

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

João Emílio Serafim Cequinel

**“APENAS MAIS UMA”**: DESENVOLVIMENTO DE COLOR SCRIPT PARA  
ANIMAÇÃO QUE REPRESENTA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE BURNOUT  
ATRAVÉS DA COR.

Florianópolis

2023

João Emílio Serafim Cequinel

**“APENAS MAIS UMA”**: DESENVOLVIMENTO DE COLOR SCRIPT PARA ANIMAÇÃO QUE REPRESENTA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE BURNOUT ATRAVÉS DA COR.

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação

Orientador(a): Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim

Florianópolis

2023

Cequinel, João Emilio Serafim

"Apenas mais uma" : desenvolvimento de color script para animação que represente os estágios da síndrome de burnout através da cor / João Emilio Serafim Cequinel ; orientador, Gabriel de Souza Prim, 2023.

40 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Cor. 4. Color Script. 5. Burnout. I. Prim, Gabriel de Souza. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

João Emílio Serafim Cequinel

**“APENAS MAIS UMA”**: DESENVOLVIMENTO DE COLOR SCRIPT PARA ANIMAÇÃO QUE REPRESENTA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE BURNOUT ATRAVÉS DA COR.

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação

Florianópolis, 20 de junho de 2023.

---

Coordenação do Curso

**Banca examinadora**

---

Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim,  
Orientador(a)

Profª. Dra. Mônica Stein,  
UFSC

Prof. Dr. Flávio Andalo,  
UFSC  
Florianópolis, 2023

## RESUMO

O presente artigo busca demonstrar os processos de concepção de um color script de curta-metragem de animação, que represente através das cores, cada etapa e a evolução dos 12 estágios da Síndrome de Burnout. É abordado como a psicologia das cores explica as relações de matizes e sentimentos. Além disso como outros atributos das cores são essenciais para o direcionamento de sentimentos positivos ou negativos.

**Palavras-chave:** Animação; Cor; Burnout; Colorsript.

## **ABSTRACT**

This paper attempts to demonstrate the processes of developing a color script for an animated short film that represents, through colors, each stage and evolution of the 12 stages of Burnout Syndrome. It is discussed how the psychology of colors explains the relationships of hues and feelings. Also, how other attributes of colors are essential in directing positive or negative feelings.

**Keywords:** Animation; Color; Burnout; Colorsript.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama de propriedades da cor	13
Figura 2 – cena de Inside Out.	14
Figura 3 – cena de It.	14
Figura 4 – cena de Mad Max: Fury Road.	17
Figura 5 – cena de The sixth sense.	18
Figura 6 – cenas de The sixth sense.	18
Figura 7 – cena de The sixth sense.	19
Figura 8 – cena de Ratatouille.	19
Figura 9 – cenas de Ratatouille.	20
Figura 10 – color script de Tá chovendo hamburguer.	23
Figura 11 – color script de Os Incriveis.	24
Figura 12 – concept da formiga.	25
Figura 13 – storyboard do curta.	27
Figura 19 – cena do primeiro ato.	28
Figura 33 – color script da animação.	29
Figura 19 – Primeiro ato.	30
Figura 20 – Segundo ato.	30
Figura 21 – terceiro ato.	31
Figura 22 – color key cena 1.	31
Figura 23 – color key cena 2.	32
Figura 24 – color key cenas 3 e 4.	32
Figura 25 – color key cena 5.	33
Figura 26 – color key cena 6.	34
Figura 27 – color key cena 7.	34
Figura 28 – color key cena 8.	35
Figura 29 – color key cena 9.	35
Figura 30 – color key cena 10.	36
Figura 31 – color key cena 11.	37

Figura 32 – color key cena 12.	37
Figura 14 – cenários primeira versão.	38
Figura 15 – cenários versão final.	39

