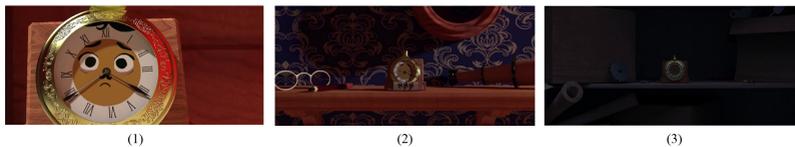


Fonte: Captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4

Ainda foi possível identificar o movimento em Curva em 04 planos, correspondentes às cenas 02, 03 e 04, e também o movimento na Vertical nas cenas 02, 18 e 23, apresentadas em 03 planos.

Com relação às cores, para a análise foi dividida em cromia e valor, a fim de identificar o uso ou não de diversas cores em uma mesma composição e ainda o nível de contraste entre elas. Percebe-se que a animação 3D é predominantemente Monocromática, utilizando tons quentes de vermelho e amarelo, e de Alto Valor de contraste. A partir da cena 15, percebe-se a mudança no valor, que torna-se Baixo, que volta a ter um Alto Valor na cena 24. Portanto, a animação possui 53 planos Monocromáticos e também 38 planos de Alto Valor, 03 de Médio Valor e 12 de Baixo Valor. A figura 40 apresenta alguns desses níveis de contraste presentes nas cenas 13, 15 e 16 respectivamente.

Figura 40 – Níveis de valor alto (1) médio (2) e baixo (3) da animação "Gold But Old".



Fonte: Captura de tela da animação "Gold But Old" disponível em youtube.com/watch?v=O2cVsnVi9E4

Finalizada a etapa de análise da animação 3D Gold But Old, segue-se para a análise da animação *stop-motion* "Planetário".

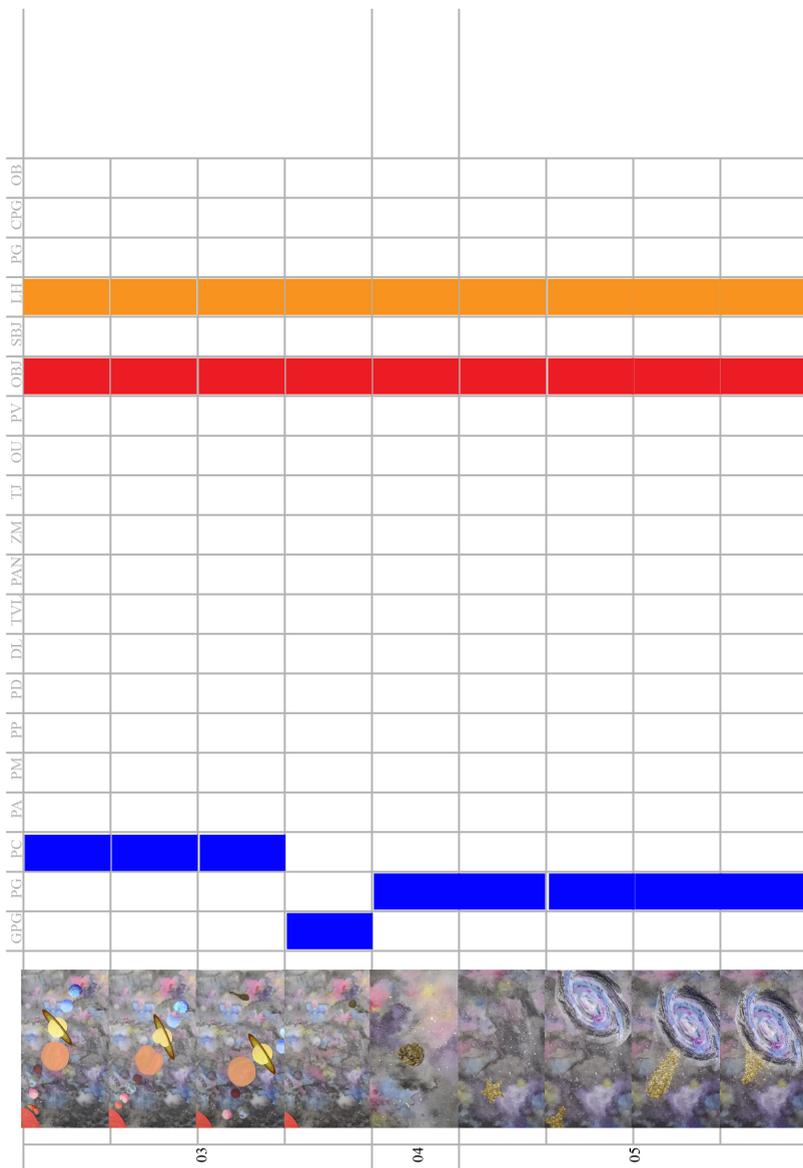
4.4. COLETA DE DADOS A PARTIR DA DECUPAGEM DE CENAS: ANÁLISE DA ANIMAÇÃO *STOP-MOTION* “PLANETÁRIO”

A análise da animação *stop-motion*, assim como a análise anterior, se deu por meio da captura de imagens do próprio filme. Porém, esta animação específica possui menor complexidade, o que fez necessário selecionar um número maior de imagens em cada cena, para que a história pudesse ser compreendida. Dessa maneira, os planos foram selecionados de acordo com os pontos de transição dos movimentos dos elementos visuais do curta, e assim foi possível perceber com clareza o andamento da trama, permitindo identificar os elementos inseridos na composição da imagem e também cada plano de câmera utilizado.

4.4.1. Análise dos Planos de Câmera

Apresenta-se, a seguir, a análise da animação *stop-motion* premiada pelo público no evento 3º Anima Catarina, de acordo com a matriz dos planos de câmera apresentada na figura 41.

Figura 41 – Matriz dos planos de câmera da animação *stop-motion* “Planetário”, representada pelas legendas: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC), Plano Médio (PM), Plano Americano (PA), Primeiro Plano (PP), e Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe (PD); *Dolly* (DL), *Travelling* (TVL), Panorâmico (PAN), *Zoom* (ZM), Trajetória (TJ) e outro tipo de movimento (OU); Ponto de Vista (PV), Objetivo (OBJ), e Subjetivo (SBJ); Linha do Horizonte (LH), *Plongée* (PL), *Contra-plongée* (CPL) e Oblíquo (OBL).



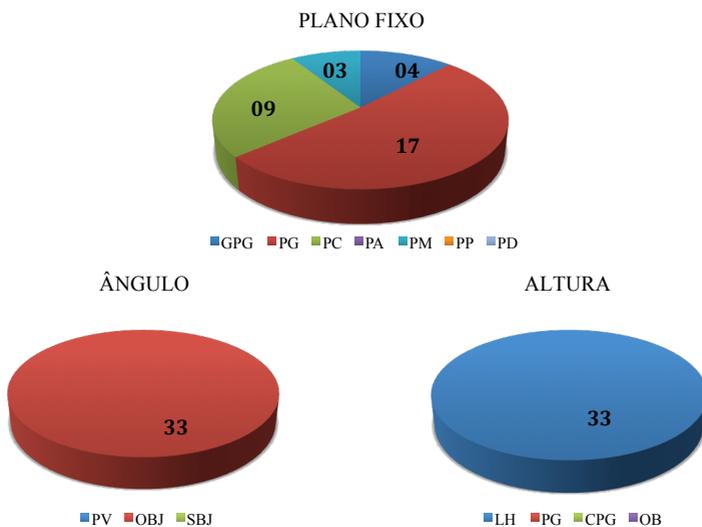


Fonte: Elaborado pela autora.

Percebe-se inicialmente que a animação explora pouco a variedade de planos fixos e em movimento, bem como as possibilidades de posicionamento de câmera.

Por meio da matriz dos planos de câmera foi possível perceber inicialmente a ausência dos planos em movimento, e o uso dos planos fixos se deu predominantemente o Plano Geral, e em relação ao posicionamento da câmera é exclusivamente Objetivo e na Linha do Horizonte, de acordo com o ângulo e altura respectivamente. A figura 42 aponta os dados obtidos pela matriz.

Figura 42 – Dados quantitativos da análise dos planos de câmera da animação Planetário: planos fixos (1); planos em movimento (2); posicionamento de câmera relativo ao ângulo (3a) e à altura (3b)



Fonte: Elaborado pela autora.

Nota-se que são utilizados os planos mais distantes, ou seja, em sua grande maioria é utilizado o plano geral. Este plano foi identificado em 17 captura de tela, nas cenas 01, 04, 05, 08, 10, 11 e 12.

Há também o uso do grande plano geral, utilizado nas cenas de introdução da animação (cena 01), na cena de aproximação de um

personagem (cena 06) e também em alguns momentos onde o personagem principal fica isolado no cenário.

O segundo plano mais utilizado na animação *stop-motion* foi o Plano Conjunto, o qual engloba todos os personagens em uma mesma cena. Percebeu-se este plano em 09 capturas de tela, nas cenas 03, 07 e 09. A figura X apresenta uma captura de tela da cena 03, que identifica o uso do Plano Conjunto.

Figura 43 – Plano Conjunto da animação "Planetário".



