

Helen dos Santos Pereira

**PADRÕES ESTÉTICOS DE ANIMAÇÕES VITORIOSAS: ANÁLISE  
VISUAL DE OBRAS VENCEDORAS EM FESTIVAIS E SUA  
APLICAÇÃO PRÁTICA**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido ao Programa de Graduação  
da Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Wiliam Machado  
de Andrade

Florianópolis  
2019

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

Pereira, Helen dos Santos

Padrões estéticos de animações vitoriosas :  
Análise visual de obras vencedoras em festivais e  
sua aplicação prática / Helen dos Santos Pereira ;  
orientador, William Machado de Andrade , 2019.  
99 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Fatores estéticos. 3. Análise  
visual. 4. Linguagem cinematográfica. 5. Composição.  
I. , William Machado de Andrade . II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III.  
Titulo.

Helen dos Santos Pereira

**PADRÕES ESTÉTICOS DE ANIMAÇÕES VITORIOSAS: ANÁLISE  
VISUAL DE OBRAS VENCEDORAS EM FESTIVAIS E SUA  
APLICAÇÃO PRÁTICA**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de Julho de 2019.

Profª. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

William Machado de Andrade (Universidade Federal de Santa Catarina)

Monica Stein (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló (Universidade Federal de Santa Catarina)



William Machado de Andrade  
Universidade Federal de Santa Catarina



Este trabalho é dedicado aos meus queridos pais.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos meus pais que me deram todo o apoio e incentivo ao longo da faculdade e no decorrer deste trabalho.

Agradeço a Giovana Sabino Bastos, diretora do curta Daisy, sem ela esse projeto não teria sido concluído. Ela teve muito empenho e me ajudou muito durante esse trabalho me dando incentivo e ânimo. Sou grata por ela ter me dado essa oportunidade de participar do projeto do curta Daisy, a história e cada personagem desta animação estão no meu coração.

Agradeço ao meu orientador que me ajudou no desenvolvimento deste relatório. E, também, agradeço a todos os professores do curso que, em suas disciplinas, contribuíram para que um sonho de uma estudante seja realizado.





“E agora, como prometido, aqui vai o meu segredo. De fato, é um segredo bem simples: é somente com o coração que podemos ver corretamente. (Antoine de Saint-Exupéry, 1943)





## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a identificação fatores estéticos e narrativos presentes em curtas-metragens animados vencedores de festivais internacionais. Por meio do método de análise de conteúdo foram analisados filmes vencedores na categoria de melhor direção de arte do festival Anima Mundi. A partir do resultado da análise de cada curta, foram identificados os fatores comuns. Estes fatores são regras de composição relacionadas à linguagem cinematográfica. O curta Daisy, produzido durante esse trabalho, foi utilizado para aplicação do resultado da análise, buscando prover reflexão sobre a aplicabilidade das características levantadas.

**Palavras-chave:** Fatores Estéticos, Composição, Linguagem cinematográfica



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Proporção Áurea	35
Figura 2. Castillo e o Píer	38
Figura 3. Castillo - Proporção áurea	38
Figura 4. Castillo - trabalhadores carregando tapetes	40
Figura 5. Linha curva no telhado	42
Figura 6. Requiem for Romance - Estilo	43
Figura 7. Requiem for Romance - Equilíbrio	44
Figura 8. Requiem for Romance - Quebra de equilíbrio	44
Figura 9. Requiem for Romance - Proporção Áurea	45
Figura 10. Requiem for Romance - Linha sinuosa	46
Figura 11. Requiem for Romance - Regra dos terços	47
Figura 12. Historia de un Oso - Profundidade	48
Figura 13. Historia de un Oso - Unidade	49
Figura 14. Historia de un Oso - foto da família	50
Figura 15. Historia de un Oso - Urso na cela	50
Figura 16. Historia de un Oso - personagens fardados	51
Figura 17. Historia de un Oso - Proporção Áurea	52
Figura 18. Historia de un Oso - Feixes de luz	52
Figura 19. Historia de un Oso - contraste cores	53
Figura 20. Historia de un Oso - Luz do corredor	54
Figura 21. The Backwater Gospel - Atenção no centro	56
Figura 22. The Backwater Gospel - Equilíbrio	57
Figura 23. The Backwater Gospel - Feixes de luz	58
Figura 24. Lêmure - Ritmo	59
Figura 25. Madagascar - Equilíbrio	60
Figura 26. Madagascar - Proporção Áurea	61
Figura 27. Madagascar - Linha sinuosa	62
Figura 28. Madagascar - Regra dos terços	62
Figura 29. Cena que introduz a história	76
Figura 30. Cena que introduz a história	77
Figura 31. Cores vivas nas cenas do Rex	78
Figura 32. Contraste de personalidades.	79
Figura 33. Cores opacas nas cenas do John	79
Figura 34. Direcionalidade segundo o esqueleto estrutural	80
Figura 35. Comparação dos dois personagens - Esqueleto estrutural	80
Figura 36. Linhas direcionais no banco	81

Figura 37. Atenção voltada para John	82
Figura 38. Peso no personagem	82
Figura 39. John e o salgueiro	83
Figura 40. Folhas do salgueiro apontando para John	83
Figura 41. Equilíbrio, par estável	84
Figura 42. Forças equilibradas	84
Figura 43. Daisy - Textura	85
Figura 44. Daisy - Textura	85
Figura 45. Daisy - Ritmo nos elementos	86
Figura 46. Daisy - Ritmo nos elementos	86
Figura 47. Daisy -Direcionalidade	87
Figura 48. Daisy - Direcionalidade	87
Figura 49. Daisy - Direcionalidade	87
Figura 50 - Daisy - Direcionalidade	88
Figura 51 - Daisy - Direcionalidade	88
Figura 52 - Daisy - Regra dos terços	89
Figura 53 - Daisy - Proporção Áurea	89





## LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Formas espaço visual. Castillo y El Armado	37
Tabela 2. Princípios do Design - Castillo y El Armado	39
Tabela 3. Formas no espaço visual - Requiem for Romance	42
Tabela 4. Princípios do Design - Requiem for Romance	45
Tabela 5. Historia de un Oso - Formas no espaço visual	48
Tabela 6. Historia de un Oso - Princípios do Design	53
Tabela 7. The Backwater Gospel - Formas no espaço visual	55
Tabela 8. Madagascar - Formas no espaço visual	59
Tabela 9. Consonâncias - Formas no espaço visual	64
Tabela 10. Consonâncias - Formas no espaço visual	65
Tabela 11. Consonâncias - Princípios do Design	65
Tabela 12. Consonância - Princípios do Design	66
Tabela 13. Consonância - Princípios do Design - Direcionalidade	67
Tabela 14. Consonância - Princípios do Design - Direcionalidade	68
Tabela 15. Consonâncias - Princípios do Design	69
Tabela 16. Consonâncias - Princípios do Design	70
Tabela 17: Consonâncias - Categorias adicionais	71
Tabela 18. Consonâncias - Categorias adicionais	72
Tabela 19. Daisy - Formas no espaço visual	76
Tabela 20. Daisy - Princípios do Design	89



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

2D - Duas dimensões  
3D - Três dimensões  
Curta - Curta metragem  
PG - Plano Geral  
PC - Plano Conjunto  
PM - Plano Médio  
PM - Plano Americano  
MPP - Meio primeiro Plano  
PP - Primeiro Plano  
PPP - Primeiríssimo Plano  
PD - Plano Detalhe



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>24</b>
<b>1.1 OBJETIVOS</b>	<b>26</b>
1.1.1 Objetivo Geral	26
1.1.2 Objetivos Específicos	27
1.1.3 Justificativa	27
1.1.4 Metodologia	28
<b>2 CONCEITO DAS CATEGORIA PARA A ANÁLISE</b>	<b>30</b>
<b>2.1 CATEGORIAS</b>	<b>30</b>
2.1.1 Categorias com o tema “Formas no espaço visual”:	30
2.1.2 Categorias com o tema “Princípios de design” :	31
2.1.3 Categorias adicionais	32
<b>2.2 Conceitos para a análise</b>	<b>33</b>
<b>3 ANÁLISE DOS CURTAS</b>	<b>36</b>
<b>3.1 Castillo y el Armado</b>	<b>36</b>
3.1.1 Formas no espaço visual	36
3.1.2 Princípios do design	37
3.1.3 Linhas de organização, regra dos terços, Luz e cor	39
<b>3.2 Requiem for Romance</b>	<b>40</b>
3.2.1 Formas no espaço visual	41
3.2.2 Princípios do Design	43
3.2.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor	46
<b>3.3 Historia de un Oso</b>	<b>47</b>
3.3.1 Formas no espaço visual	47
3.3.2 Princípios do Design	48
3.3.3 Linhas, regra dos terços, Luz e cor	54
<b>3.4 The Backwater Gospel</b>	<b>54</b>
3.4.1 Formas no espaço visual	55
3.4.2 Princípios do Design	55
3.4.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor	57
<b>3.5 Madagascar</b>	<b>58</b>
3.5.1 Formas no espaço visual	58
3.5.2 Princípios do Design	59

3.5.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor	61
<b>4 CONSONÂNCIAS</b>	<b>63</b>
4.1 Tabela “Formas no espaço visual”	63
4.2 Tabela “Princípios de design”	65
4.3 Tabela “Categorias adicionais”	70
4.4 Resultado da análise	72
<b>5 PADRÕES ESTÉTICOS E NARRATIVOS APLICADOS NO CURTA DAISY</b>	<b>75</b>
5.1 Conceito do curta Daisy	75
5.2 Formas no espaço visual	75
5.3 Princípios de design e Categorias adicionais	77
5.3.1 Unidade	77
5.3.2 Contraste, luz e cor	78
5.3.3 Equilíbrio	79
5.3.4 Textura	84
5.3.5 Ritmo	85
5.3.6 Direcionalidade e linhas de organização	86
5.3.7 Proporção e Regra dos terços	88
<b>6 CONCLUSÃO</b>	<b>92</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>96</b>



## INTRODUÇÃO

O reconhecimento internacional das animações brasileiras revela a capacidade criativa nacional. Este trabalho busca mostrar a contribuição das regras de composição cinematográficas presente em animações nacionais. Foi identificada a forma que cada conceito de composição contribui para a expressão do significado da mensagem em curtas que foram premiados. A partir dessa análise, foi identificado a presença desses conceitos no curta produzido durante este trabalho.

Em uma entrevista da DW Brasil (Camarote.21, Especial Festival de Animação Annecy, 2018), feita no festival Annecy, o produtor do Copa Studio (produtora de animação brasileira) Zé Brandão mencionou que o criador do Irmão do Jorel costuma dizer que o Brasil é o “irmão do Jorel do mundo”. O que o produtor quis passar é que assim como o personagem fica à sombra do irmão, mas possui sua particularidade, o Brasil tem seu potencial e não precisa ficar à sombra de outros lugares. A homenagem da Annecy, na 42ª edição, às animações brasileiras, mostra o reconhecimento internacional da capacidade criativa brasileira.

Segundo Aída Queiroz, sócia fundadora do Anima Mundi, o Brasil poderia prestar um serviço de terceirização de animação, mas optou por fazer sua própria produção (DW Brasil, Camarote.21, Especial Festival de Animação Annecy, 2018). Isso é um fator decisivo para o desenvolvimento da indústria de animação brasileira porque com produções autorais cria-se a propriedade intelectual e retenção dos direitos de veiculação e licenciamento que podem ser vendidos mundo afora.

Com indicações ao Oscar e prêmios conquistados no festival Annecy, a animação brasileira ganhou visibilidade internacional. O Annecy é o maior festival de animação do mundo e do mercado da animação mundial. Nele, o Brasil ganhou os principais prêmios três anos seguidos: o de maior longa-metragens com o filme “Uma história



de Amor e Fúria” (2013), de Luiz Bolognesi e “O Menino e o Mundo (2014), de Alê Abreu. Também ganhou o prêmio de melhor curta metragem, em 2015, com o Curta Guida, de Rosana Urbes.

Outro fator a ser lembrado é que o curta “O Menino e o Mundo” chegou a ser indicado ao Oscar em 2016 e conquistou o Annie Awards, considerado o Oscar da Animação, na categoria de melhor animação independente. Já conquistou o Prêmio Platino do Cinema Ibero-americano e já foi vendido em mais de 80 países. (CARVALHO, 2016).

O Anima Mundi, Festival internacional de Animação, é um dos principais do mundo e o maior da América Latina. Ao longo dos últimos 25 anos já atraiu um público de mais de um milhão e duzentas mil pessoas e apresentou mais de nove mil filmes de 70 países diferentes (TV Escola, Uma Viagem pelo Anima Mundi, 2018). Esse festival foi criado em 1993 com o objetivo de fortalecer o mercado de animação no Brasil; hoje ele oferece experiências para animadores, educadores e produtoras. Em seu festival, o Anima Mundi forma público mostrando o que é produzido no mundo inteiro, promovendo e divulgando o cinema de animação. Este festival, também, é qualificado pela Academy of Motion Pictures Arts and Sciences (Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos EUA). Isso significa que o curta vencedor do grande prêmio será considerado elegível de concorrer ao Oscar (ANIMA MUNDI, Regulamento, 2016).

Tendo tal contexto em vista o presente trabalho foi construído com base na hipótese de que podem haver certos fatores estéticos que contribuem para que uma animação produzida seja premiada em festivais internacionais. Fatores estes que potencialmente auxiliam a interpretação e a expressão do significado da mensagem da história. Segundo ARNHEIM (2005, p.146), “é necessária precisão de formas para comunicar as características visuais de um objeto”, e “toda a reprodução é interpretação visual” (p.146). Ou seja, para que uma imagem possa transmitir sua mensagem, suas formas precisam estar

configuradas de uma maneira que possibilite a interpretação. Nesse sentido, para a animação, o enquadramento de cada cena pode ter elementos que narram a história guiando ao significado de cada ação, pretendendo tornar a mensagem passível de compreensão e dando valor a ela.