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>12</b>
2.1 TEORIA DA COR	12
2.2 PSICOLOGIA DAS CORES	14
2.3 COR NO CINEMA	17
2.4 BURNOUT	20
<b>3 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>21</b>
3.1 PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO	21
3.2 COLOR SCRIPT	25
3.3 COLOR KEYS	27
3.4 CENÁRIOS	34
<b>4 CONCLUSÃO</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O cinema e a fotografia surgiram como uma forma de representar e capturar a realidade, satisfazendo de uma vez por todas a obsessão pelo realismo que permeava a arte (BAZIN; GRAY, 2001). Com o desenvolvimento desse meio, entretanto, a pura reprodução da realidade deixou de satisfazer tanto quem a produzia como quem a consumia, e assim o cinema passou a existir também como expressão artística. De acordo com Bazin (2001), através das características das cenas, e de como eram montadas, os filmes passaram a ter um arsenal de ferramentas para induzir uma determinada interpretação de um evento em seu espectador.

Além da montagem, existem vários outros aspectos que ajudam a direcionar a interpretação do espectador. As cores são um desses aspectos, e até mesmo uma mudança sutil de um atributo de uma cor tem a capacidade de gerar emoções completamente diferentes. Apesar disso, Bellantoni (2005, p. 28) comenta sobre como os espectadores subestimam o poder das cores:

A cor é um dos elementos que é raramente reconhecida pelos espectadores como manipulativa. Essa característica sublime pode ser mágica na mão de diretores—ou não. Isso está claro: se permanecermos inconscientes deste poder que espera nosso comando, estamos renunciando grande parte do nosso poder para a sorte. A cor continuará a ressonar, a enviar sinais, independente das nossas intenções. Então, sendo ou não nas telas, é essencial que saibamos o que estamos fazendo. (BELLANTONI, 2005, p. 28, tradução nossa).

A PSICOLOGIA DAS CORES (2013) pesquisa e através dos resultados discorre sobre as cores, como cada uma delas possui uma correlação com sentimentos distintos, e que apesar de serem trabalhadas individualmente, seus efeitos são universais. Matizes, saturação e luminosidade também são igualmente correlatos aos sentimentos que geram. Em animação, cores são utilizadas ativamente como forma de criar atmosfera e sentimentos específicos na sua audiência, valendo-se dos conceitos universais das correlações entre cor e sentimento.

Com a ciência da importância das cores diante do propósito de evocar sentimentos em animações, o presente texto discorre sobre a produção do curta “Apenas mais uma”, uma animação dividida em três atos, que se utiliza das

linguagens da animação para tratar de forma lúdica da síndrome de burnout e sua evolução em estágios. Neste projeto, utiliza-se das cores para criar uma atmosfera que represente cada um desses estágios. A síndrome de Burnout é um estado de exaustão e esgotamento físico extremo resultado de situações de trabalho desgastante, causada majoritariamente pelo excesso de trabalho. Como esse distúrbio emocional está presente na indústria da animação, já registrado em países como o Japão, onde a área é amplamente desenvolvida (GARRETT, 2018), a animação produzida pelo autor em parceria com Gabriela Camargo Roumeliotis busca trazer uma maior conscientização sobre a doença.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

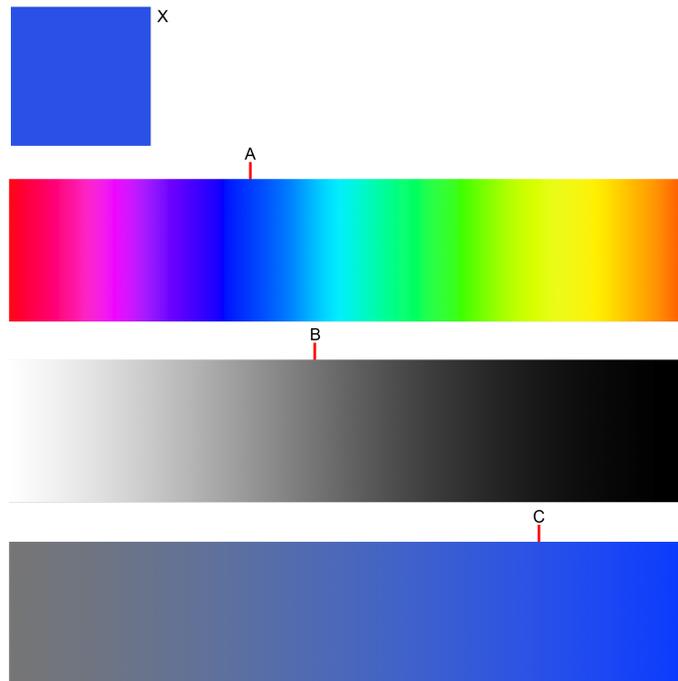
Com foco na etapa de pré-produção, este trabalho busca apresentar o processo de produção de ferramentas, como o color script, que auxiliem o desenvolver da animação através das cores. Buscando dessa forma transmitir as emoções e sentimentos desejados no espectador do curta-metragem. Para discorrer sobre este tema, fundamenta-se a teoria da cor, a psicologia das cores e a escolha das cores no cinema. Adicionalmente, também aborda as características dos estágios da síndrome de burnout.