Fonte: Captura de tela da animação "Planetário" disponível em <https://goo.gl/ieuGCL>

Por fim, o Plano Médio foi utilizado poucas vezes, visto que os personagens não tem grande complexidade, e nem força de expressão. Portanto, este plano só pode ser identificado quando os personagens aparecerem maiores na tela, e ainda assim poderia ser facilmente confundido com um plano geral, porque não corta nenhuma parte do personagem no enquadramento. Este plano pode ser percebido em apenas 03 capturas de tela, na cena 02, onde os personagens aparecem maiores.

Como visto anteriormente, os planos em movimento não foram explorados nesta animação, e portanto não se faz possível uma análise com base nesta etapa da matriz.

Em relação ao posicionamento da câmera nesta animação, o curta não explora diferentes posições de altura e ângulo de visão, limitando-se ao uso do ângulo Objetivo, onde a visão é sempre de um espectador puramente observador e a altura da câmera sempre na posição de Linha do Horizonte, ou seja, em linha reta.

Finaliza-se, portanto, a análise dos planos de câmera, e dá continuidade para a análise dos componentes visuais da animação *stop-motion* "Planetário".

4.4.2. Análise dos Componentes Visuais

Dando sequência, apresenta-se a análise da animação *stop-motion* “Planetário” premiada pelo público no evento 3º Anima Catarina, de acordo com a matriz dos componentes visuais apresentada na figura 44.

Figura 44 – Matriz dos componentes visuais da animação *stop-motion* “Planetário”, representada pelas legendas: Espaço Profundo (PR), Espaço Pleno (PL), Espaço Limitado (LM) e Espaço Abstrato (AB); Curva (CV), Vertical (VT), Horizontal (HZ), Diagonal (DG), ou outro tipo de linha (OU); Circular (CC), Quadrada (QD), Triangular (TR) ou outro tipo de forma (OU); Horizontal (HZ), Vertical (VT), Diagonal (DG), ou outro tipo de movimento (OU); Monocromia (MC) e a Policromia (PC); Alto Valor (AV), Médio Valor (MV) e Baixo Valor (BV).

SEQUÊNCIA	ENCADRAMENTO DE PLANOS		COMPONENTES VISUAIS																OBSERVAÇÕES						
			ESPAÇO				LINHA				FORMA				MOVIMENTO					COR					
			PR	PL	LM	AB	CV	VT	HZ	DG	OU	CC	QD	TG	OU	VT	HZ	CV		OU	MC	PC	AV	MV	BV
																									
01																								introdução do filme com destaque no nome da animação	
																									
02																									





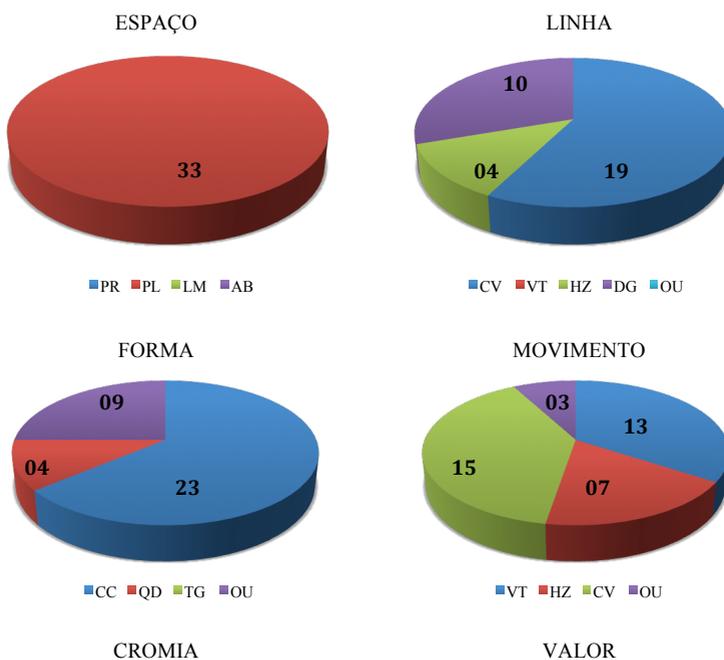
	PR	PI	LM	AB	CV	VT	HZ	DG	OU	CC	OD	TG	OU	VT	HZ	CV	OU	MC	PC	AV	MV	BV	
10		Yellow	Yellow	Orange	Orange					Red													Green
11		Yellow	Yellow	Orange	Orange							Red	Red	Red									Green
12		Yellow	Yellow	Orange	Orange						Red				Purple								Green
																							o filme termina com baixo valor de cor e monocromático

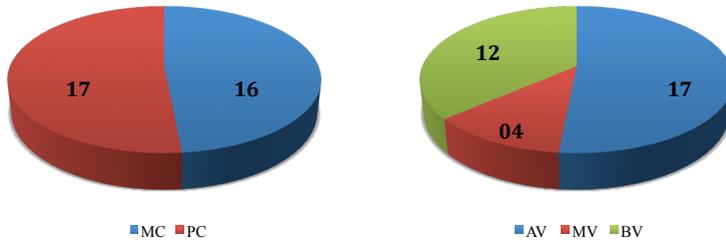


Fonte: Elaborado pela autora.

Dentre os componentes visuais da imagem percebeu-se inicialmente que o uso do espaço não foi amplamente explorado, visto que foi identificado unicamente como um Espaço Pleno. Quanto às linhas, são em sua maioria Curvas, assim como as formas são Circulares. O movimento da cena é Circular e em relação as cores, elas tem quase o mesmo número de cenas Monocromáticas e Policromáticas, e grande parte da animação assume o nível de contraste de Alto Valor. Por meio da figura 45 é possível visualizar quantitativamente os dados da análise dos componentes visuais da imagem.

Figura 45 – Dados quantitativos da análise dos componentes visuais da animação Planetário: espaço (1); linha (2); forma (3); movimento (4); cores relativo à cromia (5a) e ao valor (5b).



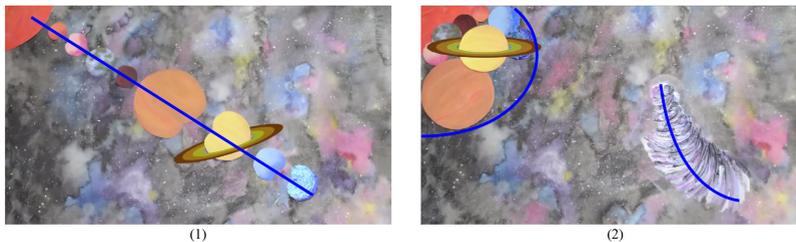


Fonte: Elaborado pela autora.

Inicialmente foi possível perceber que o uso do espaço, enquanto componente visual, não explorou as imagens de maneira dinâmica com profundidade e tridimensional. Ao contrário, o Espaço foi identificado como Pleno (PL) nos 33 planos apresentados, em função de não possuir linhas de perspectiva.

O uso das linhas foi predominantemente básico, com formações na Diagonal (DG) – o qual foi percebido em 10 capturas de tela de 03 cenas – e horizontal, em 04 planos correspondente a 02 cenas. Não foram identificadas linhas Verticais (VT) nesta animação. A figura 46 apresenta algumas capturas de tela com a indicação das linhas da composição visual.

Figura 46 – Linhas da animação "Planetário".



Fonte: Captura de tela da animação "Planetário" disponível em <https://goo.gl/ieuGCL>

As linhas curvas se fazem compostas basicamente pelo contorno dos personagens, ou seja, os planetas, os quais se fez presente em todas as cenas do filme.

O formato dos objetos em cena são predominantemente circulares, novamente em função dos personagens possuírem tal forma, ou ainda pelo conjunto agrupado que formam, como no caso da cena 07 e 09. Porém a composição entre eles pode ser percebida de diversas

maneiras: ela pode ser quadrada, como no caso da cena 01, onde o letreiro com o nome da animação assume um formato retangular; pode também assumir uma composição difusa ou abstrata, o que configura a opção de “outros tipos de forma” onde se destaca é o formato dos próprios objetos e também do cenário (background) que assume um formato irregular e abstrato, representando o universo. A figura 47 apresenta exemplos destes formatos.

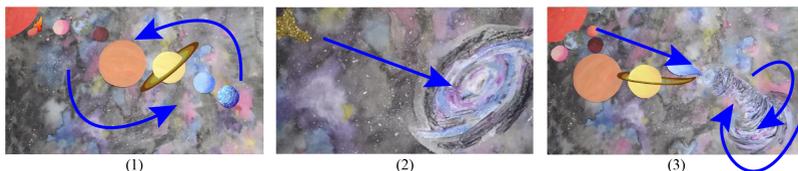
Figura 47 – Formas da animação "Planetário": quadrado (1), circular (2).



Fonte: Captura de tela da animação "Planetário" disponível em <https://goo.gl/ieuGCL>

O movimento dos objetos no cenário é o componente mais perceptível, visto que a todo momento os objetos se movimentam, e por vezes assumem movimentos simultâneos de rotação e movimento em diagonal, como no caso da cena 09. Porém, predominantemente os movimentos assumem uma linha reta, variando entre diagonais, horizontais e verticais. A figura 48 apresenta exemplos de movimentos circulares na cena 03 (1), em diagonal na cena 05 (2) e ambos os movimentos na cena 09 (3).