No intuito de refletir acerca das estratégias visuais de obras vencedoras de festivais como o Annecy, o presente trabalho está estruturado da seguinte forma: o primeiro capítulo destina-se aos objetivos, justificativa e método deste trabalho. O método foi elaborado com base na análise de conteúdo, onde categorias são definidas para que animações de curta metragem, que foram selecionadas como objeto de estudo, sejam analisadas.

O capítulo 2 mostra uma breve explicação dos conceitos que são utilizados para análise. Os Capítulos 3 e 4 são destinados a análise de cada curta. No capítulo 5 uma animação produzida durante esse trabalho foi utilizada para que seja possível identificar a aplicação do resultado da análise dos curtas, a fim de demonstrar o potencial do estabelecimento e aplicação de regras de composição em obras vencedoras. No último capítulo estão as considerações finais onde é mostrado se o objetivo foi atingido na animação produzida e sua contribuição para a animação brasileira.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Este trabalho busca identificar quais são os fatores estéticos e narrativos que contribuem para que uma animação de curta metragem seja premiada em festivais internacionais. Para demonstrar esses fatores, este trabalho tem como objetivo identificar tais elementos coincidentes de animações vencedoras do Anima Mundi nos últimos 10 anos.

### **1.1.2 Objetivos Específicos**

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- Aplicação dos os resultados das análises dos curtas premiados em um curta-metragem autoral.
- Demonstrar consonância entre os padrões levantados e o referencial teórico.

### **1.1.3 Justificativa**

O mercado da animação no Brasil anda crescendo e sendo reconhecido internacionalmente. De acordo com a Associação Brasileira de animação (SEBRAE. Boletim, O crescente mercado da animação no Brasil, 2014, p.3), em apenas quatro anos foram produzidos 72% filmes a mais do que na década anterior. E por dois anos consecutivos, longas brasileiros venceram o prêmio Cristal do Annecy, festival de animação mais importante do mundo.

Eventos como esse e o Anima Mundi, festival escolhido para a seleção das obras aqui analisadas, ajudam a divulgar as obras nacionais mundo afora, além de estimular produtores a novas linguagens que podem ajudar o crescimento e a consolidação da indústria. Assim sendo, compreender os fatores comuns que levam à premiação pode abrir caminhos para a promoção das obras e criação de identidade do produto brasileiro.

Na direção de arte as animações brasileiras ganharam prêmios no festival internacional de animação Anima Mundi, mas ainda não ganharam prêmios no festival de Annecy ou o Oscar. Com isso este trabalho se direciona para a análise de animações que conquistaram o prêmio de melhor direção de arte.

Segundo BROWN (2002,p.38) uma imagem deve transmitir significado, por isso, é com a direção de arte, em sua linguagem visual, que o objectivo (mensagem) da história é passado. A direção de arte abordada neste trabalho está direcionada as regras básicas de

organização visual. Com isso foi abordado conceitos de design e da linguagem visual onde a composição se utiliza dos princípios de design e a junção de forma e conteúdo.

#### **1.1.4 Metodologia**

Foram analisadas, pelo método de análise de conteúdo, as formas que as animações premiadas expressam suas ideias através de suas características visuais. Isso para que se possa ser entendido se há alguma característica estética que contribui para premiações em festivais.

Traçando pontos em comum, é demonstrado significado da utilização de características estéticas e narrativas presentes nos curtas premiados. Também utilizado como objeto de análise o curta animado “Daisy”, projeto produzido durante este trabalho. Nele são aplicadas as características que foram levantadas das animações vencedoras do festival.

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. A análise categorial temática possui categorias construídas conforme um tema.

Os documentos submetidos à análise são os curtas vencedores da categoria “Melhor direção de arte” do festival Anima Mundi. A hipótese é que há um padrão visual nas animações de curta metragem vencedoras que contribuem para que um curta seja premiado.

Os filmes analisados são:

- Madagascar, de Carnet de Voyage (França), premiado em 2010
- The Backwater Gospel, de Bo Mathorne (Dinamarca), premiado em 2011
- “Requiem For Romance”, de Jonathan NG (Canadá), premiado em 2013
- Historia de un Oso, de Gabriel Osorio (Chile), premiado em 2014

- Castillo y el Armado, de Pedro Harres (Brasil), premiado em 2015

As categorias desta análise, segundo detalhadas a seguir, são:

- Formas no espaço visual: linhas e contornos, figura e fundo, profundidade
- Princípios de design: unidade, equilíbrio, simetria, ritmo, repetição, direcionalidade, contraste, textura
- Linha: forma que a linha organiza o espaço bidimensional
- Luz e cor: significado que trazem para a história
- Regra dos terços

## **2 CONCEITO DAS CATEGORIA PARA A ANÁLISE**

Para a análise, foram escolhidos princípios presentes em uma composição visual que contribuem para a percepção. Esses princípios foram separados em categorias relacionadas à linguagem visual.

Segundo ARNHEIM (2005, p.146), “é necessário precisão de formas para comunicar as características visuais de um objeto”, e “toda a reprodução é interpretação visual” (p. 146). Ou seja, para que uma imagem possa transmitir sua mensagem, suas formas precisam estar configuradas de uma maneira que possibilite a interpretação. Segundo SALLES, “o conteúdo determina a forma, esta, por sua vez representa o conteúdo” (1998,p.73), logo a mensagem de um filme está associada a forma que os elementos visuais estão configurados. As categorias são características que podem estar presentes na composição de uma obra visual.

O referencial teórico dos conceitos para cada categorias neste trabalho são as obras de Arnheim (2005) e Brown (2002).

### **2.1 CATEGORIAS**

#### **2.1.1 Categorias com o tema “Formas no espaço visual”:**

- Linhas hachuradas: acontece quando uma combinação de linhas produz uma figura. São um grupo composto de linhas paralelas próximas que criam uma combinação, formando uma superfície coerente. Assim as linhas deixam de agir como objetos individuais e agem como linhas hachuradas. (Arnheim, 2005, p. 209)
- Linha contorno: Quando uma linha envolve uma área criando um objeto visual. Em um círculo, a linha circundada é percebida como um objeto e seus arredores como um fundo vazio. A linha de um objeto independente unidimensional torna-se em contorno de objeto bidimensional, tornando-se parte de um todo. A área limitada pela linha tende a dar maior impressão de densidade e é de aparência mais sólida enquanto o fundo é mais amplo.(Arnheim, 2005, p. 211).

- Figura e fundo: Não se consideram mais que dois planos. Um deles tem que ocupar mais espaço que o outro e tem que ser ilimitado; a parte visível do outro tem que ser menor. Uma delas se encontra na frente da outra, uma é a figura a outra o fundo. A superfície circundada limitada tende a ser vista como figura e a circundante ilimitada como fundo. As duas áreas possuem diferentes texturas, pois a figura limitada possui maior densidade que o fundo. Quando a densidade da textura é aumentada a situação figura fundo criada pelo contorno pode ser reforçada ou invertida. A textura favorece a figura. (Arnheim, 2005, p. 217).
- Profundidade espacial: Elementos visuais que simulam senso de profundidade incluem (Brown, 2002, p.42):
  - Tamanho relativo: Relação entre a mudança de tamanho dos elementos. Pode ser usado para concentrar a atenção do espectador em um elemento considerado importante.
  - Perspectiva linear: regras de perspectiva que auxiliam na organização visual.
  - Escorço: Redução da figura segundo as regras de perspectiva. O que está mais próximo do olho parece maior do que o que está mais distante, essas distorção visual dá pistas de profundidade.
  - Claro e escuro: lida com iluminação, estabelece percepção de profundidade e cria foco visual. O gradiente, que é usado para para simular a iluminação, tende a dar volume perspectivo com um aspecto tridimensional.

### **2.1.2 Categorias com o tema “Princípios de design” :**

Estas técnicas de design básico adicionam profundidade, movimento e força visual aos elementos do quadro, são diretrizes para a organização visual (Brown, 2002, p.39):

- Unidade: princípio em que todos os fatores da composição atuam juntos para a representação da mensagem. Ocorre, também, quando há semelhança ou uniformidade no estilo dos

objetos visuais (TEIXEIRA, NUNES, GONÇALVES, SOUSA, 2014,p.134).

- Ritmo: Quando um ritmo de repetição de elementos semelhantes criam um padrão de organização.
- Proporção: Relação de proporção e tamanho dos componentes visuais no enquadramento. Está relacionada a forma que os elementos estão organizados no enquadramento. Um exemplo é a lei áurea.
- Contraste: Carrega considerável peso emocional e narrativo. Componente visual importante na definição de profundidade, relações espaciais. Tem a função de estimular e atrair a atenção. O contraste é uma função do valor claro / escuro, da cor e textura dos objetos no quadro e da iluminação.
- Textura: É uma função dos objetos que molda a iluminação.
- Direcionalidade: Determina a direção das forças visuais. Tudo o que não é simétrico é direcional.
- Equilíbrio: Segundo Arnheim (1980, pág.15), o equilíbrio acontece quando as forças dos elementos visuais se compensam mutuamente. Cada elemento em uma composição visual tem um peso visual. Estes podem ser organizados em uma composição equilibrada ou desequilibrada. O peso sofre influência:
  - Da localização, o peso de um elemento aumenta em relação a sua distância do centro.
  - Profundidade espacial, quanto maior for a profundidade alcançada por uma área do campo visual, maior será o seu peso.
  - Tamanho, o maior objeto será o mais pesado. Enquanto a cor as cores claras são mais pesadas do que as escuras.

### 2.1.3 Categorias adicionais

- Linha de organização (Brown, p.45): É uma linha imaginária constante no design visual. Ela pode organizar um espaço bidimensional de uma forma compreensível, atuando como uma linha sinuosa (tem forma de um S), vertical, horizontal e diagonal. .



- Luz e Cor: Segundo Arnheim (p. 293), sem luz os olhos não podem observar nem forma, nem cor, nem espaço, nem movimento. A cor e a luz auxiliam na visão tridimensional e são ferramentas que adicionam significado ao conteúdo da história. Enquanto maior a luz, menor é o gradiente e mais plano parecerá o objeto. Enquanto mais uniforme for a iluminação menos estrutural é a visão tridimensional (Arnheim, p 300).
- Regra dos terços (Brown, p.51): É uma regra de composição que divide o quadro em terços, útil para qualquer agrupamento composicional. Os principais pontos de interesse ficam em qualquer uma das quatro interseções das linhas internas.

## 2.2 Conceitos para a análise

Os conceitos deste tópico servem de auxílio na análise de cada curta. Estes conceitos são complementos que explicam a utilidade de cada categoria nas cenas dos curtas.

Os enquadramentos servem de auxílio para explicação de cada categoria. Eles, também, foram utilizados para mostrar as cenas que foram escolhidas como objeto de análise. Segundo Gerbase (2012), o enquadramento determina o modo em que o espectador percebe o universo da história. É um processo em que uma imagem é vista de um certo ângulo e plano (distância entre a câmera e o objeto). Na explicação do enquadramento foram utilizados os elementos: plano e o ângulos.

A proporção áurea foi utilizada para exemplificar o uso da categoria “Proporção”. A Proporção Áurea, também conhecida como média de ouro, ela é uma forma de medição que é encontrada na natureza. Quando utilizada em composições visuais, resulta em formas orgânicas, naturais e esteticamente prazerosas ao olhar criando um senso de beleza. (GROSS, 200-)

Enquadramentos:

Planos:

- Plano Geral (PG): Possui um ângulo visual aberto que enquadra o cenário em uma grande proporção. O personagem tem um espaço bem reduzido.
- Plano de Conjunto (PC): Também possui um ângulo aberto, mas o personagem possui um espaço relativamente maior na tela.
- Plano Médio (PM): O personagem é enquadrado por inteiro
- Plano Americano (PA): O personagem é enquadrado do joelho para cima.
- Meio Primeiro plano (MPP): Personagem enquadrado da cintura para cima
- Primeiro Plano (PP): também chamado de “Close-up”, ou “close”. neste o personagem é enquadrado do peito para cima.
- Primeiríssimo plano (PPP): enquadramento dos ombros para cima
- Plano Detalhe (PD): Enquadra uma parte do rosto ou do corpo, e também é usado para objetos pequenos.

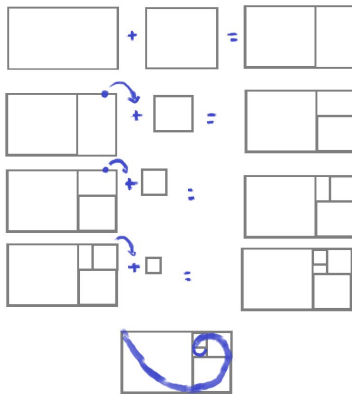
#### Ângulos:

- Ângulo Normal: no enquadramento o ângulo fica no nível dos olhos do personagem.
- Plongée: o personagem é visualizado de cima para baixo
- Contra - Plongée: o personagem é visualizado de baixo para cima
- Dutch Angle: o ângulo do enquadramento é inclinado para trazer tensão visual (Brown, p.66)

#### Proporção Áurea

Se for colocado um quadrado sobre um retângulo, as duas figuras vão resultar em uma imagem com proporção áurea. Se for desenhado um arco em cada quadrado, de um canto ao outro, resultará na primeira curva da Espiral Áurea (ou sequência de Fibonacci).

Figura 1. Proporção Áurea



Fonte: Autora

### 3 ANÁLISE DOS CURTAS

Para servir de auxílio nas análises de cada curta, ilustrações foram feitas explicando o uso de cada categoria nas cenas do curta. As ilustrações são adaptações do desenho das cenas originais porque este trabalho não possui direitos de veicular as imagens dos desenhos dos curtas.

#### 3.1 Castillo y el Armado

Esta animação curta metragem foi produzida pela Otto desenhos animados em 2014. Pedro Harres é o roteirista, diretor e editor. A história foi baseado em um acontecimento real de um pescador chamado Ruben Castillo, o diretor de arte do filme. Este filme ganhou o prêmio da categoria de melhor animação do Anima Mundi em 2015.