### **2.1 TEORIA DA COR**

De acordo com Yot (2020) As cores podem ser descritas por três propriedades fundamentais, são elas: matiz, saturação e intensidade.

Matiz é a qualidade que distingue uma família de cor da outra, como vermelho, azul e amarelo. Valor é a qualidade que distingue uma cor luminosa de outra escura. A luminosidade da cor depende da quantidade de luz que ela é capaz de refletir, portanto cores diferentes podem ter o mesmo valor, desde que reflitam a mesma quantidade de luz. Saturação é a força ou intensidade da cor.

Figura 1 – Diagrama de propriedades da cor



Fonte: elaborado pelo autor

Na imagem acima a cor X é definida pelos três fundamentos, A a sua matiz, B o seu brilho ou intensidade e C a sua saturação.

A nossa percepção das cores geralmente é considerada baseada em três cores primárias, no caso do modelo subtrativo são elas ciano, magenta e amarelo, e sua mistura forma o preto, já no aditivo são vermelho, azul e verde e sua mistura forma o branco. Através das misturas dessas três cores, nosso cérebro consegue perceber todas as outras cores que conhecemos. (YOT, 2020)

Apesar de conhecermos as cores pelas suas matizes, essa propriedade não deve ser considerada de maior importância em se tratando da percepção. O valor(intensidade) é o mais influente na nossa percepção das formas, a saturação vem em seguida definindo espaços e distâncias, e por último a matiz, que é bastante subjetiva. (YOT, 2020)

Figura 2 – cena de *Inside Out*.Fonte: *Inside Out* (2015)Figura 3 – cena de *It*.Fonte: *It* (2017)

Na Figura 2, foram usadas cores de valor e saturação altas, enquanto na 3 acontece o oposto, baixas saturação e valor. Como na figura 1 prevalecem cores saturadas e luminosas, o sentimento no espectador é mais alegre, enquanto em 2 por serem cores escuras e pouco saturadas, predominam sentimentos negativos.

## 2.2 PSICOLOGIA DAS CORES

De acordo com Yot (2020), luzes e cores são os principais fatores a serem utilizados quando se busca direcionar as emoções da nossa audiência, segundo ele essa manipulação pode ocorrer de forma dramática ou sutil, mas que independente da forma, irá afetar a percepção do público inconscientemente. Vários fatores são

essenciais para a ambientação das cenas, como por exemplo o quão clara ou escura é, a cor da luz e a sua direção e a própria matiz dessas luzes. As cores são comumente usadas como um artifício para o storytelling.

COMO AS PROPRIEDADES DA COR PODEM SER UTILIZADAS PARA PROVOCAR EMOÇÕES EM VIDEO GAMES (2016) uma pesquisa com 85 participantes, discorre sobre relações de cores e emoções. Os resultados da pesquisa apontaram uma forte correlação entre propriedades da cor e sentimentos como os de felicidade e tristeza. Apontaram também que, dentre os três principais fundamentos apresentados anteriormente, intensidade e saturação foram os que apresentaram uma correlação maior entre seus atributos e a emoção gerada no espectador. Mas outras características também apresentaram fortes correlações, como a diversidade cromática e até as velocidades dos movimentos.