Figura 48 – Movimento da animação “Planetário”.



Fonte: Elaborado pela autora com base na captura de tela da animação “Planetário” disponível em <https://goo.gl/ieuGCL>

A cor, por sua vez, dividida em dois níveis — cromia e valor — seguem um aspecto padrão por grande parte da animação. Em relação à cromia, percebe-se que a animação é policromática, em função dos

personagens assumirem variadas cores. Neste contexto, foi possível identificar 16 capturas de tela monocromáticas nas cenas 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11 e 12. Já as policromáticas foram identificadas nos demais 17 planos nas cenas 01, 02, 03, 07 e 09. A figura 49 demonstra a policromia da cena 07 e a monocromia da cena 12 da animação

Figura 49 – Cores relativo à cromia da animação "Planetário".



Fonte: Captura de tela da animação "Planetário" disponível em <https://goo.gl/ieuGCL>

Ainda em relação à cromia, a animação apresenta uma maioria de alto valor em função do nível de contraste entre os personagens que possuem coloração vibrante e o background, o que corresponde a 17 planos selecionados e distribuídos nas cenas 01, 02, 03, 07 e 09.

Já o nível de contraste entre determinados objetos em cena e o background é médio em 04 capturas de tela, nas cenas 03 e 05, ou baixo, como é o caso das cenas 04, 05, 06, 08, 10, 11 e 12, o que corresponde a 12 planos selecionados.

Após finalizar a etapa de análise da animação foi necessário discutir os resultados apresentado pelas matrizes de plano de câmera e de componentes visuais, tanto da animação *stop-motion* "Planetário" quanto da animação 3D "Gold but Old".

4.5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Concluída a análise dos componentes visuais das animações, como também a dos planos de câmera por meio das matrizes, realiza-se a discussão dos resultados obtidos, a fim de promover um contraponto com a revisão bibliográfica e confrontar os resultados obtidos com o objetivo inicial desta pesquisa.

Por meio da análise da animação 3D "Gold but Old" a partir da matriz, foi possível perceber que o filme apresenta certa complexidade no uso dos planos de câmera e na composição visual da imagem.

Percebe-se que o filme tem um grande potencial expressivo, pois segundo Lopes Filho (2005) ele explora bem os princípios da linguagem cinematográfica, permitindo a compreensão da história, mesmo sem o uso do áudio, ou seja, todas as possibilidades expressivas da imagem contribuem para que o entendimento da trama seja completo.

Em geral, os planos de câmera foram bem trabalhados principalmente no que diz respeito aos planos fixos e em movimento. Essa troca constante entre planos mais próximos e planos mais distantes faz com que o filme se mostre dinâmico pois ao mesmo tempo em que explora a expressividade dos personagens — no caso dos planos mais próximos, como Plano Médio, Primeiro Plano, Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe — permite o público situar-se no ambiente onde ocorre o filme, com detalhes de cenário e dos personagens como um todo, como ocorre nos planos Grande Plano Geral, Plano Geral e Plano Conjunto. (COMPARATO,1995) (CÂMARA, 2005) (PADILHA E MUNHOZ, 2010) (BRISLANCE E MORIN, 2011)

Outro fator que influencia a percepção dos planos de câmera das animações está no fato dos personagens serem pequenos, e não possuírem pernas e braços, e portanto a identificação dos planos deu-se pela aproximação com o mesmo e também a partir da identificação do cenário. Portanto, alguns planos que poderiam ser identificados como “gerais” foram tratados como “médios”. Da mesma maneira, ao introduzir um personagem de maior tamanho o Plano Geral tornou-se Plano Detalhe.

Percebe-se ainda, o uso do Plano Americano e Plano Médio, onde ainda apresenta alguns detalhes de cenário, porém enfatiza o personagem e sua expressividade, conforme explica Padilha e Munhoz (2010) e Câmara (2005). Estes planos fixos são apresentados em diversas cenas, mas também é presente o Plano Geral e o Plano Conjunto, planos que, segundo Comparato (1995), exploram mais o meio, ou o conjunto formado pelos personagens, o que permite que o espectador se situe no cenário e também compreenda a totalidade dos personagens que formam a trama.

Na sequência das cenas 23, 24 e 25 houve uma sugestão de um recomeço da história, em função da tela preta da cena 23 e a mudança na cor na cena 24, e em Primeiríssimo Plano. O que usualmente ocorre em uma cena de início utilizar o Plano Geral ou Grande Plano Geral. Porém, neste caso, a sugestão está no mistério do local em que se encontra o personagem, e em função disto, a cena 24 apresenta o Primeiríssimo Plano e Primeiro Plano, extremamente expressivos, como aponta Comparato (1995) e Câmara (2005) e segue para a cena 25, onde então

presenta-se o Plano Geral com a descrição do local, por meio de um posicionamento de câmera expressivo, de acordo com Mascelli (2010), Subjetivo e *Contra-Plongée*.

Com relação aos planos em movimento, foi possível perceber inicialmente que ele não está presente em todas as cenas. Isso se dá pelo fato deste tipo de plano agregar uma maior carga emotiva nas cenas, e portanto Comparato (1995) alerta para não usar este recurso em demorado, a fim de evitar o desconforto visual e comprometer a emoção da cena em detrimento de outra. Os movimentos predominantes são de *Travelling*, o qual a câmera acompanha o personagem transitando na vertical ou horizontal. É um movimento sutil, transmite sensação de tranquilidade (MARTIN, 2005). Outros movimentos, tais como o *Dolly*, *Zoom*, e Trajetória são mais intensos, e portanto são menos utilizados na animação para evitar a carga de informações visuais.

Observou-se que em relação ao posicionamento não teve muita diversidade, o que mantém um posicionamento de câmera convencional. A altura da câmera mantém-se na maioria das vezes na posição Objetiva, onde, segundo Mascelli (2010), a câmera explora o filme como um narrador, de maneira impessoal.

Percebe-se que os produtores trazem um posicionamento de câmera conservador também em relação ao ângulo, onde na maioria das vezes não é alterado, assumindo o posicionamento natural da visão humana em linha reta ou Linha do Horizonte, como Marcelli (2010) denomina. Da mesma maneira, ainda sobre o posicionamento da câmera, relativo os ângulos de *Plongée* e *Contra-Plongée* também não são largamente explorados. Porém, na cena 17 ocorre um clímax de expressividade, pois além do uso do ângulo de *Plongée*, que segundo Câmara (2005) agrega inferioridade ao personagem filmado, o ângulo também é oblíquo o que também Câmara (2005) afirma que agrega instabilidade para a cena.

Mascelli (2010) indica que o posicionamento de *Contra-Plongée* sugere inferioridade ou submissão, porém no caso da cena 27, apesar do posicionamento ser em *Contra-Plongée*, este posicionamento fornece a melhor visão do espectador para o detalhe do personagem, e não necessariamente o que indica a literatura.

Relativo aos aspectos da composição visual, a animação 3D contempla uma variedade de elementos, reafirmando as possibilidades expressivas de cada um dos componentes visuais apresentados por Block (2008). Neste aspecto, destaca-se o uso do espaço que abrangeu todas as perspectivas o que o fez dinâmico; a composição das linhas mostrou-se diversa, com a presença de linhas retas, tanto verticais, como

horizontais e diagonais, e também linhas curvas, de maneira a ressaltar as suas possibilidades expressivas tais como solidez, estabilidade, melancolia, entre outros. Porém, o notável é que as linhas vão conduzir o olhar do espectador para o centro de interesse da cena, assim como Câmara (2005) sugere que a composição da imagem seja feita afim de construir um visual estável.

Da mesma maneira, as formas presentes na composição visual apresentam-se nas mais diversas modalidades, onde as circulares são as predominantes, em função dos personagens apresentarem tal formato, e segundo Mascelli (2010) e Block (2008) a expressividade deste componente visual é percebida como um elemento que prende a atenção, e também romântico, orgânico e flexível, algo que pode ser identificado na animação, a qual traz esse romantismo do personagem. Já no cenário e ambiente em geral, as formas quadradas são predominantes, e Block (2008) afirma que estas agregam potencialidade expressiva em relação a rigidez, ordem, pontos esses identificáveis na animação.

Com relação ao movimento dos elementos do cenário, estes apresentam-se em conformidade com os movimentos de câmera, ou seja, quando há movimento oriundo da câmera o movimento da cena é suave, sem afetar o conforto visual, ou seja, o que Block (2008) confirma que menos movimento agrega menor intensidade visual. Dessa maneira, apresentam-se o movimento mais evidente é o de pêndulo, que Mascelli (2010) identifica como monotonia, porém, no caso da animação, ela está presente quando o personagem principal demonstra o sentimento de felicidade.

E, por fim, a seleção de cores de cromia monocromática que agrega estabilidade para a animação, e os níveis de contraste que alternam de alto a baixo valor, de acordo com a intensidade do momento. Segundo Fraser (2007) as variações de valores conferem profundidade à cena, e pode ser percebido nos momentos de alegria do personagem, que possuem valor alto, e em momentos de tristeza e introspecção, o valor torna-se baixo.