##### 3.1.1 Formas no espaço visual

O desenho dessa animação é todo feito por linhas hachuradas. São essas linhas que dão forma e iluminação aos elementos das cenas. Mesmo sendo hachurado há uma distinção entre a figura e o fundo, por ocorrer iluminação simulada pelas linhas nas figuras.

Todas as figuras possuem um contorno, dando a impressão de densidade e aparência mais sólida comparado ao fundo. Havendo uma maior densidade de texturas, o contorno é reforçado com mais linhas hachuradas para a figura ser favorecida. As linhas também auxiliam na expressão do personagem e também da cena inteira.

O claro e o escuro, nesse caso o preto e o branco, dão uma noção de profundidade simulando a iluminação do cenário. A perspectiva é utilizada apresentando e dando profundidade ao cenário, e o escorço demonstra o que está longe e o que está perto. Na primeira cena, a perspectiva e escorço auxiliam na a movimentação da câmera em 180°, apresentando assim o cenário. Há muitas cenas que a profundidade, por meio da perspectiva, auxilia na apresentação dos cenários, ajudando a simular o ângulo da câmera nas cenas. Também é utilizado o tamanho relativo dando atenção maior a um objeto ou elemento específico. Com a perspectiva, a profundidade é explorada e a distância dos elementos também.

Tabela 1: Formas espaço visual. Castillo y El Armado

Linhas	Figura e Fundo	Profundidade
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Padrão de linhas e hachuras.</li> <li>. Linhas que simulam a iluminação.</li> <li>. Dão forma aos objetos</li> <li>. Ajudam a expressar emoção e agilidade na composição e objetos das cenas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. As linhas hachuradas simulam a iluminação auxiliando na distinção entre figura e fundo.</li> <li>. Possui linhas de contorno com o auxílio das linhas hachuradas para favorecer a figura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Uso da perspectiva, do escoreço e da relação de tamanho.</li> <li>. Deformação do desenho do personagem para dar profundidade.</li> <li>-Sobreposição em relação proporção do tamanho dos personagens</li> </ul>

Fonte: Autora

### 3.1.2 Princípios do design

Este filme é uma história contada de um pescador relacionada a um acontecimento ruim e brutal. As linhas hachuradas são os elementos principais que contribuem para a mensagem da história, porque eles conseguem trazer um aspecto obscuro e expressivo para a cena. São esses elementos que trazem unidade a todos os objetos visuais das cenas, nada foge do padrão imposto por esse estilo.

O pier (figura 2) é um elemento que traz ritmo por causa da repetição das madeiras, que vão se repetindo até chegarem no local em que ocorrerá toda a ação e clímax da história.

Há cenas que são equilibradas devido aos pesos que são distribuídos seguindo a regra dos terços e o princípio de que o elemento é mais pesado quando está mais distante do centro (ARNHEIM, 2005, p.16). Isso significa que enquanto um elemento está em uma região o outro está em outra, de tal forma que os seus pesos se compensam. Um exemplo é uma cena de plano conjunto onde o personagem fica do lado esquerdo do quadro e o pier do lado direito(figura 2).

A proporção é organizada segundo a profundidade em que os objetos se encontram.

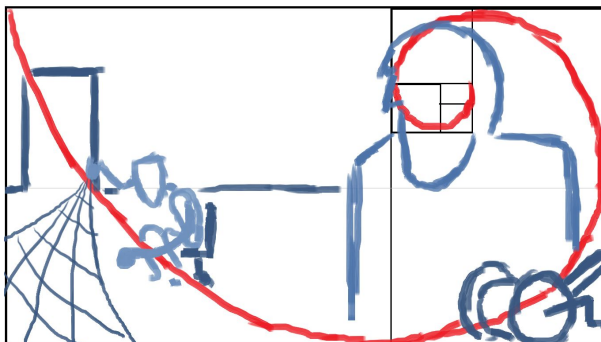
Figura 2. Castillo e o Pier



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Pedro Harres para fins didáticos

Na cena em que Castillo fala com seu avô (figura 3), os personagens são proporcionais à distância que um tem do outro segundo a perspectiva. A proporção áurea, também, está presente neste enquadramento, o direcionamento do olhar começa da ponta da porta, passa pela mão do avô, pela vara de pesca até chegar aos olhos do Castillo. Tal organização traz direcionalidade e equilíbrio para a composição.

Figura 3. Castillo - Proporção áurea



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Pedro Harres para fins didáticos

A linha sinuosa presente no píer (figura 2) traz direcionalidade ao ambiente em que ocorre a ação da história.

Há um contraste entre o claro e o escuro no momento do clímax, mostrando o que é brutal e sombrio. As texturas são as linhas hachuradas que compõem todas as cenas, expressando ação, movimento, tensão e emoção.

As cenas contêm: unidade, ritmo, equilíbrio, direcionalidade, textura, proporção e contraste

Tabela 2: Princípios do Design - Castillo y El Armado

Unidade	- Linhas hachuradas. - Preto e o branco
Ritmo	- Fila vertical de pessoas carregando tapetes. - Madeiras do píer
Equilíbrio	- Elementos que se compensam - Fila vertical de trabalhadores no centro do enquadramento
Direcionalidade	- Linha sinuosa no píer - Fila de trabalhadores
Textura	- Linhas hachuradas expressivas
Proporção	- Organizada segundo a distância dos personagens com o uso da perspectiva
Contraste	-Uso do preto e do branco para mostrar o que é brutal, cruel e ruim

Fonte: Autora

### 3.1.3 Linhas de organização, regra dos terços, Luz e cor

As linhas imaginárias também estão presentes nas cenas. Um exemplo é o pier que possui uma linha sinuosa que direciona até o local onde ocorre o clímax da história. Na cena em que os trabalhadores levam em fila os tapetes (figura 4), a linha vertical está presente conduzindo até um local onde colocam as cargas. A linha sinuosa no pier está presente nas cenas de tal maneira que ela se torna um elemento principal, muitas vezes direcionando para a ação.

Figura 4. Castillo - trabalhadores carregando tapetes



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Pedro Harres para fins didáticos

A regra dos terços também está incluída na composição. Na cena em que Castillo vai pegar sua vara de pescar e conversa com seu avô (figura 3), a composição da cena está organizada baseada na regra dos terços. Outra cena que utiliza essa regra é a de quando Castillo no lado esquerdo do enquadramento observa o pier que está do lado direito (figura 2).

Todo o filme é em preto e branco, utilizando um contraste entre o claro e o escuro de uma forma que é expressado a emoção e a tensão do clímax da cena.

### 3.2 Requiem for Romance

Curta metragem de animação dirigida por Jonathan NG. Esse filme é narrado por uma conversa de telefone sobre o término de um



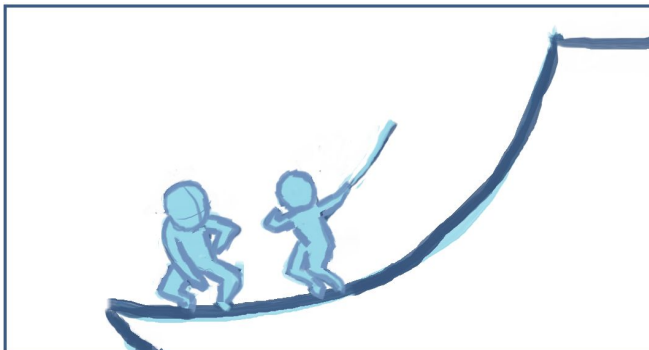
relacionamento que é ilustrado por cenas de lutas de arte marcial. O desenho é em arte aquarela e o ambiente de combate se passa em um vilarejo. Esse curta é inspirado nas animações chinesas dos anos 50 feitas em aquarela. A batalha se passa na China feudal onde a influência da família ia contra o relacionamento do casal apaixonado.

### **3.2.1 Formas no espaço visual**

Nesse curta as figuras possuem linhas de contornos que diferenciam a figura do fundo. Os contornos também diferenciam uma figura das outras de modo que elas não pareçam as mesmas. As casas, os animais e os personagens possuem uma densidade comparada com o fundo por causa do contorno e da adição do sombreamento em aquarela. As linhas dão formas aos objetos, profundidade e perspectiva. O uso das linhas na vertical é constante, elas estão presentes nas casas (mais utilizadas nos telhados), nas árvores, nos bambus. Os bambus não chegam a ser objetos bidimensionais, mas são unidimensionais, onde são visualizadas apenas linhas verticais. As linhas são os principais elementos que diferenciam a figura do fundo, sem elas não há figura.

As árvores e as casas do vilarejo possuem linhas hachuradas e verticais dando textura aos objetos e direcionalidade às cenas. Em um enquadramento de plano geral com o ângulo *plongée* (figura 10), em que o vilarejo está sendo visto de cima, por haver um contorno nas árvores apenas por cima, as linhas hachuradas acabam direcionando para baixo onde estão as casas. Os contornos dos objetos auxiliam na composição do enquadramento. Em uma cena em que os personagens estão lutando no telhado (figura 5), a linha curva do contorno deste está auxiliando na composição da cena. O contorno direciona até os personagens. Tanto linhas quanto os contornos, sejam na forma vertical, horizontal, diagonal ou curvada, direcionam até os personagens na composição equilibrando o enquadramento.

Figura 5. Linha curva no telhado



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Jonathan NG para fins didático

A perspectiva simulada pelas linhas trazem profundidade aos objetos e ao cenário. O escorço também é utilizado onde há uma redução da figura segundo a regra da perspectiva.

Tabela 3: Formas no espaço visual - Requiem for Romance

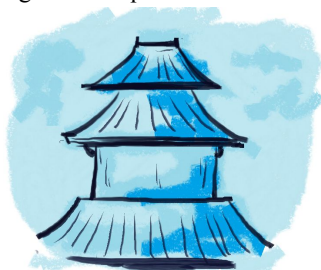
Linhas	Figura e fundo	Profundidade
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Contorno que diferencia uma figura da outra.</li> <li>. Uso de linhas direcionais nos objetos, na forma vertical, horizontal, diagonal e curvada.</li> <li>. Objetos bidimensionais formado por linhas verticais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Linhas e contornos que diferenciam a figura do fundo</li> <li>. Linhas de contorno com o auxílio do sombreado de aquarela favorecendo a figura em relação ao fundo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Uso da perspectiva com o auxílio das linhas para dar profundidade.</li> <li>. Escorço nos objetos e personagens que trazem profundidade</li> </ul>

Fonte: Autora

### 3.2.2 Princípios do Design

O estilo do desenho deste filme utiliza as características das pinturas chinesas feitas em rolos. A constante presença de elementos no eixo vertical, a pintura em aquarela, as linhas e os contornos são traços do estilo da arte chinesa feita em rolos. Esses elementos junto com a utilização das cores auxiliam na composição das cenas e indicam o tempo que se passa a história e trazem unidade na composição. A composição de todas as cenas utilizam esses elementos.

Figura 6. Requiem for Romance - Estilo

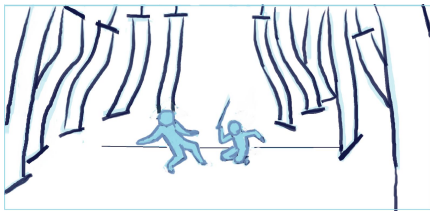


Fonte: Autora, baseado no estilo de ilustração do curta Requiem for Romance

As linhas das árvores, das telhas, dos bambus e os rolos de papel pendurados trazem ritmo, direcionalidade e equilíbrio para a composição das cenas. As árvores possuem linhas verticais que representam as folhas. As telhas possuem linhas curvas de contorno e textura que direcionam para os personagens. Os bambus, com suas formas unidimensionais, também direcionam para os personagens.

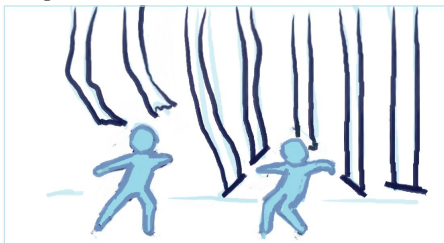
Em um enquadramento de plano conjunto (figura 7), rolos de pinturas chinesas estão pendurados no eixo vertical de uma maneira que direcionam para a ação dos personagens. A simetria nos rolos de papel contribuem para o equilíbrio das cenas e trazem estabilidade. Quando a personagem corta os rolos com a *katana* (espada japonesa), a estabilidade é quebrada podendo simbolizar o relacionamento do casal (figura 8).

Figura 7. Requiem for Romance - Equilíbrio



Fonte: Autora, adaptado do desenho original de Jonathan NG para fins didáticos

Figura 8 - Requiem for Romance - Quebra de equilíbrio



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Jonathan NG para fins didáticos

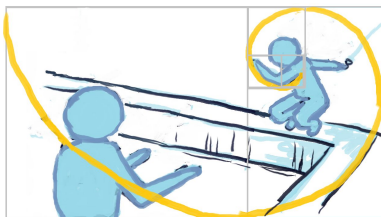
Na cena em que o vilarejo é visto de cima, em um enquadramento de plano geral e de ângulo *plongée* (figura 10), por existir um contorno somente na parte superior da árvore, as linhas acabam direcionando para baixo, onde se encontram as casas. Nesta cena o vilarejo está no meio de elementos que direcionam para o centro onde este se encontra. É possível identificar três elementos que direcionam para o centro, onde se passa grande parte da história, estes são: as árvores, com suas linhas verticais; o riacho, com a linha sinuosa e o contorno das montanhas.

O contraste entre o azul e o vermelho expressam tensão, momento em que a discussão do casal fica mais pesada.

Em uma das cenas (figura 9) é possível observar a proporção áurea na organização dos elementos visuais na composição. Essa

proporção traz equilíbrio no enquadramento e direcionalidade. O direcionamento do olhar começa no homem e termina na mulher.