Já de acordo com Heller (201), seu estudo busca correlacionar as matizes com os sentimentos. Para a confecção deste estudo foram consultados 2 mil homens e mulheres com idades entre 14 e 97 anos na Alemanha, eles tinham de responder sobre suas cores prediletas, as que menos gostavam e por fim sobre os efeitos que as cores poderiam ter e as cores típicas de cada sentimento.

Segundo ela, as cores e os sentimentos se correlacionam, e não ao acaso, mas por vivências comuns que ficam enraizadas na linguagem e no pensamento.

Heller (2013) trata das matizes das cores individualmente, e sobre suas características próprias e em conjunto.

O azul é a cor mais fria, e essa percepção se baseia em experiências, nossa pele e lábios por exemplo ficam azulados ao frio, e o gelo e a neve têm uma cintilação azulada. Outro efeito que o azul causa, é o de distanciamento. Essa sensação vem pelo fato de tudo que está mais distante ser percebido com tonalidades de azul, por conta das camadas de ar que se encontram entre o objeto observado e o seu observador. (HELLER, 2013)

Sobre o violeta, Heller (2013) aponta a ambivalência de seus significados, dos sentimentos a ele relacionados, é a cor da união do vermelho e do azul, do masculino e do feminino, da sensualidade e da espiritualidade. Violeta é também a cor da extravagância, do não convencional. Nada do que nos rodeia na natureza é violeta.

O verde é a cor da natureza, da consciência ambiental. É uma cor muito mutável, mas que quando combinada com preto ou violeta traz efeitos negativos. Além disso o verde também é percebido como venenoso e horripilante, quando se pensa em “venenoso” pensa-se em “verde veneno”, e grande parte dos monstros e demônios no nosso imaginário são verdes, isso por que é a cor mais “anti-humana”. Nada que tenha pele verde pode ser humano, nem se quer mamíferos tem peles verdes. (HELLER, 2013)

Preto é a cor da negação, mas também da elegância. Preto é a cor do fim, é a cor de coisas em decomposição, do luto. É a cor capaz de transformar o significado de outras cores em negativos, como exemplo o vermelho que puro simboliza o amor, porém com preto caracteriza o ódio. O preto é a reversão de todos os valores. (HELLER, 2013)

Segundo Heller, o branco é a cor da perfeição, porém isso causa distanciamento. Ao contrário do preto, branco é a cor do nascimento, da ressurreição. As cores branco, azul e dourado juntas são as cores da verdade, do bem. Da mesma forma que o preto tem o poder de transformar o significado de outras cores em negativos, o branco tem capacidade de torna-los positivos.

Cinza é a cor de todos os sentimentos sombrios, das adversidades que tiram a alegria de viver. Simboliza a insensibilidade ou os sentimentos inacessíveis. Toda cor misturada de branco ou preto fica turva ou sombria, portanto cinza, por mais que finalizados são sempre cores insaturadas, e sem luminosidade. (HELLER, 2013)

O vermelho é a cor do amor e do ódio, de todas as paixões, das boas e das más. Segundo Heller (2013) são as experiências que explicam esse simbolismo: quando o sangue sobe à cabeça, seja por paixão ou constrangimento, o rosto é tomado por tons vermelhos. É também a cor do fogo, do calor e das chamas, sendo junto do laranja as principais cores da paixão. Pode ser associado a proximidade. Pedestres vestidos de vermelho são percebidos mais próximos que aqueles vestidos de azul ou verde, mesmo que à mesma distância. É uma cor que não pode ficar em segundo plano, por isso é, de modo geral, a cor dos extrovertidos. Vermelho é também a cor dos nobres e dos ricos, já que até a Revolução Francesa, os códigos de vestimenta determinavam as roupas que cada classe social deveriam usar, e cabia às classes mais altas o privilégio de se vestir de cores puras e luminosas, que é o caso do vermelho, a cor mais cara à época.