Dessa forma, pode-se observar a complexidade da animação 3D “Gold But Old”, a qual faz uso de diversos elementos visuais e propõe uma composição dinâmica como um todo, reafirmando o que a literatura por meio de Câmara (2005), Block (2008), Comparato (1995) e Mascelli (2010) entre outros reafirmam.

Já a animação *stop-motion* “Planetário” percebe-se pela análise que é muito simples, pois explora pouco os recursos de câmera, por meio de planos fixos, em movimento e seus posicionamentos de câmera.

Assim como na análise anterior, os personagens tem um formato compacto, dificultando a seleção dos planos fixos de acordo com o corte do corpo do personagem. Também, os personagens não possuem expressões faciais, somente a esporádica alteração em seu formato com o possível intuito de esboçar alguma expressividade.

Em função da baixa complexidade da animação, há uma maior dificuldade em identificar os planos de câmera utilizados, pois são objetos de tamanho similar e não identifica-se uma grande aproximação ou afastamento dos mesmos. Essa mudança é percebida de maneira sutil, pois os planos variam entre o Grande Plano Geral, o Plano Geral e Plano Conjunto, os quais mantêm-se distantes do personagem e não possuem uma expressividade evidente, de acordo com Comparato (1995) e Câmara (2005).

No âmbito da análise dos planos de câmera foi possível perceber que os idealizadores não exploraram estes recursos, a prova de que não existe nenhum plano de movimento na animação, recurso este, que segundo Martin (2005) e Comparato (1995) é a função que possui maior carga dramática de uma cena. Também pelo uso restrito dos planos fixos, limitados aos planos distantes e abertos. E, finalmente, o uso do posicionamento de câmera não alterado em nenhum momento da animação, permanecendo com o mesmo ângulo e altura em todo o filme.

Em relação a análise dos componentes visuais da imagem é possível perceber que o foco limita-se à movimentação dos personagens que agrega intensidade visual, de acordo com Block (2008). O foco também encontra-se na formação de linhas e formas, por meio de linhas retas em sua maioria, o que reafirma que a complexidade foi concentrada no uso da composição visual da imagem, como um dos únicos recursos a ser explorado pelos idealizadores.

Observou-se que o componente "espaço" da animação foi restrito, utilizando apenas o espaço pleno com um único *background* de textura abstrata e confusa, o que causa imprecisão para identificar as cores de determinados personagens, e, segundo Block (2008) propõe um espaço menos dinâmico.

Da mesma maneira, as cores não são muito exploradas, como se percebe pelo contraste do personagem com o *background*. A policromia, assim como os valores altos dão-se principalmente pela diferença de cores dos próprios personagens os quais em sua maioria são vibrantes, e isso, segundo Fraser (2007) agrega uma maior profundidade de cena.

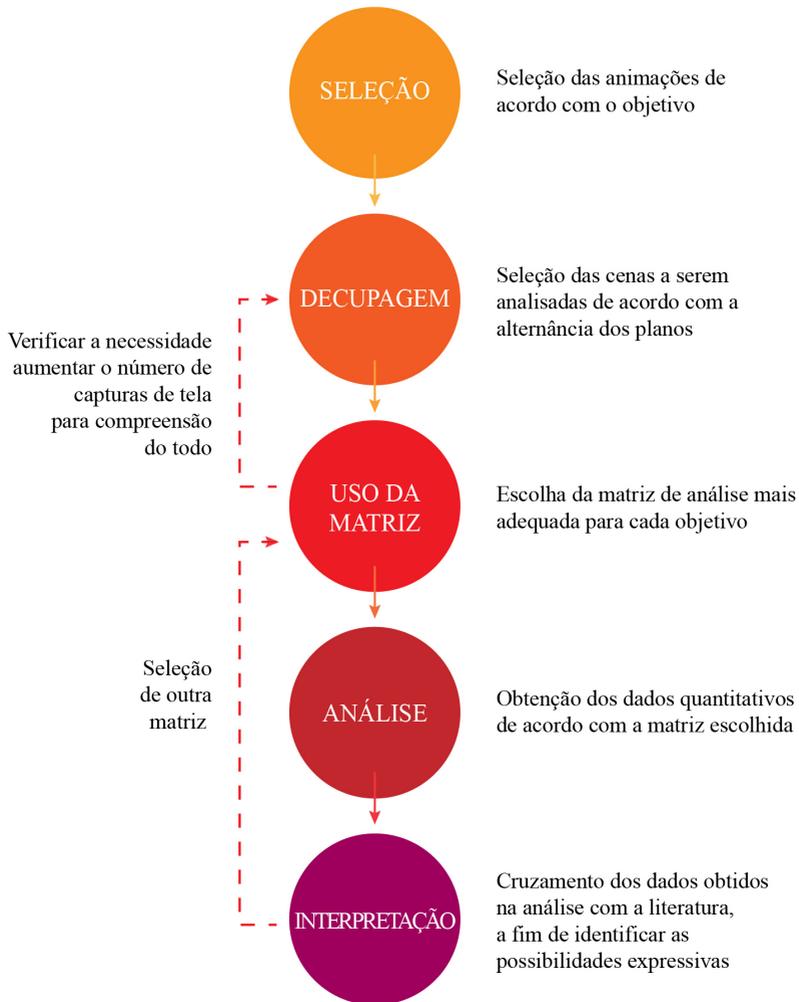
Ao traçar um comparativo entre as animações analisadas a partir das matrizes percebe-se evidentemente a diferença na complexidade das duas. A primeira que engloba todos os aspectos dos

planos de câmera e dos componentes visuais de maneira dinâmica e a segunda que se abstém do uso de diversos recursos para fazer uso somente de alguns.

Isso demonstra que o potencial das matrizes vai além da análise dos planos de câmera e componentes visuais em relação a suas potencialidades expressivas. As matrizes tem potencialidade para fins de análise da complexidade das animações, o que permite seu uso para fins acadêmicos, como um meio de avaliar as animações tanto no final do processo, como meio de avaliação e correção, como também ainda em sua fase inicial de pré-produção, durante a construção do *storyboard* e *animatic*.

Além da própria complexidade de cada matriz, ressalta-se que a forma como o processo de análise foi construído possa ser replicado e adotado em outros casos. Assim as etapas podem atuar como um roteiro para o processos de análise, tal como mostra a figura 50 a seguir.

Figura 50 – Processo de análise



Fonte: Elaborado pela autora.

As etapas do processo de análise das animações apresentam uma conduta linear, visto que as etapas seguintes dependem da execução das anteriores a ela.

Na primeira etapa, de seleção das animações que compreende o processo de escolha propriamente dito tendo em vista o objeto de análise a ser avaliado, de acordo com o processo utilizado e as intenções do

avaliador, por exemplo: para analisar os planos de câmera utiliza-se a matriz específica para tal.

A segunda etapa compreendeu a decupagem das cenas da animação, processo esse desenvolvido a partir da alternância dos planos e não frame a frame. Essa escolha deu-se pela característica da análise, pois a decupagem de 24 quadros por segundo traria dificuldades ao processo pelo fato de não acrescentar nada novo em termos de plano de câmera ou componentes visuais. Tais elementos são diferentes a medida em que há alternância no plano ou na complexidade da cena, por meio da introdução de novos objetos, a qual é definida no momento em que faz-se uso da matriz.

Isso significa que no momento da terceira etapa, a qual distribui-se os componentes visuais ou planos de câmera, é possível regressar a etapa anterior e selecionar um número maior de quadros para obter o melhor entendimento do todo.

A quarta etapa compreende a coleta e análise dos dados obtidos na matriz, dados estes quantitativos, que apontam qual elemento foi predominante, e o uso de qual plano de câmera fez-se mais presente.

Na quinta e última etapa de interpretação traça-se o paralelo da análise com a literatura, que vem a apontar as possibilidades expressivas definidas previamente pelos autores base desta pesquisa e as indicações da análise. Essa articulação da gramática traz enriquecimento para a análise, onde é possível encontrar lacunas para adicionar potencialidades expressivas ou mesmo observar o excesso, a fim de promover um visual confortável para o espectador.

O processo para a construção das matrizes, distribuição das cenas, análise e discussão das animações também traz contribuição para níveis acadêmicos, pois foi desenvolvido de maneira clara e direta, e pode ser replicado para as mais diversas áreas da animação como também de filmes tradicionais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar o contexto do problema de pesquisa e o objetivo geral deste trabalho, o qual refere-se a proposição um instrumento de análise que relacione os planos de câmera e elementos da narrativa visual no contexto de filmes de animação, foi possível verificar que o caminho realizado nesta dissertação frente aos estudos teóricos para concepção das matrizes de análise das animações foi satisfatório

Com relação ao primeiro Objetivo Específico, o qual pretendia reunir fundamentos para analisar o processo de configuração da narrativa visual e planos de câmera em animações, este trabalho apresentou-se coerente, trazendo conceitos gerais da animação, a fim de compreender melhor o seu processo de produção, principalmente no que diz respeito ao seu desenvolvimento visual. A abordagem sobre os conceitos de planos de câmera e suas possibilidades expressivas, assim como os componentes visuais da composição da imagem, forneceu a identificação de múltiplas possibilidades expressivas no âmbito da narrativa visual.