Figura 9. Requem for Romance -  
Proporção Áurea



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Jonathan NG para fins didáticos

As cenas contém: Unidade, ritmo, equilíbrio, direcionalidade, textura, proporção e contraste

Tabela 4: Princípios do Design - Requem for Romance

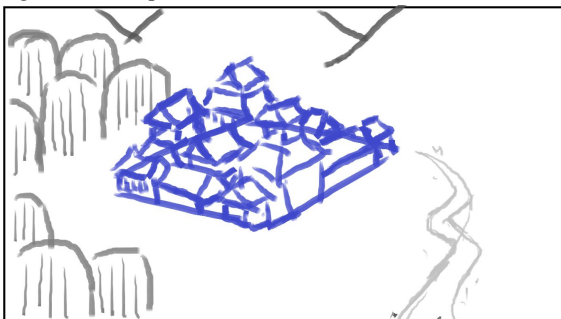
Unidade	Pintura, linha, contorno e cor
Ritmo	Rolos de pintura pendurados no eixo vertical. Linhas verticais das textura dos objetos Imagem unidimensional dos bambus
Equilíbrio	Proporção áurea, rolos de papel pendurados,
Direcionalidade	Linhas verticais, curvas e diagonais dos objetos. Rolos de pinturas pendurados Bambus e a proporção áurea
Textura	Pintura que demonstra os sentimentos Linhas que dão direcionalidade na composição
Contraste	Cores para simbolizar momento de tensão e melancolia

Fonte: Autora

### 3.2.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor

Na cena em que o vilarejo é visto de cima (figura 10), é possível identificar a linha sinuosa no riacho que direciona para as casas. A linha vertical presente no contorno das montanhas, direcionam para o centro. A textura das árvores apontam para baixo, que é o lugar onde está o vilarejo.

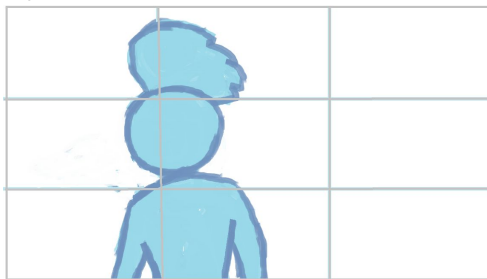
Figura 10. Requiem for Romance - Linha sinuosa



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Jonathan NG para fins didáticos

A regra dos terços também está presente nos enquadramentos das cenas onde os personagens ficam mais próximos das interseções das linhas internas (exemplo presente na figura 11). As cores são utilizadas para representar os sentimentos dos personagens.

Figura 11. Requiem for Romance - Regra dos terços



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Jonathan NG para fins didáticos

### 3.3 Historia de un Oso

Filme de animação 3D, dirigido por Gabriel Osorio, é uma história de um urso que, através do seu diorama, conta um acontecimento do passado onde ele foi sequestrado por agentes fardados, afastado de sua esposa e de seu filho e forçado a trabalhar em um circo. Premiado o melhor curta da categoria “Melhor direção de arte” em 2014, esse filme ganhou o Oscar em 2016 na categoria de “Melhor Curta- Metragem de animação”. Foi baseado no relato familiar da época da ditadura chilena. O relato é uma acontecimento do avô do diretor.

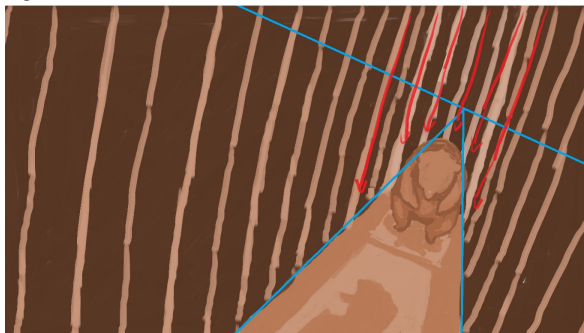
#### 3.3.1 Formas no espaço visual

Os elementos dessa animação não possuem linha de contorno. As figuras se diferenciam do fundo sem a necessidade do contorno, isso acontece porque a iluminação, o sombreado e a forma tridimensional exercem essa função.

A perspectiva linear é utilizada para expressar profundidade. Em uma cena com o ângulo *plongée*, onde o urso está preso em uma gaiola (figura 12), a linha do horizonte está inclinada (*dutch angle*) criando uma tensão visual. Essa inclinação na composição expressa o sentimento de repressão. O tamanho pequeno do personagem traz uma

maior sensação de profundidade indicando submissão, como se ele estivesse inferiorizado sob o poder repressor da autoridade. As linhas presentes nas grades também auxiliam na profundidade trazendo um peso sobre o personagem. O uso da iluminação também traz profundidade para a composição.

Figura 12. Historia de un Oso - Profundidade



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Tabela 5: Historia de un Oso - Formas no espaço visual

Linhas	Figura e fundo	Profundidade
Sem necessidade de uso de linha de contorno. Não tem linhas hachuradas	Diferença de textura entre a figura e o fundo. Separação entre figura e fundo através da textura, da iluminação e da forma	Perspectiva linear e a Iluminação criando foco visual. Linhas das grades Tamanho relativo, presente no urso

Fonte: Autora

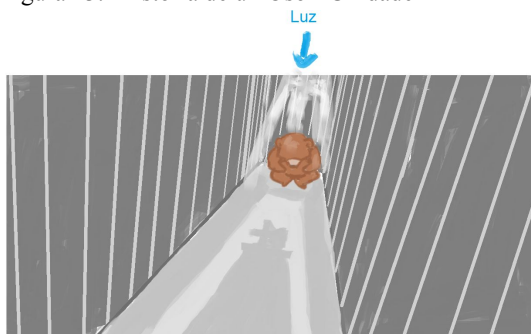
### 3.3.2 Princípios do Design



O que predomina no estilo dos elementos desta animação, são as formas geométricas de círculos, quadrados e triângulos. A forma circular presente nas composições cria uma referência ao diorama, onde a história é contada. Os vilões possuem formas triangulares expressando perigo. A forma quadrangular presente na composição expressa tristeza e melancolia. Essas formas geométricas contribuem para a unidade nas composições.

Na cena em que o urso é preso em uma gaiola, todos elementos contribuem para a unidade na composição. O tamanho pequeno do personagem em relação a sombra do guarda, a linha do horizonte inclinada, os feixes de luz e as grades expressão opressão sobre o personagem. A Luz no fundo indica a liberdade que o urso não tem. As grades, junto com a sua perspectiva, trazem peso opressor sobre o urso. A Linha do horizonte inclinada traz um desequilíbrio mostrando um lugar hostil. O tamanho pequeno personagem mostra submissão e a sombra grande indica a hostilidade do opressor.

Figura 13. Historia de un Oso - Unidade



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Quando o urso olha para a foto da família (figura 14) depois de a cela se fechar, em um enquadramento de plano detalhe, a linha do horizonte na perspectiva da composição da cena fica equilibrada na cena seguinte. Nesta cena (figura 15), as grades estão retas e o personagem se encontra no centro do enquadramento. A organização desses elementos

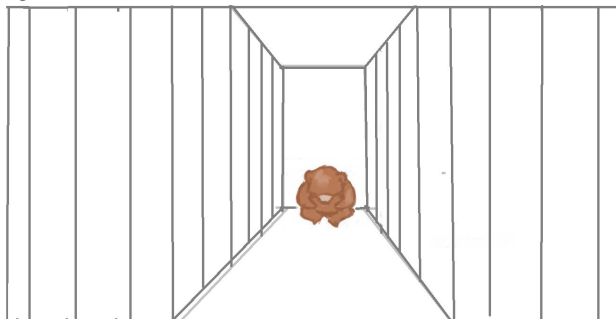
traz equilíbrio à composição, demonstrando um pequeno consolo para o personagem.

Figura 14. Historia de un Oso - foto da família



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Figura 15. Historia de un Oso - Urso na cela



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

O ritmo também está presente nas composições sendo identificados nos feixes de luz, nas grades da jaula, nas janelas dos prédios, nas formas circulares do chão e das árvores no diorama e na fila dos personagens fardados entre outros elementos. Esses ritmos trazem direcionalidade nas composições.

Na fila dos personagens fardados (enquadramento da figura 16) pode ser traçado uma linha horizontal que direciona ao lugar (não visto no enquadramento) onde eles irão sequestrar os animais para o circo.

Figura 16. Historia de un Oso - personagens fardados



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Em uma composição de uma cena com plano detalhe (figura 14), a proporção dos elementos está organizada de acordo com a regra dos terços e a linha em espiral da proporção áurea. Na cena, dois bonecos do diorama estão sobre a mesa do lado de uma xícara de chá e a mão do personagem. Esses dois bonecos, no diorama, representam a família do personagem. A xícara e a mão do urso e os bonecos do outro, estão próximos às linhas regra dos terços. Esses elementos também estão organizados de uma forma que segue um sentido em espiral. Por causa dessas formas de organização, essa composição possui equilíbrio e direcionalidade.

Figura 17. Historia de un Oso - Proporção Áurea



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Em uma cena, de meio primeiro plano, em que o personagem principal está em uma sala de trabalho, na sua casa, montando seu diorama, os feixes de luz da janela formam um efeito de textura. Nessa textura há linhas verticais que se direcionam para o diorama.

Figura 18. Historia de un Oso - Feixes de luz



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

Na cena, de meio primeiro plano, em que o personagem fecha a porta de casa para ir trabalhar (figura 19), há um contraste com a textura de cores quentes de dentro de casa com a de cores frias da rua. O contraste dessa cena mostra a casa como um lugar acolhedor e a rua como um ambiente instável.

Figura 19. Historia de un Oso - contraste cores



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

As cenas contêm: unidade, ritmo, equilíbrio, direcionalidade, textura, proporção e contraste

Tabela 6: Historia de un Oso - Princípios do Design

Unidade	Formas geométricas
Ritmo	Grades da jaula, feixes de luz e mais outros elementos
Equilíbrio	Equilíbrio na linha do horizonte quando o urso vê a foto da família. Cena com desequilíbrio resulta em tensão visual.
Textura	Feixes de luz Contraste de cores entre a casa e a rua
Direcionalidade	Feixes de luz sendo utilizados para direcionalidade

Proporção	Uso da proporção áurea
Contraste	Uso de cores contrastantes

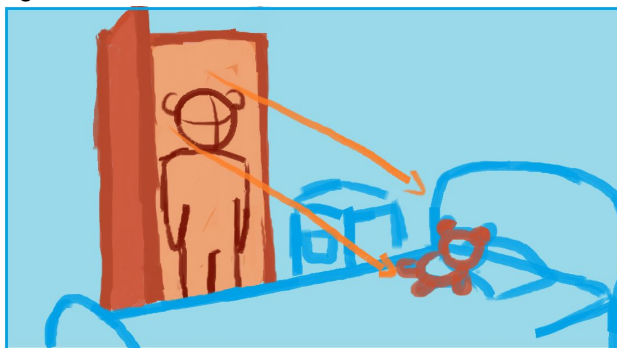
Fonte: Autora

### 3.3.3 Linhas, regra dos terços, Luz e cor

A iluminação é um elemento central nesta animação para criar direcionalidade. Um exemplo é a cena em que o urso abre a porta de um quarto vazio e a luz do corredor vai de encontro a um ursinho de pelúcia (figura 20). A luz tem uma tonalidade alaranjada e o quarto um tom azulado, criando um contraste que acaba contribuindo com uma lembrança do passado.

As linhas de organização também estão muito presentes na composição. Quando o urso está na jaula, as linhas verticais das grades acabam direcionando para baixo e trazendo peso para o personagem. A regra dos terços também está presente na composição das cenas.

Figura 20. Historia de un Oso - Luz do corredor



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Gabriel Osório para fins didáticos

### 3.4 The Backwater Gospel

The Backwater Gospel é um curta do gênero terror, dirigido por Bo Mathorne. Em 2011 foi premiado melhor curta da categoria de

direção de arte. Este filme traz assuntos relacionados ao medo da morte e a manipulação por meio do fanatismo religioso. A animação é em 3d com textura em 2d.

### 3.4.1 Formas no espaço visual

As linhas na composição deste curta servem para expressar a mensagem da história dando uma aparência mais pesada e sombria. Há a presença de linhas de contorno e linhas hachuradas que trazem uma textura diferente comparado com o fundo dando uma maior atenção nos personagens.

Na composição a profundidade é utilizada de uma maneira que expressa superioridade. Um exemplo é a cena em que o padre está pregando para as os fiéis, ele está mais próximo do olhar enquanto as pessoas estão mais distantes. Essa configuração expressa o domínio de pensamento que ele tem sobre os que creem nele. Outra cena é a que o padre olha para o cantor da igreja que fica em um lugar alto. O cantor com seu violão está em um tamanho pequeno que expressa o sentimento de superioridade que o padre sente sobre ele.

Tabela 7: - The Backwater Gospel - Formas no espaço visual

Linhas	Figura e fundo	Profundidade
Uso de linhas hachuradas e linhas de contorno	Figura que possui textura diferente do fundo	Uso da perspectiva e do tamanho relativo para expressar a mensagem

Fonte: Autora

### 3.4.2 Princípios do Design

A história do curta se passa em um lugar deserto; com isso, todas as cenas possuem uma textura que lembra a areia. A textura dá a impressão de sujeira nos personagens, nas paredes e na madeira dos objetos. A sensação é de ambiente totalmente dominado pelo vento empoeirado. Também traz um clima sombrio a história.

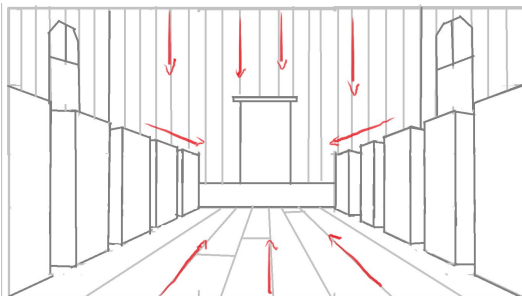
O ritmo também é algo presente nas composições. Um exemplo é o que acontece dentro da igreja, as linhas das madeiras da parede e a

repetição de bancos dão ritmo para a composição e direcionam para o púlpito (figura 21). Esta composição é simétrica e equilibrada. O peso visual se encontra no centro por causa da profundidade causada pela perspectiva, das linhas ritmadas, dos bancos e da claridade vinda da janela se concentrando no centro.

Segundo ARNHEIM (2005, p. 06), “no centro todas as forças se equilibram e por isso a posição central possui repouso”. O foco de atenção está no centro, região onde se encontra o padre. O equilíbrio está no centro e na simetria.

Ainda nessa cena é possível observar um contraste entre o vermelho do púlpito, o verde da parede e a luz amarela vinda da janela e se concentrando no centro. Há um contraste também entre o claro e o escuro. Segundo ARNHEIM (2005, p. 16) “as cores claras são mais pesadas do que as escuras”, com isso as cores e a iluminação trazem peso para o centro. Todos esses elementos mencionados contribuem para mostrar o domínio que o padre tem sobre os fiéis.

Figura 21. The Backwater Gospel - Atenção no centro



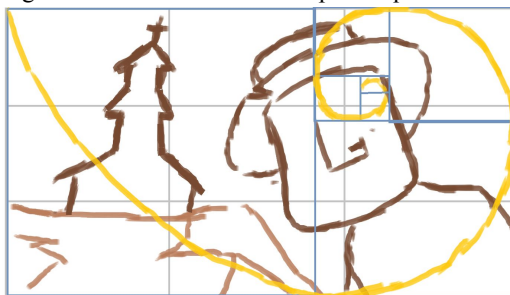
Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Bo Mathorne para fins didáticos

Outra composição de cena que contém equilíbrio é um primeiro plano onde o músico está do lado direito do quadro e a igreja do lado esquerdo (figura 22). Nessa cena, o personagem e a igreja estão enquadrados com a regra dos terços, um fator que traz equilíbrio porque as duas forças distantes do centro se equilibram.



Na figura 22, o direcionamento do olhar começa na igreja chega até o olho do personagem lembrando uma espiral.

Figura 22. The Backwater Gospel - Equilíbrio



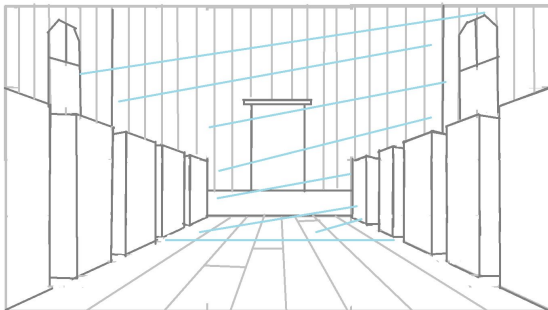
Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Bo Mathorne para fins didáticos

As cenas contêm: unidade, ritmo, equilíbrio, direcionalidade, textura, proporção e contraste.

### 3.4.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor

As linhas de organização estão presentes nas composições desse curta. As linhas presentes são as verticais, diagonais e horizontais. A regra dos terços também está presente traçando pontos de atenção na composição. A luz e a iluminação foram utilizadas para trazer direcionalidade no olhar (figura 18). O clima sombrio das composições ocorrem com o auxílio das cores e da iluminação.

Figura 23. The Backwater Gospel - Feixes de luz



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Bo Mathorne para fins didáticos

### 3.5 Madagascar

Este curta foi premiado em 2010 na categoria de melhor direção de arte no festival Anima Mundi. A história é sobre um turista que viaja para Madagascar. Essa animação possui um visual diferente das outras. Cada elemento da composição desse filme lembram a um diário de viagem, e para expressar isso uma mistura de estilo é utilizada. É utilizada a animação 2d, 3d, stop motion e a técnica de rotoscopia.

#### 3.5.1 Formas no espaço visual

Presença de linha de contorno em momentos em que a animação é em preto e branco. Nesses momentos as linhas de contorno são elementos fundamentais para criar uma diferença entre figura e fundo e trazer densidade para as figuras. Linha e sombreado trazem profundidade nessas composições.

Em meio a muitos estilos de desenho, a profundidade está presente com o uso da perspectiva, do gradiente nas figuras, do uso das cores e das linhas de contorno. Esses mesmos elementos mencionados contribuem para que haja uma diferenciação de figura e fundo.

Tabela 8: Madagascar - Formas no espaço visual

Linha	Figura e fundo	Profundidade
Linhas de contorno Linhas que criam profundidade através da perspectiva	Presença de elementos que diferenciam a figura do fundo	Presença de elementos que trazem profundidade.

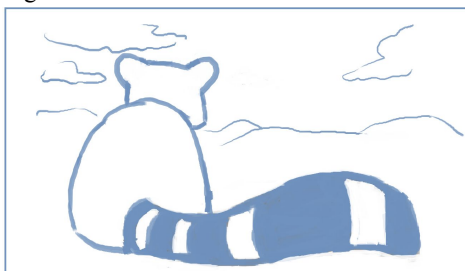
Fonte: Autora

### 3.5.2 Princípios do Design

Essa animação utiliza um diferente estilo nas composições de tal modo que um padrão é criado e esses elementos acabam expressando juntos a mensagem. Por ser uma história sobre a viagem de um turista, as composições são configuradas de uma maneira que lembre um diário de viagem. Para expressar essa ideia, há uma textura que dá a impressão que as composições foram feitas no papel.

O ritmo também é um elemento presente. Um exemplo é uma cena em que um lêmure está enquadrado na composição (figura 24). As listras da cauda possuem um ritmo que trazem direcionalidade no olhar. A leitura começa do rabo, passa pela orelha do lêmure e chega nas montanhas. As nuvens nesta composição também causam direcionalidade.

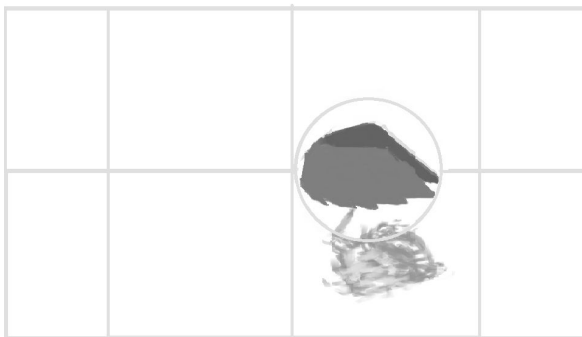
Figura 24. Lêmure - Ritmo



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Carnet de Voyage para fins didáticos

No momento de maior estabilidade na história, há uma sequência de composições equilibradas. Uma delas é a de uma ave está numa área de plantio de arroz (figura 25). A configuração vertical da ave e a posição dela no enquadramento traz um equilíbrio. Segundo Arnheim (2005, p. 05), um objeto mostra maior estabilidade quando o seu centro se coincide com o do enquadramento. Se em um quadrado for traçada uma linha vertical e outra horizontal coincidindo com o centro, os pontos de estabilidades são encontrados. Um objetos colocado em uma dessas linhas centrais atinge o ponto de equilíbrio. Isso é o que acontece com a ave, a posição dela se coincide com a linha horizontal do centro do quadrado, as asas esticadas para frente marcam essa região.

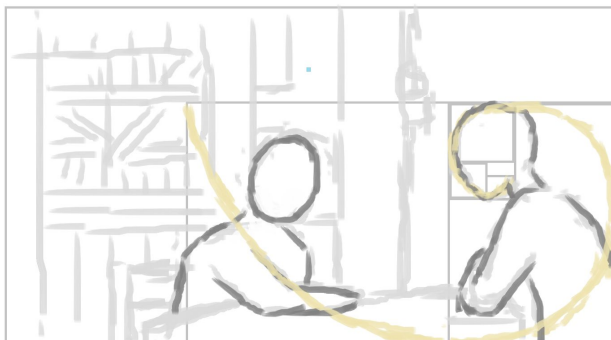
Figura 25 - Madagascar. Equilíbrio



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Carnet de Voyage para fins didático

As composições possuem formas proporcionais, com o auxílio da perspectiva linear. Também foi encontrada a espiral da proporção áurea, ela está presente na cena em que o turista está em um bar conversando com um nativo (figura 26). A configuração dessa cena traz direcionalidade.

Figura 26. Madagascar - Proporção Áurea



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Carnet de Voyage para fins didático

O contraste está presente nas cores contrastantes em uns enquadramentos, ele é utilizado para mostrar a cultura da região. Um exemplo é uma cena em que o turista fala com uma moça que está na janela, as cores azul e laranja são utilizadas.

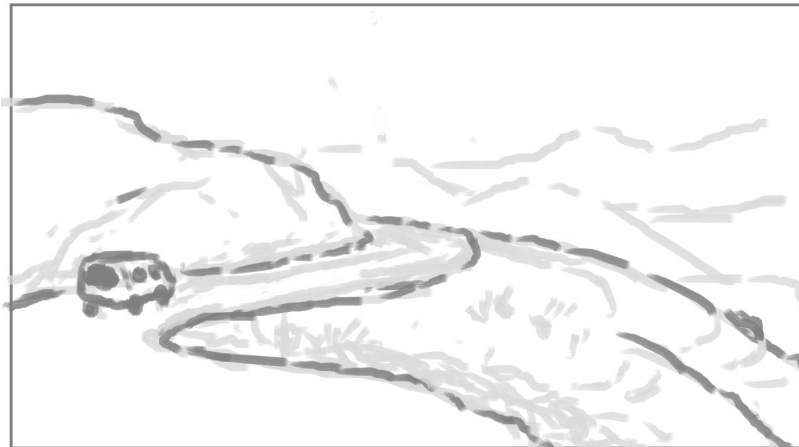
As cenas contêm: unidade, ritmo, equilíbrio, direcionalidade, textura, proporção e contraste.

### 3.5.3 Linhas de organização, regra dos terços, luz e cor

Linhas de organização também foram encontradas, um exemplo está em uma cena em a estrada forma um ‘S’ contribuindo para a direcionalidade na composição (figura 27). A luz e a cor são elementos utilizados de uma maneira diversificada para expressar a mensagem.

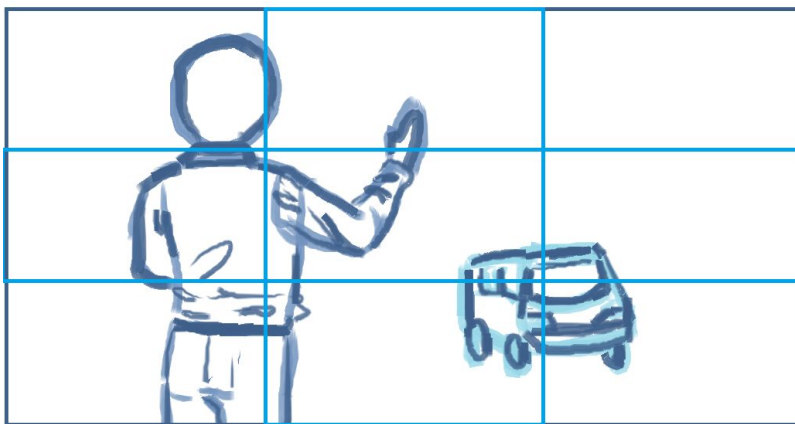
A regra dos terços também é utilizada como, por exemplo, na cena em que um policial tenta parar a van (figura 28). O policial está próximo da linha esquerda dos terços e a van da direita.

Figura 27 - Madagascar - Linha sinuosa



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Carnet de Voyage para fins didático

Figura 28 - Madagascar - Regra dos terços



Fonte: Autora, adaptado do desenho original do curta de Carnet de Voyage para fins didático

## 4 CONSONÂNCIAS

Em quase todas as categorias houve consonância, entre as obras e o referencial teórico. A categoria “Linha” do tema “Formas no espaço visual” foi a exceção. Isso ocorreu no curta História de um oso, onde não foi necessária a sua aplicação, porque a forma dos personagens não precisavam de linhas para formar uma figura e uma densidade. Embora tenha sido utilizada, no curta Madagascar, em muitas composições ela não está presente, porque sua aplicação foi substituída pelas cores da pintura.

Todas as categorias do tema “princípios do Design”, “Categorias adicionais” e de “Formas no espaço visual” (com exceção de uma) são consonantes. Com isso dá para concluir quais são os padrões que, se adequadamente utilizados, podem contribuir para que uma animação tenha a chance de ser premiada.

Nas tabelas abaixo foi marcado com um x as categorias consonantes.

### 4.1 Tabela “Formas no espaço visual”

No tema formas no espaço visual as categorias figura e fundo e Profundidade são consonantes em todos os curtas. Mas no curta “História de um Oso” não é utilizada a categoria linha. Não houve a utilização de linhas em uma animação 3D e numa que é em 2D, as linhas não estão em todas as cenas. Esse é o caso do curta “Madagascar”, nas cenas em que não há linhas as cores dão formas a figura. Pode ser concluído que formas com linhas não são tão necessárias para que a mensagem de um curta seja transmitida.