Com relação ao segundo Objetivo Específico, o qual pretendia construir duas matrizes de análise, a partir da decupagem de cenas, foi alcançado por meio da compilação dos conceitos apresentados na etapa de fundamentação teórica, permitindo assim a construção de duas matrizes: a primeira para contemplar a visão externa de plano de câmera, e a segunda para contemplar a imagem em si, por meio dos componentes visuais da imagem.

Com relação ao terceiro Objetivo Específico, o qual pretendia testar as matrizes de análise, considerando os planos de câmera e os componentes visuais das duas animações premiadas no 3º Anima Catarina, foi executada obtendo uma série de dados relativos aos objetivos de cada matriz, que veio a identificar os planos de câmera e componentes visuais mais utilizados nas animações.

Com relação ao quarto Objetivo Específico, o qual pretendia cruzar as informações obtidas na literatura e no processo de análise a fim de interpretar as potencialidades expressivas das duas animações premiadas no 3º Anima Catarina, obteve-se êxito pois foi possível identificar algumas possibilidades expressivas das animações analisadas por meio da interpretação dos dados obtidos.

A ferramenta de análise desenvolvida nesta pesquisa mostrou-se eficiente, no que diz respeito a decupagem de cenas e identificação de planos de câmera e componentes visuais da imagem, pois resume de

maneira simplificada e clara as potencialidades expressivas de cada cena e do filme como um todo.

Da mesma maneira, a matriz apresenta-se útil como um processo de revisão a ser aplicado após a finalização dos filmes, como um método de avaliação de resultados obtidos nos filmes e avaliação de complexidade no âmbito das possibilidades expressivas que foi agregado à animação.

Frente ao estudo, percebe-se que a matriz ainda pode ser enriquecida. É possível que hajam ajustes e complementos a fazer para que a matriz seja ainda mais abrangente. Para estudos futuros, pode-se considerar o aprimoramento da matriz a fim de revisar o processo de pré-produção de filmes, nas etapas iniciais do projeto como *storyboard* e *animatic*, como também o uso acadêmico da ferramenta, como um processo de avaliação de complexidade de filmes desenvolvidos por alunos na fase de desenvolvimento.

Propõe-se também, que haja um refinamento do modo de apresentação das matrizes, para que elas possam ser distribuídas em uma única prancheta e promover a acessibilidade da mesma para fins de análise acadêmica e profissional.

Também como um estudo futuro, agregar o estudo de gênero dos filmes, os quais também observa-se possível agregar potencialidades expressivas. Da mesma forma, observar as recorrências em animações similares, tendo em vista a percepção de semelhanças no processo de produção dos filmes.

E, por fim, a proposta de uma matriz secundária que otimize o processo de interpretação da matriz, para que o paralelo entre a literatura e os dados obtidos na análise seja justapostos e permita a observação mais clara das potencialidades expressivas obtidas nos resultados.

REFERÊNCIAS

ALVES, Henrique de Melo. **Técnicas de Animação**. [online] disponível em < <http://goo.gl/CfU3iG> > Acesso em Agosto, 2015.

ALVES, Marcia. M. M., BATTAIOLA A. L., CEZAROTTO M. A. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. **Revista Brasileira de Design da Informação**. São Paulo. v. 13. n. 1, 2016. p. 1–21 disponível em < <https://goo.gl/ijqEMg> > Acesso em Junho, 2016

ANIMA CATARINA. Online. Disponível em < <http://animacatarina.sites.ufsc.br/> > Acesso em Setembro, 2015.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. – 2. Ed. – Campinas: Papirus Editora 2006

BLOCK, Bruce. **The Visual Story**. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. 2ª ed. Burlington: Focal Press, 2008.

BOARDMAN, Ted. **3ds Max 5 Fundamentos** — Rio de Janeiro: Elsevier, 2003 — 3ª edição.

BRISLANCE, Marie-France; MORIN, Jean-Claude. **Gramática do Cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011. 471 p.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editora Estampa, 2005. 191 p.

COELHO, Cesar. O mercado de animação em 2016: depoimento [06/01/2016]. *Website Anima Mundi*. Entrevista concedida a Camila Florêncio. Disponível em < <http://goo.gl/uX27ZH> > Acesso em Junho, 2016.

COELHO, Luiz Antonio L., **Conceitos-chave em design**. – Rio de Janeiro: Ed. PUC_rio. Novas Ideias, 2008

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. — Ed. rev. e atualizada, com exercícios práticos. — Rio de Janeiro: Rocco, 1995

COSTA, Eugênio Siqueira da. **Machinima**: Uma Relação entre Hipermídia e Cinema a Partir da Tipologia dos Planos de Câmera. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis 2014.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236p.

EISNER, Will,. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 154p.

FARIAH, Cristiane A. G., **Eu sou animação no Brasil**. Relatório de pesquisa. Universidade do Estado de Minas Gerais, 2015. Disponível em < <https://goo.gl/zJDc1q> > Acesso em Junho, 2016.

FRANÇA, Lennon Schneider. **Fotojornalismo**: A cobertura da campanha eleitoral para a presidência dos Estados Unidos da América (2008). 2009. 112 p. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal, 2009.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. 224p.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisas**. 4. ed. — São Paulo: Atlas, 2002.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume 2004. 147p.

KUBOTA, Renan Carvalho. **Esterescopia em Avatar**: Significação no cinema 3D. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Campo Grande, 2012.

LIMA, Edirlei Everson Soares de, **Um modelo de dramatização baseado em agentes cinematográficos autônomos para *storytelling* interativo**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, 2010.

LEBORG, Christian. **Gramática visual**. 1. ed. — São Paulo: Gustavo Gili, 2015. 95p.

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Apostila Animação**. Versão O. 2005.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005. 456p

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem** [tradução Janaína Marcoantônio; revisão técnica Francisco Ramalho Jr.]. São Paulo: Summus Editorial, 2010.

MAZZA, Mauricio Duarte. **O Acting no Design de Animação**. Dissertação de Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2009.

MICHAELIS, **Dicionário da Língua Portuguesa online**. Disponível em < <http://goo.gl/6IXS3D> > Acesso em Janeiro, 2016.

NOGUEIRA, Luís. **Laboratório de Guionismo**. Manuais do Cinema I. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

NOGUEIRA, Luís. **Planificação e Montagem**. Manuais do Cinema III. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PADILHA, Marcio Roberto Neves; MUNHOZ, Marcelo. **Fotografia e audiovisuais**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. Curitiba: SEED – Pr., 2010. 60 p. (Cadernos temáticos)

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007. 264 p.

SALLES, Filipe. **A Câmera Fotográfica**. [online] Publicado em Setembro 2008. Disponível em < <http://goo.gl/PxvTLQ> > Acesso em Agosto, 2015.

SOUZA, Richard Perassi Luiz de; CASTRO, Luciano Patrício Souza de; DIAS, Alvaro Roberto; CAMPOS, Amanda Queiroz. Cultura, linguagem gráfica e alfabetismo visual. **Revista Educação Gráfica**. v. 17, n. 01. 2013.

TRALDI, Rebeca e ZUANON, Rachel. Stop Motion - do artesanal ao digital. **Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**. Ano 6. Ed. 2. 2012. Disponível em < <http://goo.gl/JjhO8R> > Acesso em Agosto, 2015.

WIEDEMANN, Julius./ Anima Mundi. **Animation Now!** — Rio de Janeiro: Taschen, 2007.

WINDER, Catherine. **Producing animation**. — 2^a ed. Waltham: Elsevier, 2011.

WRIGHT, Jean. **Animation writing and development**. Burlington: Elsevier, 2005. 355 p.

APÊNDICE A – Revisão Sistemática

Com o objetivo de ampliar a revisão bibliográfica e buscar os estudos recentes sobre narrativa visual realizou-se uma revisão sistemática que é considerada um processo fundamental de toda pesquisa bibliográfica, pelo fato de reunir quantitativamente diversos trabalhos relevantes da área de pesquisa, tanto desta dissertação como todo o contexto que a envolve. Da mesma maneira, notou-se a necessidade de buscar na literatura estudos recentes sobre a área, como uma forma de atualizar os conceitos apresentados na revisão bibliográfica. E, para a realização deste processo foram seguidos os seguintes passos:

Escolha das bases de dados

Os critérios de escolha da base de dados deu-se em função de ser as mais requisitadas, e que possuem uma abrangência suficiente na área de pesquisa relacionada às ciências sociais aplicadas, design, cinema e imagem. As bases de dados selecionadas são:

- Pro Quest
- Science Direct
- Scopus
- Ebsco host

Determinação dos algoritmos de busca

Os algoritmos de busca estavam relacionados com as palavras-chave pré-determinadas no início desta pesquisa, correspondendo portanto, nas áreas de animação, enquadramento, narrativa visual e significação. Além disso, as bases de dados selecionadas utilizam predominantemente o idioma inglês, portanto os algoritmos utilizados foram: “animation”, “framework”, “visual storytelling” e “signification”.

Como uma forma de abranger melhor o conteúdo disponível, foram também utilizados sinônimos, tais como: “cinema”, “shot”, “frame”, “visual narrative”, “graphic narrative”, “visual story” e “meaning”.