Abaixo duas tabelas sobre as consonâncias das categorias desse tema:

Tabela 9. Consonâncias - Formas no espaço visual

	Linhas	Figura e fundo	Profundidade
Castillo y el Armado	Linhas que simulam a iluminação e que ajudam a expressar emoção e agilidade na composição e objetos das cenas.	Linhas que auxiliam na distinção entre figura e fundo.	Uso da perspectiva, do escorço e da relação de tamanho.
Requiem For Romance	Objetos bidimensionais formados por linhas verticais, como os bambus. Contorno que diferencia uma figura da outra. E uso de linhas direcionais nos objetos, na forma vertical, horizontal, diagonal e curvada.	Linhas e contornos que diferenciam a figura do fundo	Uso da perspectiva com o auxílio das linhas para dar profundidade
Historia de un Oso	<i>Não são utilizadas as linhas</i>	Separação entre figura e fundo através da textura, da iluminação e da forma	A perspectiva linear e a Iluminação criam profundidade.
Elementos consonantes	-	x	x

Fonte: Autora



Tabela 10. Consonâncias - Formas no espaço visual


	Linhas	Figura e fundo	Profundidade
The Backwater Gospel	Uso de linhas hachuradas e linhas de contorno	Figura que possui textura diferente do fundo	Uso da perspectiva e do tamanho relativo
Madagascar	Composições com e sem linha de contorno.	As linhas a cor e os sombreados contribuem para que haja uma diferenciação entre figura e fundo.	O uso da perspectiva, do gradiente nas figuras, do uso das cores e das linhas de contorno contribuem para a profundidade.
Elementos consonantes	-	x	x



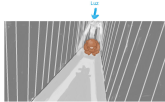

Fonte: Autora

#### 4.2 Tabela “Princípios de design”

Houve consonância em todas as categorias do tema “Princípios de design”. Logo abaixo duas tabelas que mostram a consonância entre as categorias no curta:

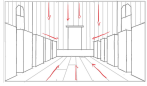
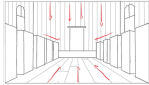
Tabela 11. Consonâncias - Princípios do Design

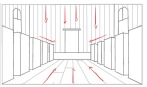


	Unidade	Ritmo	Equilíbrio
Castillo y el Armado	Linhas hachuradas, o preto e o branco contribuindo para a mensagem da história	Presente nas madeiras do pier.	Cenas em que o peso dos elementos na composição se equilibram. 

<p>Requiem For Romance</p>	<p>Pintura, linha, contorno e cor demonstrando a arte feita em rolos da cultura chinesa.</p> 	<p>Rolos de pintura pendurados no eixo vertical. Linhas verticais da textura dos objetos Imagem unidimensional dos bambus</p>	<p>Proporção áurea, linhas e rolos de papel pendurados trazendo equilíbrio para o enquadramento.</p> 
<p>Historia de un Oso</p>	<p>Cena em que todos os elementos na composição indicam opressão.</p>	<p>Grades da jaula, feixes de luz apontando para o urso.</p> 	<p>Equilíbrio na linha do horizonte quando o urso vê a foto da família.</p> 
<p>Consonância</p>	<p style="text-align: center;"><b>x</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>x</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>x</b></p>

Fonte: Autora



Tabela 12. Consonâncias - Princípios do Design

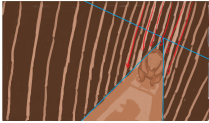
	Unidade	Ritmo	Equilíbrio
<p>The Backwater Gospel</p>	<p>Ritmo nos bancos e das madeiras da parede, a luz da janela, o peso visual no centro e o contraste com as cores mostrando o domínio do padre sobre os</p>	<p>Presente nos bancos e nas madeiras da parede na cena em que o padre está falando com os fiéis.</p> 	<p>Peso visual no centro.</p> 

	<p>fiéis.</p> 		
Madagascar	<p>Composições configuradas de uma maneira que lembre um diário de viagem.</p>	<p>Ritmo presente nas listras do lêmure.</p> 	<p>Ave centralizada no eixo horizontal do esqueleto estrutural.</p> 
Elementos consonantes	<b>x</b>	<b>x</b>	<b>x</b>

Fonte: Autora

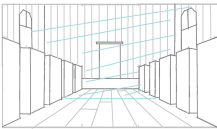
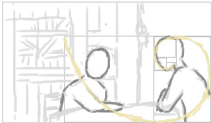
Tabela 13. Consonâncias - Princípios do Design - Direcionalidade

	Direcionalidade	Imagens	Elementos consonantes
Castillo y el Armado	<p>A fila dos trabalhadores carregando tapetes e a linha sinuosa no pier trazem direcionalidade.</p>		x
Requiem For Romance	<p>Linhas verticais, curvas e diagonais dos objetos direcionando para os personagens. Rolos de pinturas pendurados Bambus e a proporção áurea direcionando o olhar.</p>		x

Historia de un Oso	Presente nas grades, nos feixes de luz e na perspectiva da cena do urso na jaula.		x
--------------------	---	---	---



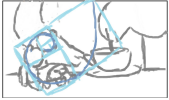
Fonte: Autora

Tabela 14. Consonâncias - Princípios do Design - Direcionalidade

	Direcionalidade	Imagens	Elementos consonantes
The Backwater Gospel	As linhas da madeira no interior da igreja, no feixe de luz vindo da janela e o ritmo bancos direcionam para o padre.		x
Madagascar	Direcionalidade presente nas manchas do lêmure e na proporção áurea.		x

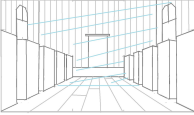
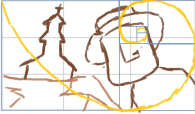
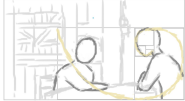
Fonte: Autora

Tabela 15. Consonâncias - Princípios do Design

	Textura	Proporção	Contraste
Castillo y el Armado	Linhas hachuradas e expressivas.	Organizada segundo a distância dos personagens com o uso da perspectiva e presença da proporção áurea.	Uso do preto e do branco para mostrar obscuridade.
Requiem For Romance	Pintura e linhas que lembram a arte chinesa	Cena em que os personagens organizados segundo proporção áurea 	Contraste entre o azul e o vermelho para expressar momentos de tensão e melancolia.
Historia de un Oso	Feixes de luz direcionado ao personagem. 	Elementos organizados segundo a proporção áurea 	Cores quentes de dentro de casa e cores frias na rua na cena em que o urso sai para trabalhar.
Elementos consonantes	<b>x</b>	<b>x</b>	<b>x</b>

Fonte: Autora

Tabela 16. Consonâncias - Princípios do Design


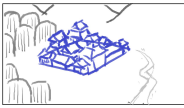

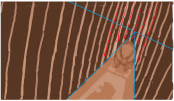
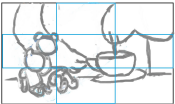
	Textura	Proporção	Contraste
The Backwater Gospel	<p>Textura presente na luz vindo da janela. E textura em todas as cenas lembrando a areia do lugar deserto.</p> 	<p>Elementos organizados de acordo com a proporção áurea.</p> 	<p>Numa cena em que o padre está pregando no púlpito, há um contraste entre o vermelho do púlpito, o verde da parede e a luz amarela vinda da janela .</p>
Madagascar	<p>Textura de papel dão a impressão de que as composições foram feitas em um diário de viagem.</p>	<p>Elementos organizados com o auxílio da perspectiva linear e presença da proporção áurea.</p> 	<p>Presença de cores contrastantes nas composições para simbolizar a cultura da região.</p>
Elementos consonantes	x	x	x

Fonte: Autora

### 4.3 Tabela “Categorias adicionais”

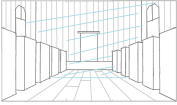

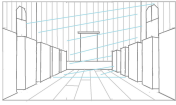
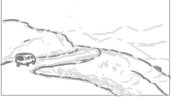

Houve consonância em todas as categorias do tema “Categorias adicionais”. Logo abaixo uma tabelas que mostra a consonância entre as categorias no curta:

Tabela 17. Consonâncias - Categorias adicionais

	Linhas de organização	Regra dos terços	Luz e cor
Castillo y el Armado	<p>Linha sinuosa no Pier.</p> 	<p>Presente na cena em que Castillo conversa com o seu avô. Também presente na cena em que o personagem fica do lado do pier.</p>	<p>Contraste entre o preto e o branco expressado a emoção e a tensão do clímax na cena.</p>
Requiem For Romance	<p>Linha sinuosa no riacho que fica ao lado do vilarejo.</p> 	<p>Personagens organizados próximo as linhas das regras dos terços.</p> 	<p>Cores vermelho e azul utilizadas para expressar sentimento</p>
Historia de un Oso	<p>Linhas verticais nas grades da jaula direcionando ao personagem</p> 	<p>Presente na cena em que os bonecos do diorama estão do lado direito do enquadramento e a xícara do lado esquerdo.</p> 	<p>A luz é utilizada para criar direcionalidade e as cores usadas para trazer significado emocional.</p>
Elementos consonantes	x	x	x

Fonte: Autora

Tabela 18. Consonâncias - Categorias adicionais

	Linhas de organização	Regra dos terços	Luz e cor
The Backwater Gospel	<p>Linhas verticais, horizontais e diagonais na igreja.</p> 	<p>Presente na composição em que o personagem está no lado esquerdo do enquadramento e a igreja do lado direito.</p> 	<p>Luz e cores contrastantes apontando para o centro do enquadramento.</p> 
Madagascar	<p>Linha sinuosa</p> 	<p>Presente na cena em que um policial para a van.</p> 	<p>Utilizadas de maneira diversa para expressar a mensagem</p>
Elementos consonantes	x	x	x

Fonte: Autora

#### 4.4 Resultado da análise

Os resultados obtidos com essa análise foi a confirmação da hipótese de que há um padrão visual nas animações. Mas isso não ocorre como uma regra ou fórmula obrigatória, o que acontece é que os princípios das categorias são utilizados como um auxílio ao estilo e a mensagem central da história. Os princípios das categorias tornam compreensível a mensagem de cada cena.



Se for necessário usar um princípio para que a informação seja passada, ele será utilizado e se não for necessário não será utilizado. Esse é o caso das linhas que não foram utilizadas em todos os curtas porque outros elementos contribuíram para que haja uma distinção entre figura e fundo. Também é o caso do equilíbrio que foi trocado pelo desequilíbrio para trazer instabilidade emocional e direcionalidade na cena. Outro caso são as cores que são trocadas pelo o preto e o branco para trazer um clima sombrio na história do curta *Castillo y el Armado*.

As categorias também foram utilizadas para trazer um significado emocional. Isso acontece, por exemplo na categoria equilíbrio que em um momento foi utilizada para trazer estabilidade e em outro descartada para que o desequilíbrio na composição das cenas trouxesse momentos de instabilidade, tensão, tristeza e aflição. O contraste das cores foi utilizado para trazer um clima sombrio (*Castillo y el Armado* e *The Backwater Gospel*) ou mais sereno, para expressar melancolia e tensão (*Requiem For Romance*), e mostrar um ambiente acolhedor e outro instável (*Historia de un Oso*). As cores, o contraste, a profundidade no curta *Historia de un Oso* mostram a melancolia de um acontecimento trágico na história do personagem.

A direcionalidade é uma categoria utilizada em todos os curtas. As linhas, a assimetria, a luz, o contraste e o ritmo contribuem para a direcionalidade nas composições. No curta “*Castillo y el Armado*” a direcionalidade está presente nas linhas hachuradas. As linhas no curta *Requiem for Romance* apontam para os personagens. A profundidade no curta “*Historia de un Oso*” leva até o personagem. O ritmo, a textura e o contraste no curta *The Backwater Gospel* direcionam para o vilão.

O estilo traz originalidade aos curtas e se utiliza dos princípios visuais das categorias. As linhas do curta *Castillo y el Armado* trazem expressividade e lembram objetos de pescaria. Elas dão formas aos personagens e aos objetos e também trazem

direcionalidade. O curta não precisa ser colorido porque as linhas auxiliam na distinção entre figura e fundo. Em todo o curta são mostrados símbolos, como as linhas que lembram a linha de pesca e espinhas de peixe, objetos com forma de anzol (nuvens, pássaros), âncoras, barcos que lembram a um esqueleto de peixe, objetos que comumente são encontrados no mar. E todos esses símbolos são reforçados por causa da presença das linhas.

A pintura em aquarela, as linhas nos objetos e a linha de contorno nos personagens em *Requiem for Romance* lembram a pintura arte chinesa feita em rolos. No curta *Historia de un Oso* os elementos lembram a um diorama e são utilizados para trazer direcionalidade, profundidade, e ritmo (fila de guardas fardados). No curta *The Backwater Gospel* a textura lembra a um lugar deserto, empoeirado e sombrio. A diversidade de estilos do curta *Madagascar* lembram a um diário de viagem e traz unidade as composições. Com isso é possível concluir que o estilo possui influência nos elementos das composições e nos princípios visuais.

A representação da mensagem central por meio de elementos visuais, a emoção, o foco de atenção e o estilo são quatro pilares que as categorias apontam. Todas as categorias são utilizadas para trazer mensagem, emoção, direcionamento e originalidade. Estes são elementos visuais que narram as histórias do início ao fim.

## **5 PADRÕES ESTÉTICOS E NARRATIVOS APLICADOS NO CURTA DAISY**

### **5.1 Conceito do curta Daisy**

Este curta, voltado à participação em festivais de animação internacionais e construído como um Projeto de Conclusão de Curso em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, foi dirigido por Giovana Sabino Bastos e conta a história de uma raposa chamada Rex e de um humano chamado John. Rex vive em uma reserva florestal. John costuma ficar sentado em um banco perto da reserva. O curta busca explorar a diferença de personalidade na interação entre os dois. Rex é gentil e otimista, e tem o objetivo de conseguir um amigo. Já John é anti social e pessimista. Os elementos visuais nas composições contribuem para que essa diferença, entre os personagens, seja expressada.

As categorias apontadas após aplicação nesse curta são:

- Formas no espaço visual: profundidade e figura e fundo.
- Princípios de design: unidade, contraste, equilíbrio, Direcionalidade, textura, proporção e ritmo.
- Categorias adicionais: linha, regra dos terços e luz e cor.

O presente trabalho contribuiu na reformulação do design dos personagens, com a participação também no Storyboard, no *concept* de cenário e na equipe de animadores.

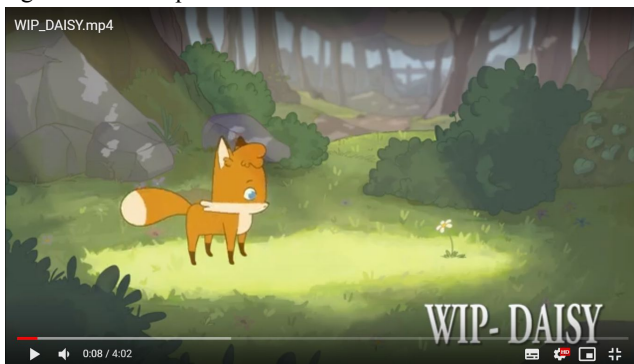
### **5.2 Formas no espaço visual**

Nas cenas desse curta a linha de contorno é utilizada para dar distinção entre a figura e o fundo. Na cena da figura 29, a perspectiva e o tamanho dos elementos do cenário com o tamanho do personagem contribuem para a profundidade. Segundo a perspectiva os elementos do cenário (como por exemplo as árvores) começam

menores e vão ficando maiores até chegarem no personagem. Com a ajuda dessa profundidade nos elementos, no fundo, é possível ver a cerca da reserva florestal que indica o local que se passará grande parte da história, logo na frente estão a raposa e uma flor, com isso nesse enquadramento estão sendo apontados três elementos importantes da história.

A Luz também auxilia na profundidade dando um volume perspectivo com um aspecto tridimensional. No cenário, os elementos começam escuros e vão ficando mais claros até chegarem ao personagem e a flor.

Figura 29. Cena que introduz a história



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Tabela 19. Daisy - Formas no espaço visual

Figura e fundo	Profundidade
Linhas de contorno para a distinção entre figura e fundo	Uso de perspectiva linear, escorço e distinção entre claro e escuro

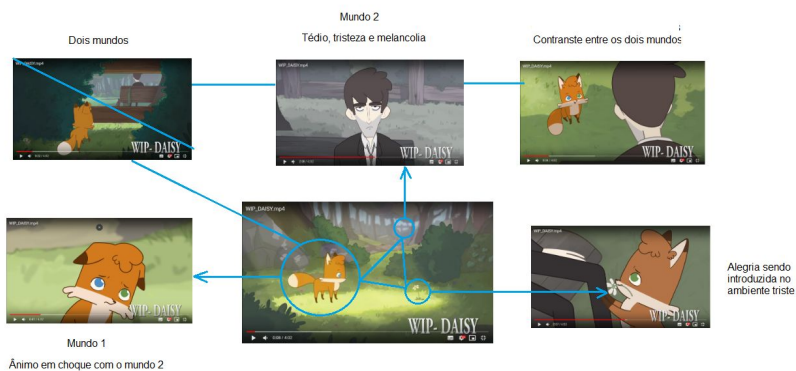
### 5.3 Princípios de design e Categorias adicionais

As categorias adicionais linhas de organização, regra dos terços e luz e cor, estão presentes no curta de tal maneira que auxiliam o tema “Princípios de design”.

#### 5.3.1 Unidade

Na cena da figura 29 está presente a introdução da história onde três elementos são apresentados, o raposo e a flor na frente e a cerca no fundo. A cerca pode não ser o foco, mas a trilha, as árvores e o gradiente da luz apontam para ela mostrando um caminho. Enquanto há algo gracioso e feliz na frente, há algo desconhecido no fundo, dois mundos são apresentados. O fundo traz uma impressão de tristeza e melancolia porque as cores vão perdendo vida. Esse triângulo (personagem, flor e cerca) traz unidade à composição, porque seus elementos juntos introduzem a história.

Figura 30. Cena que introduz a história



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

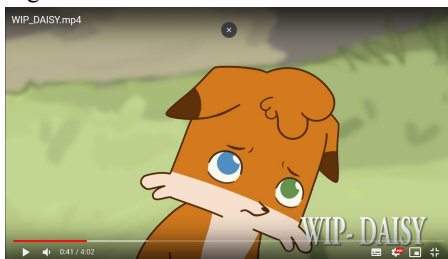
Na figura 30 é mostrado como a cena introduz toda a história. A cerca no fundo apresenta o ambiente do personagem John; a luz aponta para o local onde a raposa vive e a flor na frente é um símbolo importante para o desfecho da história.

### 5.3.2 Contraste, luz e cor

Por ser um personagem solitário a composição das cenas do John possuem elementos que contribuem para trazer melancolia. Já nas cenas da raposa os elementos trazem leveza correspondendo a graciosidade e bondade do personagem. Nas cenas em que os dois personagens estão presentes há um contraste entre as personalidades dos dois.

O design do personagem John foi feito com a intenção de trazer um contraste com o design da raposa, por isso suas cores são acinzentadas. Para contribuir no contraste, no ambiente que ele está presente as cores do cenário são mais opacas. No caso da raposa, suas cores são mais vivas e saturadas; logo o ambiente em que ela está presente reflete a sua personalidade.

Figura 31. Cores vivas nas cenas do Rex



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 32. Contraste de personalidades.



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 33. Cores opacas nas cenas do John



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

As cenas das figuras 31, 32 e 33, exemplificam a diferença entre os dois personagens. Nas cenas da raposa as cores são mais vivas e nas cenas do John as cores são mais opacas. Nas cenas em que ambos estão presentes o contraste entre claro e escuro e a sombra contribuem para mostrar essa divergência. Na cena em que os dois personagens estão no mesmo enquadramento a sombra do salgueiro marca uma divisão.

### 5.3.3 Equilíbrio

Continuando nessa linha de diferença de personalidade, o equilíbrio pode ser visto como uma balança no enquadramento das

cenas. O ambiente em que o John está presente traz um peso demonstrando antipatia, hostilidade e melancolia. Já no ambiente em que a raposa está, a sensação é de leveza e suavidade. Isso acontece porque nas cenas em que os dois personagens estão ocorre um desequilíbrio de tal maneira que ambiente do John pretende ser representado de forma mais tensa. Porém na última cena é possível notar um equilíbrio entre os dois personagens.

Figura 34. Direcionalidade segundo o esqueleto estrutural



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Na imagem acima, um esqueleto estrutural foi montado. Segundo Arnheim (2005, p. 6) “qualquer localização que coincida com um aspecto do esqueleto estrutural introduz um elemento de estabilidade” e “se houver predomínio de uma direção em particular, resultará uma atração naquela direção”. O local onde John se encontra se coincide eixo horizontal no lado direito do enquadramento, com isso a atenção se direciona para o John trazendo peso.

Figura 35. Comparação dos dois personagens - Esqueleto estrutural



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy



Segundo Arnheim (Arte e percepção visual, página 6) se um elemento se localiza numa região ambígua do esqueleto estrutural onde não se sabe em qual direção dos eixos ele vai o resultado é um efeito desagradável. Nessa cena, da figura 35, a raposa se encontra numa região ambígua trazendo desequilíbrio.

Figura 36. Linhas direcionais no banco



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

O banco e a raposa formam linhas imaginárias que trazem peso para a região de John, um exemplo é a cena da figura 36. Com isso, a localização do personagem John traz mais peso, mas a região da raposa traz mais leveza e liberdade. A cor da raposa contrasta com o John de tal forma que chega a chamar a atenção junto com a leveza da região. A impressão é que enquanto um personagem se encontra preso, o outro está livre para realizar sua ação.

Figura 37. Atenção voltada para John



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

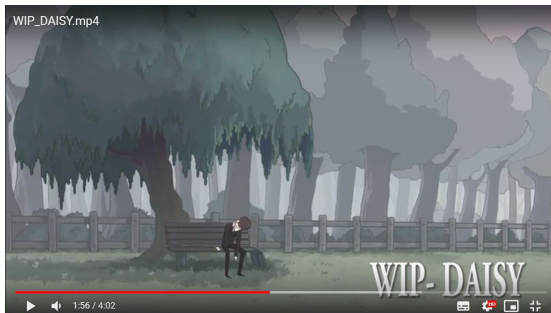
Figura 38. Peso no personagem



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

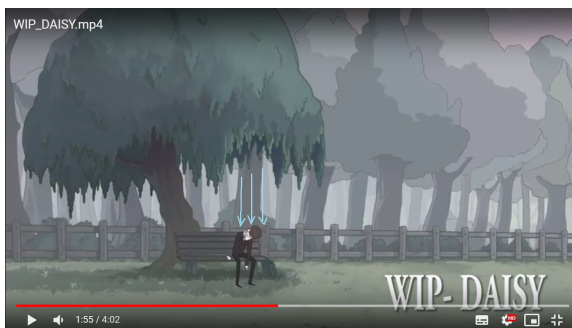
Nesta cena, da figura 38, todo o peso está localizado no lado direito e inferior do enquadramento trazendo peso ao ambiente do John. Segundo o esqueleto estrutural, os personagens se encontram em uma região ambígua.

Figura 39. John e o salgueiro



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

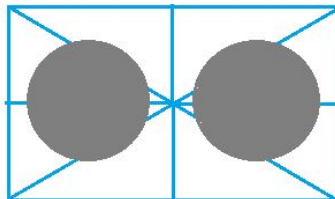
Figura 40. Folhas do salgueiro apontando para John



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

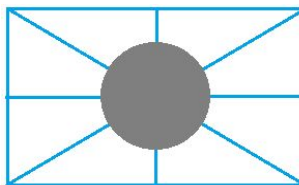
A cena da figura 40 foi feita para expressar melancolia, tristeza e peso para o personagem, é um momento que dá pistas de que algo trágico aconteceu. As linhas imaginárias do salgueiro apontam para John para enfatizar o peso nessa mensagem. O salgueiro foi uma ideia lançada por uma integrante desse projeto para exemplificar a tristeza do personagem e trazer peso e angústia para ele. Todas as integrantes que participaram da pré-produção do projeto concordaram.

Figura 41. Equilíbrio, par estável



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 42. Forças equilibradas



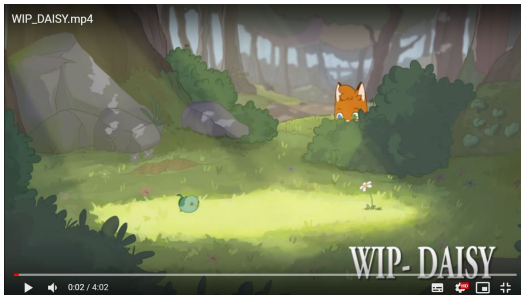
Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Nesta última cena os personagens se encontram centralizados no enquadramento, há um equilíbrio entre os dois. A primeira imagem (figura 41) mostra que os dois personagens se equilibram mutuamente formando um par estável. Na segunda imagem (figura 42) os personagens estão localizados no centro onde as forças se equilibram. A raposa possui cores mais claras trazendo um peso para ela, mas John possui uma maior proporção, com isso os pesos se compensam.

### 5.3.4 Textura

Nas cenas a luz, os feixes de luz, o gradiente e as sombras são utilizados como textura. A textura também está presente no tipo de pintura do cenário que lembra a pintura a óleo.

Figura 43. Daisy - Textura



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 44. Daisy - Textura



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

### 5.3.5 Ritmo

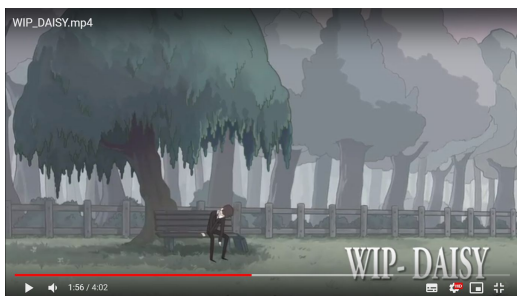
Nas cenas deste curta elementos semelhantes se repetem criando um padrão de organização. Esse ritmo está presente nas árvores, na cerca, e no banco em que o personagem John está presente a maior parte do tempo. Os elementos da cerca e do banco direcionam para o personagem e trazem um tom de monotonia.

Figura 45. Ritmo nos elementos



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 46. Ritmo nos elementos

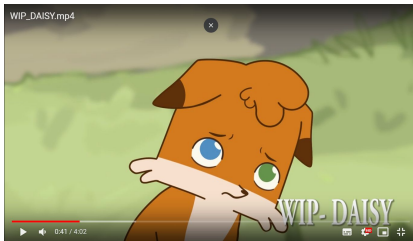


Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

### 5.3.6 Direcionalidade e linhas de organização

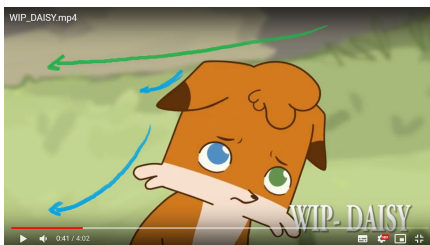
As cenas possuem muitos elementos que trazem direcionalidade. O banco, a cerca, a forma que as árvores são organizadas, a textura, a sombra, as plantas, o salgueiro, as linhas nos elementos, a pose da raposa que aponta para o John, o desequilíbrio no enquadramento colocando peso no personagem trazem direcionalidade.

Figura 47. Daisy - Direcionalidade



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 48. Daisy - Direcionalidade



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 49. Daisy - Direcionalidade



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Na cena das figura 47, 48 e 49 a raposa fica frustrada com o John por não dar atenção a ela, o desenho do chão, a orelha, os olhos e a

inclinação da raposa indicam o local que dará uma ideia para a raposa atingir seu objetivo.

Figura 50 - Daisy - Direcionalidade



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 51 - Daisy - Direcionalidade



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Nesta cena em que a raposa traz uma flor para o John (figura 51) a inclinação e a linha do banco apontam para ele. Também, a pose da raposa, com sua inclinação e com a ajuda das patinhas trazem direcionalidade para o personagem.

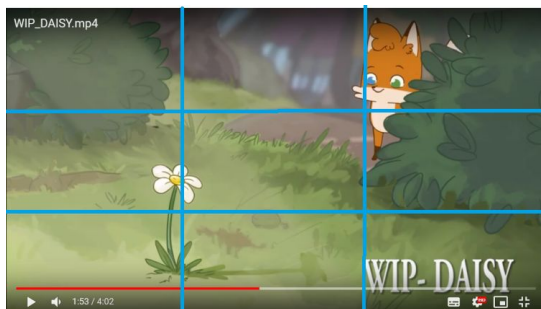
### 5.3.7 Proporção e Regra dos terços

Na forma em elementos visuais estão organizados no enquadramento está presente a regra dos terços, a perspectiva, o equilíbrio e a direcionalidade que aponta e traz peso ao personagem. Na



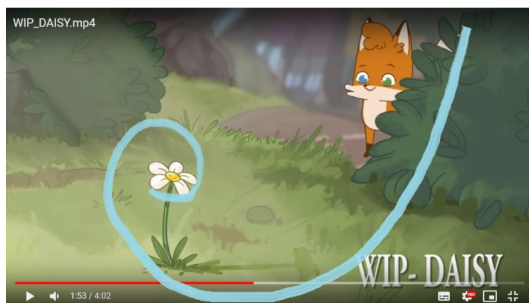
cena em que a raposa vai em busca da flor (figura 52), os dois elementos principais estão organizados segundo a regra dos terços. A direcionalidade nessa cena forma uma espiral semelhante a da proporção áurea (figura 53).