A utilização do algoritmo “animation” AND “framework” AND “visual storytelling” AND “signification” não apresentou resultado satisfatório na busca em nenhuma das bases de dados selecionadas,

fazendo-se necessário a composição de outros algoritmos similares, por meio da união de dois ou três algoritmos na mesma busca, ou ainda de maneira individual. Dessa maneira foi possível reunir um número considerável de material para a filtragem. As combinações de algoritmos realizados nas bases de dados selecionadas foram as seguintes apresentadas na figura 51:

Figura 51 – Resultados das pesquisas.

Base de dados	Algoritmos de busca	resultados encontrados	resultados relevantes
Pro Quest	animation AND framework AND visual storytelling AND signification	0	0
Pro Quest	animation AND framework OR shot	162	15
Pro Quest	visual narrative OR visual storytelling	85	12
Pro Quest	animation AND signification OR meaning	84	1
Pro Quest	framework AND (signification OR meaning) AND (animation OR cinema)	15	3
Pro Quest	cinema AND (analysis OR review) AND (framework OR shot)	81	6
Pro Quest	cinema AND plan	32	1
Science Direct	animation AND framework AND visual storytelling AND signification	0	0
Science Direct	animation AND framework	680	19
Science Direct	animation AND "visual storytelling"	81	1
Science Direct	animation AND signification	631	4

Scopus	animation AND framework AND visual storytelling AND signification	0	0
Scopus	animation AND "visual story"	36	5
Scopus	framework AND "visual story"	48	10
Scopus	"visual story"	211	16
Scopus	framework AND signification	441	5
Ebsco Host	animation AND framework AND visual storytelling AND signification	0	0
Ebsco Host	animation AND framework	342	23
Ebsco Host	analysis AND animation AND shot	10	1
Ebsco Host	review AND animation AND framework	24	0
Ebsco Host	visual storytelling AND animation	2	0
Ebsco Host	visual narrative AND animation	3	0
Ebsco Host	graphic narrative AND animation	1	0
Ebsco Host	visual storytelling	78	7
Ebsco Host	visual narrative	126	7
Ebsco Host	animation AND meaning	102	3
Ebsco Host	animation AND signification	2	0

Fonte: elaborado pela autora.

Filtragem e indicação dos trabalhos relevantes

A busca foi realizada entre os meses de Setembro e Dezembro de 2015, nas bases de dados anteriormente identificadas. Os trabalhos receberam o primeiro filtro, onde foram selecionados pela leitura do título e resumo e então catalogadas por meio do software EndNote Web. Os resultados então receberam o segundo filtro, selecionado arquivos duplicados, identificando os trabalhos completos, em formato de artigos, periódicos e livros, e com data de publicação posterior a 2009, e que

estejam disponíveis gratuitamente na internet. O terceiro filtro deu-se por meio da leitura da introdução e da conclusão dos trabalhos, e por fim, a leitura completa dos trabalhos e identificação daqueles relevantes para esta pesquisa. Dentro deste aspecto, configura-se o cenário apresentado na figura 52:

Figura 52 – Resultados das pesquisas após a filtragem.

	Pro Quest	Science Direct	Scopus	Ebsco Host
geral	459	1.392	751	726
filtro 1	38	47	38	41
filtro 2	7	25	4	11
filtro 3	4	7	2	5

Fonte: elaborado pela autora.

Apresentação dos resultados

O fato de não encontrar resultado para o algoritmo “animation” AND “framework” AND “visual storytelling” AND “signification” em nenhuma base de dados é um indicativo de haver uma lacuna no que diz respeito ao contexto geral desta pesquisa, afirmando a sua relevância. Porém, ao tratar dos algoritmos separadamente ou combinados em grupos menores, e também com seus sinônimos, aponta uma quantidade expressiva de trabalhos científicos nessas áreas.

Nota-se que o número de resultados selecionadas no primeiro filtro é aproximadamente o mesmo, variando entre 38 e 47 trabalhos, e com o segundo filtro constatou-se diversos artigos anteriores a 2009, e também a não disponibilidade do texto completo, o que resultou a maioria dos descartes dos artigos. A partir da leitura da introdução e conclusão dos trabalhos resultaram em 19 artigos considerados relevantes para esta pesquisa dispostos na figura 53:

Figura 53 – Resultados das pesquisas apontando trabalhos relevantes.

Base de dados	Autor	Título	Journal	Ano
Pro Quest	Cohn, Neil	(Pea)nuts and bolts of visual narrative: Structure and meaning in sequential image comprehension	Cognitive Psychology	2012
Pro Quest	Narine, Neil	Global Trauma and Narrative Cinema	Theory, Culture & Society	2010
Pro Quest	Wong, Anna	Cognitive Load Theory, the Transient Information Effect and E-Learning	Learning and Instruction	2012
Pro Quest	Yusoff, Nor'ain Mohd	Investigating cognitive task difficulties and expert skills in e-Learning storyboards using a cognitive task analysis technique	Computers & Education	2012
Science Direct	Adiloglu, Fatos	Visual communication: design studio education through working the process	Procedia - Social and Behavioral Sciences	2011
Science Direct	Amadiou, Franck	The attention-guiding effect and cognitive load in the comprehension of animations	Computers in Human Behavior	2011
Science Direct	Bateman, John A.	A multimodal discourse theory of visual narrative	Journal of Pragmatics	2014
Science Direct	Cohn, Neil	Narrative conjunction's junction function: The interface of narrative grammar and semantics in sequential images	Journal of Pragmatics	2015
Science Direct	Figueiredo, Carlos	Narrative and Visual Cinematic Strategies in Communication Design	Procedia Manufacturing	2015
Science Direct	Patterson, Robert E.	A human cognition framework for information visualization	Computers & Graphics	2014

Science Direct	Psomos, Panagiotis	Pedagogical Analysis of Educational Digital Storytelling Environments of the Last Five Years	Procedia - Social and Behavioral Sciences	2012
Scopus	Cohn, N.	Visual Narrative Structure	Cognitive Science	2013
Scopus	Drew, S.	From photographs to findings: visual meaning-making and interpretive engagement in the analysis of participant-generated images	Visual Studies	2014
Ebsco host	Fleer, Marilyn	Using 'Slowmation' for intentional teaching in early childhood centres: Possibilities and imaginings	Australasian Journal of Early Childhood	2012
Ebsco host	Ledwon, Lenora	Understanding visual metaphors: what graphic novels can teach lawyers about visual storytelling	Drake Law Review	2015
Ebsco host	Whiting, Jeffrey S.	Cognitive and behavioral model ensembles for autonomous virtual characters	Computational Intelligence	2010
Ebsco host	Xu, Fuyuan	Motion Segmentation by New Three-View Constraint from a Moving Camera	Mathematical Problems in Engineering	2015
Ebsco host	Yue, Carole	Applying the cognitive theory of multimedia learning: an analysis of medical animations	Medical Education	2013

Fonte: elaborado pela autora.

Após o processo de filtragem, os resultados apresentados no terceiro filtro apontam que a maioria dos estudos recentes na área pesquisada são relativos a comunicação visual, o processo de compreensão visual e estrutura propriamente dita.

Frente a todos os artigos selecionados na tabela X destacou-se aqueles que apresentam relevância para o estudo aqui pretendido. No artigo “*A multimodal discourse theory of visual narrative*” Bateman (2014) aborda as possibilidades de expressar visualmente um discurso linguístico, por meio da articulação de um modelo de discurso que é suficientemente geral para aplicar às especificidades de informação, comunicado visualmente e demonstrando no trabalho, no que diz respeito aos aspectos centrais da narrativa visual. O autor ainda sugere

um quadro que fornece uma base eficaz e geral para interagir com artefatos de comunicação visual de uma forma compatível com os métodos desenvolvidos para artefatos linguísticos verbais.

O artigo *“Narrative and Visual Cinematic Strategies in Communication Design”* de Figueiredo (2015) apresenta um tema voltado aos aspectos cognitivos da narrativa visual cinematográfica, e a maneira com que o espectador experimenta emoções, pensamentos e até mesmo realidades que não são de sua vida diária.

Dentro do escopo deste trabalho, os artigos de maior destaque são os do autor Neil Cohn (2012), (2013) e (2015), que desenvolveu sua pesquisa relacionada com um método de análise de narrativa visual, por meio da compreensão do significado das peças visuais a partir de imagens sequenciais.

Em seu primeiro artigo, *“(Pea)nuts and bolts of visual narrative: Structure and meaning in sequential image comprehension”* Cohn (2012) estuda acerca do processamento de linguagem a fim de examinar as contribuições de estrutura narrativa e parentesco semântico para o processamento de imagens sequenciais e, após concluir seus experimentos, o resultado sugere que a compreensão sequencial da imagem usa uma estrutura narrativa que pode ser independente de parentesco semântico, concluindo que a compreensão da narrativa visual é guiada por uma interação entre a estrutura e o significado.