Figura 52 - Daisy - Regra dos terços



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Figura 53 - Daisy - Proporção Áurea



Fonte: Equipe de produção do curta Daisy

Tabela 20. Daisy - Princípios do Design

Unidade	Cena que apresenta três elementos introduzindo a história
Contraste	Personagens com cores contrastantes e ambientes que

	refletem o estado emocional de ambos.
Equilíbrio	Cenas equilibradas e desequilibradas para expressar a personalidade e a interação dos personagens.
Direcionalidade	Direcionalidade presente nas composições com desequilíbrio, nas linhas de organização, nos personagens e na espiral da proporção áurea.
Textura	Textura que molda a luz, os feixes de luz, o gradiente, as sombras. O estilo de pintura possui textura.
Proporção	Elementos organizados segundo a regra dos terços, a proporção áurea, a perspectiva.
Ritmo	Ritmo presente na cerca, trazendo monotonia e direcionalidade.



## 6 CONCLUSÃO

Com o resultado da análise feita nos curtas vencedores foi possível concluir que os curtas utilizam fatores estéticos que narrativos que contribuem para que a mensagem de cada história seja expressada. Nelas o conceito de figura e fundo então definidas. Há a presença dos princípios do design e organização dos elementos nos enquadramentos. Todos eles contribuem para trazer mensagem, emoção, direcionalidade e originalidade.

Nas cenas dos curtas há uma clara distinção entre o que é figura e o que é fundo e uma preocupação com a profundidade. Essa categoria também mostra o estilo da característica de cada história. No curta “Castilo y el Armado” é falado sobre a história de um pescador, então as linhas são utilizadas para lembrar a um ambiente de pesca e para dar forma ao cenário e personagens. Em “Requiem For Romance” as linhas e os contornos lembram a arte chinesa feita em rolos. No curta “Historia de un Oso” a profundidade é usada para trazer peso emocional. Em “The Backwater Gospel” as linhas de contorno e as hachuras a textura dão a impressão de sujeira nos personagens, nas paredes e na madeira dos objetos, características que remetem a lugar deserto. No curta Madagascar as linhas auxiliam na distinção entre figura e fundo e são mais um elemento, dentre muitos, que exemplifica um diário de viagem.

Os princípios de design são utilizados para que a mensagem seja passada de maneira mais clara. A Unidade traz estilo e significado a mensagem das cenas. O Ritmo traz direcionalidade. O Equilíbrio é utilizado como um conceito para momentos estáveis e instáveis das histórias. A Direcionalidade está presente para narrar cada ação na história. A Textura traz expressividade, direcionalidade e estilo. Na Proporção, os elementos dos enquadramentos são organizados o com uso da perspectiva, da regra dos terços e a Proporção Áurea trazendo direcionalidade, equilíbrio e beleza às cenas. O Contraste traz expressividade, emoção, direcionalidade e estilo (cores que simbolizam a cultura e estilo de arte de uma região).

Nas categorias adicionais as linhas de organização, a regra dos terços, a luz e cor estão presentes nas composições das cenas das curtas. As linhas de organização trazem direcionalidade indicando cada ação na história. A regra dos terços organizam os elementos. E a categoria Luz e Cor expressão emoção, tensão, sentimento, direcionalidade, e dão significado às composições das cenas.

Todos esses princípios apresentados nas categorias de cada tema (Formas no Espaço Visual, Princípios do Design e Categorias Adicionais), estão presentes nas animações de curta metragens escolhidas para a análise deste trabalho. Estas são as curtas que venceram na categoria “Melhor direção de Arte” do Anima Mundi. Com essa análise foi possível concluir que o padrão está presente nas categorias dos temas escolhidos. Também foi possível concluir que todas elas mostram a mensagem central da história, a emoção, a direcionalidade e a originalidade (estilo); estes são quatro pilares importantes para que uma animação possa ser reconhecida.

Na animação de curta metragem Daisy, desenvolvida durante este trabalho, todos estes conceitos apresentados estão presentes. No tema Figura e Fundo o contorno faz uma distinção entre o personagem e o cenário e a profundidade traz direcionalidade à elementos importantes da história. Os Princípios do Design estão presentes nas cenas do curta, eles trazem expressividade, emoção, originalidade e passam mensagem.

Já em umas das primeiras cenas está presente toda a introdução da história. Três elementos são identificados, a cerca, a raposa e a flor. A profundidade que leva até a cerca mostra o ambiente em que o personagem John se encontra. Rex, a raposa, é o futuro amigo do John e a flor é o símbolo que resultará o início de uma amizade. Estes três elementos trouxeram unidade à cena. Nesta mesma cena os feixes de luz e a iluminação apontam para o Rex e a Flor, elas trazem mais vida a esse ambiente. As cores vivas desse ambiente dão um contraste com as cores opacas onde se encontra a cerca.

John é um personagem melancólico; no ambiente em que ele fica as cores são mais opacas. Essas cores nas cenas do John contrastam

com as cores vivas das cenas do Rex. As próprias cores desses personagens se contrastam, mostrando a personalidade ambos.

Exemplificando, na história é apresentada uma balança. As cenas dos John pesam por causa do desequilíbrio, as do Rex são mais leves por causa do equilíbrio. No momento em que os dois se entendem, a balança se equilibra no equilíbrio da última cena.

As árvores, a cerca e o banco em que John fica sentado possuem ritmo que, também, direciona. As linhas de organização estão presentes nesses elementos e também nas trilhas da floresta e do parque. A textura molda a luz, os feixes de luz, o gradiente, as sombras, e também está presente no estilo de pintura. O estilo da pintura traz graça às composições do curta. A Proporção contribui para trazer beleza e direcionalidade na composição da cena.

No curta Daisy, os padrões visuais estão presentes. As composições deste curta trazem mensagem, direcionalidade, emoção e equilíbrio. Nisso é possível concluir que esta animação pode ter chance de ser reconhecida. É um curta que explora como os elementos podem tratar de uma maneira surpreendente a mensagem da história. Este curta fala sobre amizade e sobre se permitir dar uma nova oportunidade para a vida.

Conclui-se que este curta pode trazer contribuições para o Brasil por ser uma produção nacional e autoral. Os próximos passos são sua inscrição em festivais de animação para que ele possa ganhar reconhecimento e contribuir para o crescente mercado de animação no Brasil. Sendo reconhecido, este curta pode servir de incentivo para outros animadores e contribuir para o mercado mostrando que o Brasil também produz animações de qualidade.



## REFERÊNCIAS

ABCA. Histórico Brasileiro. Disponível em:

<<http://www.abca.org.br/historico-anim-brasileira/>> Acesso em 2018

AMERICA MUNDO. Cortometraje - Historia de un Oso. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=0-Bu9lpF15I>> Acesso em: 2018 e 2019

ANIMA MUNDI. Requiem For Romance: o fim de um amor em aquarela e artes marciais, 2013. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/requiem-for-romance-o-fim-de-um-amor-em-aquarela-e-artes-marciais/>> Acesso em: 19 de Junho de 2019

ANIMA MUNDI. Quem somos. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/quem-somos/>> Acesso em: 26 de Maio de 2019

ANIMA MUNDI.A, Premiados: Anima Mundi 2015

2015. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/premiados-do-anima-mundi-2015/>>  
Acesso em: 19 de Junho de 2019

ANIMA MUNDI. Animemória, 2014. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/festival/animemoria/animemoria-2014/>>  
Acesso em: 19 de Junho de 2019

ANIMA MUNDI. Animemória, 2011. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/festival/animemoria/animemoria-2011/>>  
Acesso em: 19 de Junho de 2019

ANIMA MUNDI. Animemória, 2010. Disponível em:

<<https://www.animamundi.com.br/pt/festival/animemoria/animemoria-2010/>>  
Acesso em: 19 de Junho de 2019

ANIMA MUNDI. 24º Festival Internacional de Animação do Brasil.

Regulamento. Disponível em:

<[https://festival.animamundi.com.br/principal/docs/Regulamento\\_pt\\_final\\_2016.pdf](https://festival.animamundi.com.br/principal/docs/Regulamento_pt_final_2016.pdf)> Acesso em 20/05/2018

ANNECY. Disponível em: <<http://annecy.bebrasil.com.br/pt-BR/animation>>

Acesso em 25 Maio de 2019.



ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora: nova versão/Rudolf Arnheim: tradução de Ivonne Terezinha de Faria - São Paulo: 2005.

BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. Editora Edições 70, 2004

BROWN, Blain. Cinematography: Theory and Practice. Focal Press: Burlington, 2002. - 12/06

CAREGNATO, Rita C.A.; MUTTI, Regina. Pesquisa Qualitativa: Análise de discurso versus análise de conteúdo. Disponível em:  
<<http://www.scielo.br/pdf/tce/v15n4/v15n4a17>> acesso em 2018

Camarote.21 - Especial Festival de Animação de Annecy. DW Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wcRe7txYGUI>>. Acesso em: 26 maio de 2019

CARVALHO, Luciano. O Menino e o Mundo: conheça a animação brasileira indicada ao Oscar. Disponível em:  
<<https://www.tecmundo.com.br/cinema/94007-menino-o-mundo-conheca-animacao-brasileira-indicada-oscar.htm>> Acesso em: 26 de Maio de 2019.

Domingos Lima, Juliana. Nexo. Por que a animação brasileira está em alta no mundo. Disponível em:  
<<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/06/15/Por-que-a-animacao-brasileira-esta-em-alta-no-mundo>>. Acesso em 26 Maio de 2019

GERBASE, Carlos. Enquadramentos: planos e ângulos. In: Primeiro Filme, 2012. Disponível em:  
<<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>. Acesso em 17 junho 2019.

GROSS, Rebecca. O que É Proporção Áurea? O que Você Precisa Saber e Como Usar. Canvas. Disponível em:  
<[https://www.canva.com/pt\\_br/aprenda/o-que-e-proporcao-aurea/](https://www.canva.com/pt_br/aprenda/o-que-e-proporcao-aurea/)> Acesso em:2018

G1, em São Paulo. O menino e o mundo' ganha melhor filme independente no Annie Awards. Disponível em:  
<<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2016/02/o-menino-e-o-mundo-ganha-melhor-filme-estrangeiro-no-annie-awards.html>>. Acesso em: 26 Maio de 2019

HARRES, Pedro. Castillo y el Armado. Disponível em:  
<<http://pedroharres.com/pt/>> Acesso em: 17/06/2018

JADE, Líria. Cinema de animação cresce no país, mas sofre com falta de capacitação. Disponível em:  
<<http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-07/cinema-de-animacao-cresce-no-pais-mas-sofre-com-falta-de-capacitacao>> Acesso em 2018

MARIE. Jacques Aumont Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Papyrus Editora. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP. 2003

REVISTA DE CINEMA. O Brasil lança o maior número de animações em 22 anos. Disponível em  
<<http://revistadecinema.com.br/2018/02/brasil-lanca-maior-numero-de-animacoes-em-22-anos/>> Acesso em: Junho de 2018

RODRÍGUES, Andrés. Um urso e os ecos da ditadura chilena contra a Pixar: O filme chileno ‘História de um urso’ ganha o Oscar de melhor curta de animação. El Paí. Disponível em:  
<[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/01/28/cultura/1454010132\\_052752.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/01/28/cultura/1454010132_052752.html)> Acesso em: 17/06/2018

SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística / Cecília Almeida Salles. -São Paulo: FAPESP :Annablume,1998

Salto para o Futuro 2018 - Uma viagem pelo Anima Mundi. TV Escola. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7jEohxSUVPs>>. Acesso em: 26 de Maio de 2019

SALA 7 DESIGN. The Backwater Gospel. Disponível em:  
<<http://sala7design.com.br/2015/05/curta-01-backwater-gospel-18.html>> Acesso em 2018

SEBRAE. Boletim: O crescente mercado da animação no Brasil. Disponível em:<[http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/10/2014\\_08\\_14\\_BO\\_Julho\\_EC\\_Animacao\\_pdf.pdf](http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/10/2014_08_14_BO_Julho_EC_Animacao_pdf.pdf)> Acesso em 2018

TEIXEIRA, Deglaucy. J.; NUNES, Juliane V.; GONÇALVES, Berenice S.; SOUSA, Richard P. L. Linguagem visual e princípios de design em ebook interativo infantil. Disponível em:  
<<http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/viewFile/4858/3907>> Acesso em 2019

UMONT, Jaques e MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papirus, 2003. - 12/06

VEJA. Animação brasileira 'O Menino e o Mundo' vence o 'Oscar da animação'. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/animacao-brasileira-o-menino-e-o-mundo-vence-o-oscar-da-animacao/>>. Acesso em 26 de Maio de 2019

VIMEO. Madagascar. Disponível em <<https://vimeo.com/120474422>>. Acesso em: 2018 e 2019

VIMEO. Requiem for Romance. Disponível em <<https://vimeo.com/35699279>>. Acesso em: 2018 e 2019

WICKER. WORKS. The Backwater Gospel. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vVkDrIacHJM> > Acesso em 2018 e 2019

VIMEO. Castillo y el Armado. Disponível em <<https://vimeo.com/91669544>>. Acesso em: 2018 e 2019

YAMASHIRO, Agata. Manual do Designer: Quando e Como usar Contraste de Cor. Disponível em:

<<https://www.deslgnon.com/2017/11/usar-contraste-de-cor/>> Acesso em 2019