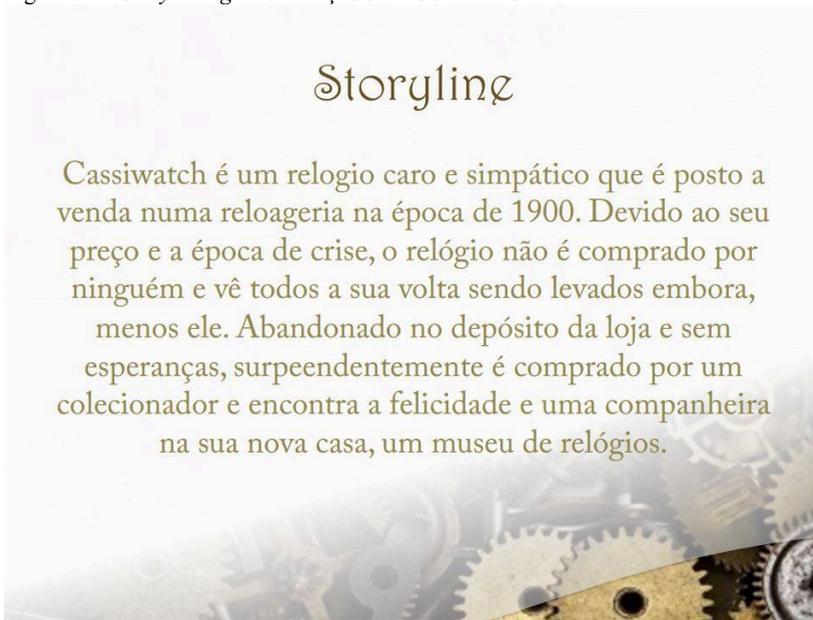
Em outro artigo, *“Visual Narrative Structure”*, Cohn (2013) aborda acerca da estrutura e compreensão de imagens narrativas, ou seja, apresenta a Teoria da Gramática da Narrativa Visual. Destaca-se a aplicabilidade desta teoria além das imagens sequenciais e compara esta teoria com abordagens anteriores à narrativa e discurso.

O terceiro artigo de destaque de Cohn (2015) *“Narrative conjunction’s junction function: The interface of narrative grammar and semantics in sequential images”* argumenta que, ao mostrar duas imagens de cada personagem em uma mesma cena, esses enquadramentos envolvem uma espécie de conjunto, em que um elemento associa as imagens que compartilham um papel comum na narrativa em uma sequência. Situado no âmbito da Gramática da Narrativa Visual, desenvolvida pelo próprio autor, este conjunto postula uma divisão entre estrutura narrativa e semântica, e pode portanto, mapear, para a inferência de um ambiente espacial, a repetição ou partes de ações, elementos díspares de redes associativas semânticas. Ao todo, essa abordagem fornece uma arquitetura teórica que permite vários níveis de abstração e complexidade em diversos aspectos em narrativas visuais.

Esta revisão sistemática permitiu uma observação do contexto em que a pesquisa de narrativas visuais em cinema de animação está inserida. A revisão sistemática permitiu observar uma lacuna acerca de métodos que contemplem uma análise estruturada para o modelo proposto nesta dissertação. Esta pesquisa, portanto, busca explorar essa lacuna, a fim de oferecer um método para análise de enquadramentos em cinema de animação com base nos conceitos da narrativa visual.

APÊNDICE B – *Storytelling* da animação 3D “Gold But Old”

Figura 54 – *Storytelling* da animação 3D “Gold But Old”



APÊNDICE C – Roteiro da animação 3D “Gold But Old”

Figura 55 – Primeira parte do roteiro da animação 3D “Gold But Old”

Roteiro

Câmera focada em uma placa de uma loja, uma Relojoaria, no ano de 1910. A câmera desce, acompanhando a fachada, chegando à vitrine. Em exposição, estão vários relógios de bolso e de mesa.

Uma mão coloca no centro na vitrine um relógio de bolso novo, dourado, e visivelmente mais caro que o outro, pendurado por uma corrente, de forma que ele pode balançar-se e girar livremente. Ele fica feliz por ver outros relógios ao redor dele, e sorri para eles, inocentemente. Os outros o admiram e todos começam a interagir entre si.

A câmera começa a subir e foca em um cartaz na vitrine. Nele, a propaganda desse novo relógio. Aproxima-se do relógio no pôster. Corte para o relógio real. Ele está brincando com os outros relógios da vitrine.

O tempo passa e os relógios começam a desaparecer, pois estão sendo vendidos, e o relógio de bolso começa a desanimar. Finalmente, resta apenas ele e outro relógio na vitrine.

Uma mão aparece sobre o personagem, para pega-lo. Ele fica feliz, pois finalmente será vendido, porém no ultimo instante, a mão pega o outro relógio. Ele se entristece, e fica ainda mais aborrecido ao olhar para o seu preço, que é muito alto.

Corta para outro dia, o personagem está entediado e sozinho, quando de repente a mão do vendedor começa a colocar relógios de pulso da vitrine. Vários deles.

O personagem inicialmente fica empolgado com os relógios novos, e a câmera sobe pela vitrine e foca em outro pôster, no lugar em que estava o do personagem, anunciando os relógios de pulso.

Câmera volta para os relógios, e o personagem está num canto da vitrine, tomada por relógios de pulso. Ele já em outra caixa, sem todo o glamour e atenção de antes. Ele está triste porque os novos relógios não interagem com ele.

A mão do vendedor finalmente pega o personagem e ele fica espantado e feliz por finalmente sair da vitrine. Porém ele é colocado em um expositor no interior da loja, junto com outros relógios velhos que não chamam tanto a atenção do público. Porém, mesmo sendo bonito, ele ainda é mais caro que os outros relógios, fazendo com que os clientes comprem os mais baratos.

Câmera foca, em close, no personagem, entre estes relógios velhos. Começa um zoom out lento, com ele no centro da imagem. Os relógios velhos começam a desaparecer aos poucos, em fade out. Quando ele está praticamente sozinho, o cenário muda, e ele está em outra prateleira, em um lugar menos iluminado da loja, junto com outros acessórios, que nem mais relógios são. Estes também começam a desaparecer, enquanto o zoom out continua.

Por fim, o ambiente muda novamente, e ele está em um depósito escuro, sem nenhuma “vida”. Zoom out para.

Figura 56 – Segunda parte do roteiro da animação 3D “Gold But Old”

O personagem está sem corda e muito fraco, quase parando. A mão, usando um relógio de pulso, nesse momento tira uma caixa que está ao lado dele.

Corta para 1ª pessoa, e o relógio, já fraco, abre os olhos lentamente, e com a visão embaçada vê, na parede do depósito, seu pôster, já velho e amassado.

Corta para o personagem olhando o pôster, com um sorriso no rosto e finalmente fecha os olhos.

Fade out para preto.

Após alguns segundos, ouve-se o som da porta abrindo, e de uma mão pegando o personagem. Após mais um tempo, ouve-se o barulho de alguém dando corda no relógio. (OU, corta para uma mão dando corda no relógio.)

(Corta para) o personagem abre lentamente os olhos, em um ambiente desconhecido. Ele ainda está fraco, mas ao perceber onde está rapidamente fica deslumbrado e alegre. Seus olhos brilham.

A câmera gira, e mostra o que ele estava olhando. É uma sala com muitos, muitos relógios antigos, de vários tamanhos, cores, formas, todos interagindo e olhando intrigados e felizes para o personagem.

A câmera termina seu giro novamente focando no personagem e nesse momento um reflexo dourado bate em seus olhos. Ele olha para o lado, e lá está UMA relógia, do mesmo modelo que o seu, se balançando num mostruário igual ao que ele tinha na relojoaria. Ela está sorrindo alegre para ele se se balançando. O personagem suspira aliviado e finalmente feliz de verdade.

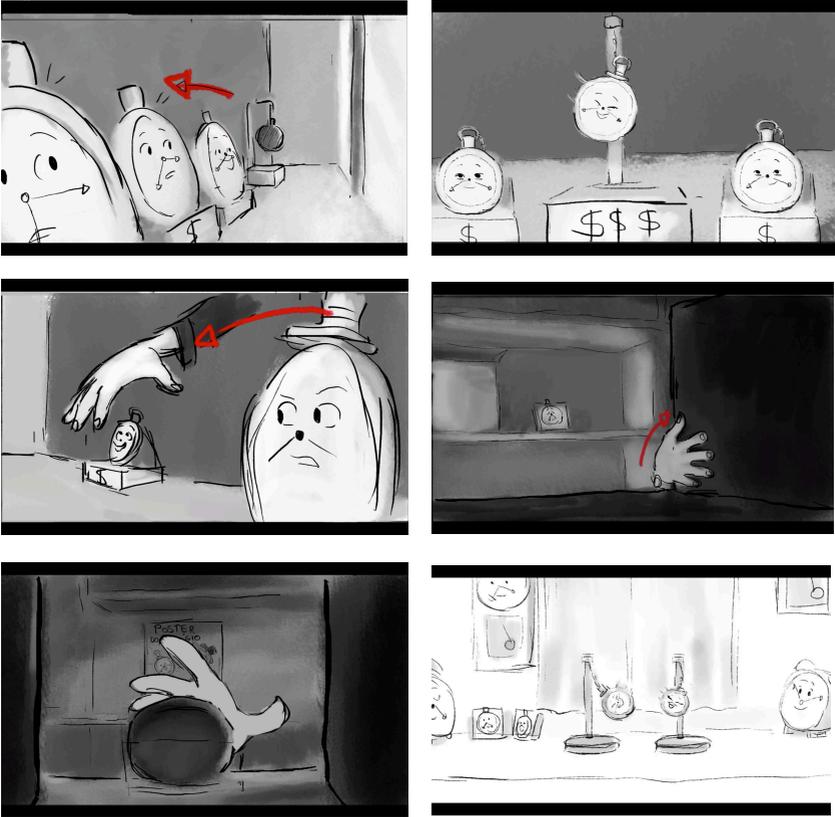
A câmera corta para os dois brincando, no fim da tarde, perto de uma janela. Com zoom out a câmera sai da casa, e podemos ver, já anoitecendo a silhueta dos dois relógios, e atrás deles, todos os relógios felizes interagindo entre si

Enquanto isso, a câmera revela a placa do lugar. Um museu particular de relógios antigos.

Fade out para preto. FIM.

APÊNDICE D – Frames do animatic da animação 3D “Gold But Old”

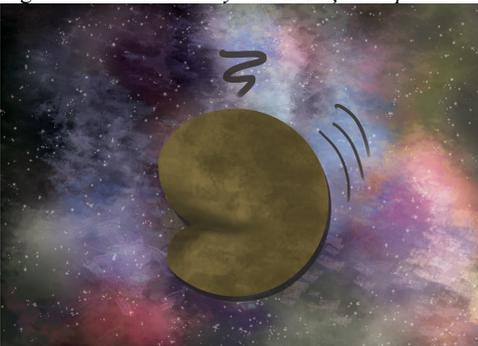
Figura 57 – Frames do animatic da animação 3D “Gold But Old”



APÊNDICE E – Roteiro da animação *stop-motion* “Planetário”

Figura 58 – Roteiro da animação *stop-motion* “Planetário”

- 1 EXT. ESPAÇO.
- Os PLANETAS do Sistema Solar estão em suas órbitas normais, girando lentamente em torno de si e do SOL. As estrelas brilham em um fundo preto. O Sol está no centro e brilha muito, ele é alaranjado.
- MERCÚRIO (uma bolinha pequena e vermelha) faz voltas rapidamente em torno do Sol. VÊNUS é uma bola laranja, só um pouco maior do que Mercúrio. A água da TERRA (uma bola azul com manchas brancas e marrons) cai em pequenas gotas. MARTE é uma bola vermelha um pouco menor do que a Terra. JÚPITER é uma bola imensa e bege, que gira lentamente em torno de si mesma. Os anéis de SATURNO (uma bola grande, amarelada e com anéis dourados) rebozam. URANO (pequena bola verde) e NETUNO (pequena bola azul-escura) giram em torno do Sol com órbitas idênticas.
- Enquanto estão dando voltas em torno do sol, os Planetas encontram-se e alinham-se várias vezes, cumprimentando-se, menos PLUTÃO (uma bola cinza menor do que Mercúrio). Plutão está sempre atrás de todos e não consegue se alinhar aos outros. Ele fica triste.
- 2 EXT. ESPAÇO.
- Um grande BURACO NEGRO se aproxima lentamente. Ele é oval, exala nuvens coloridas (rosa, vermelho, azul, laranja, verde e roxo) e gira rapidamente.
- Uma pequena ESTRELA tenta fugir dele, mas não consegue e é engolida por ele.
- 3 EXT. ESPAÇO.
- Os Planetas veem o Buraco Negro se aproximando e ficam curiosos. O Buraco Negro não faz nada, apenas observa.
- Plutão olha-o ainda bastante curioso, mas depois fica feliz: será o primeiro a entrar no Buraco Negro. Ele pula, alegre, e é engolido.
- Os outros Planetas estão preocupados, por isso continuam parados. O Buraco Negro começa então a sugá-los. Eles tentam fugir, mas não conseguem e também são engolidos. Júpiter fica entalado na “boca” do Buraco Negro e todos os Planetas se atropelam. Depois, Júpiter desentala e os Planetas, inclusive o Sol, são engolidos.
- O Buraco Negro fica um tempo em silêncio. Depois, começa a se contorcer e cospe Plutão.
- Plutão fica triste novamente.
- FIM

APÊNDICE F – Keys da animação *stop-motion* “Planetário”Figura 59 – Primeiro *key* da animação *stop-motion* “Planetário”Figura 60 – Segundo *key* da animação *stop-motion* “Planetário”Figura 61 – Terceiro *key* da animação *stop-motion* “Planetário”

APÊNDICE G – *Storyboard* da animação *stop-motion* “Planetário”

Figura 62 – *Storyboard* (1) da animação *stop-motion* “Planetário”

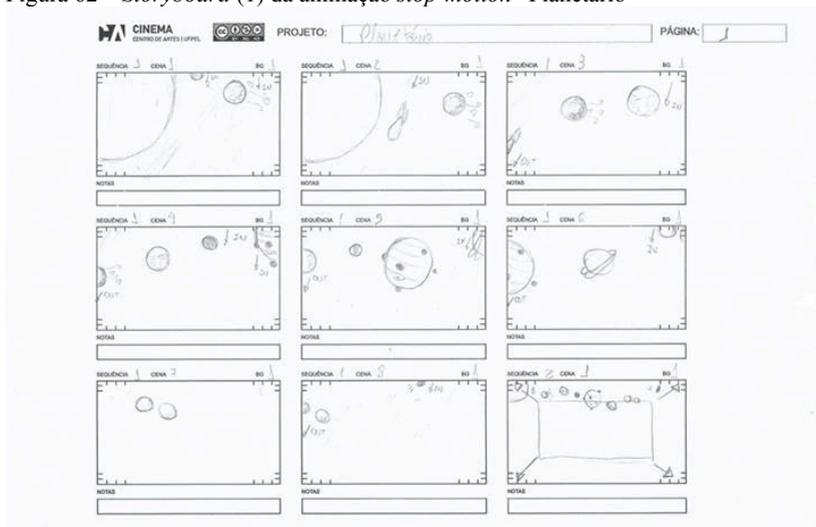


Figura 63 – *Storyboard* (2) da animação *stop-motion* “Planetário”

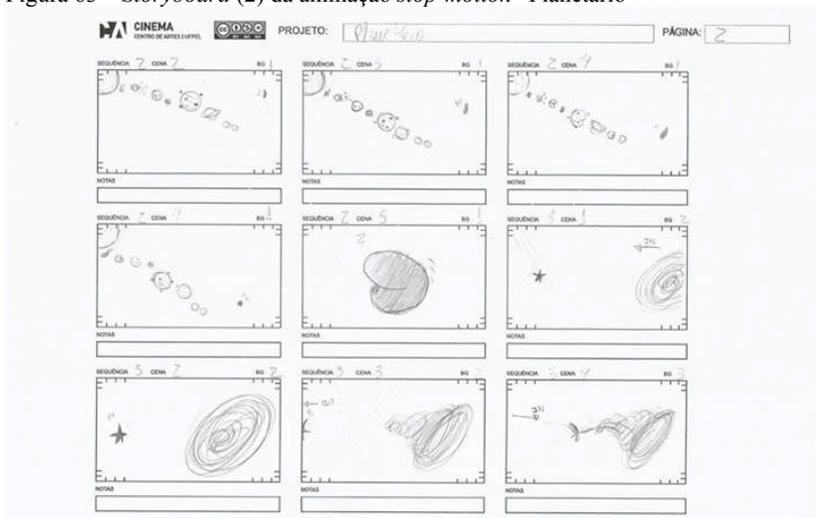


Figura 64 – Storyboard (3) da animação stop-motion “Planetário”

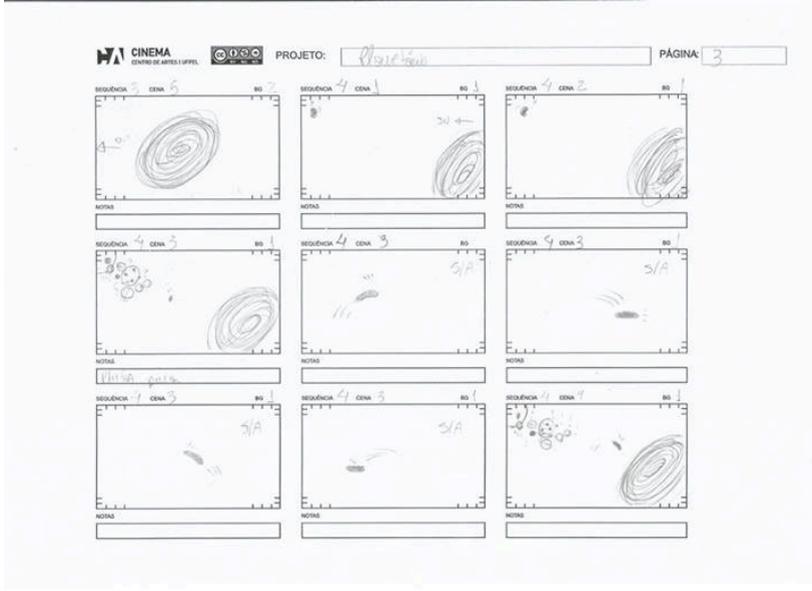


Figura 65 – Storyboard (4) da animação stop-motion “Planetário”