O amarelo é a cor do sol, e traz consigo simbolismos positivos, agindo de forma alegre e revigorante, é a principal cor da disposição amistosa. Mas para atuar de forma positiva, essa cor precisa estar acompanhada de vermelho e laranja. Esse acorde Amarelo-Laranja-Vermelho é típico do prazer, da alegria de viver, da energia e da animação calorosa. Porém o amarelo tem também associações negativas, não o amarelo solar ou áureo, mas o pálido esverdeado, o amarelo fétido do enxofre. No simbolismo das cores, toda característica negativa corresponde o preto. O amarelo puro é positivo, quando combinado com preto se torna impuro, simboliza a falta de discernimento e a cobiça. (HELLER, 2013)

### 2.3 COR NO CINEMA

No cinema, as cores têm papel fundamental na construção dos sentimentos nos telespectadores. Em *Mad Max: Fury Road* 2015, a cena apresentada na Figura 4, diferente do restante do filme em que predominam cores quentes, uma paleta de tons predominantemente frios é usada para representar a melancolia e solidão dos personagens principais do filme, contrastando com as cores quentes das quatro mulheres ao fundo.

Figura 4 – cena de *Mad Max: Fury Road*.



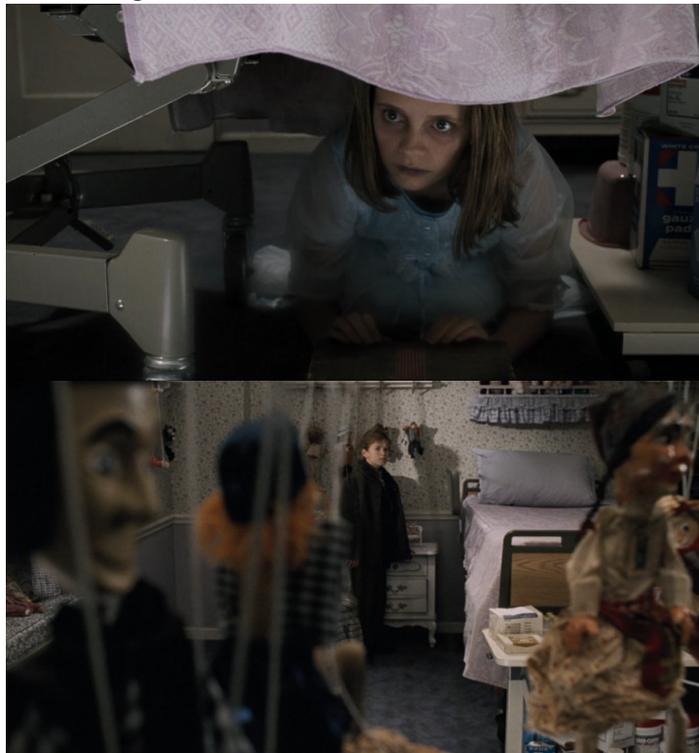
Fonte: *Mad Max: Fury Road* (2015)

Em *O Sexto Sentido* 1999 a cor vermelha está presente durante todo o longa, segundo Bellantoni (2013), Cole Sear busca na cor vermelha a forte energia que esse espectro tem, e por isso busca nela sua proteção. O menino precisa da força e da energia que essa cor possui. Nessa cena a cabana em que o protagonista se esconde e se protege é propositalmente vermelha.

Figura 5 – cena de *The sixth sense*.

Fonte: *The sixth sense* (1999)

A primeira vez que o filme nos apresenta as cores azuis e frias, é na cena ilustrada na Figura 7, quando Cole ajuda Kyra, a garota que foi assassinada pela própria mãe. Todo o ambiente é apresentado em azuis, desde as paredes até as decorações, com o objetivo de tornar o ambiente frio para a apresentação do plot da cena. Na sequência, a mãe da garota é a única vestida de vermelho no funeral da própria filha.

Figura 6 – cenas de *The sixth sense*.

Fonte: *The sixth sense* (1999)

Figura 7 – cena de *The sixth sense*.Fonte: *The sixth sense* (1999)Figura 8 – cena de *Ratatouille*.Fonte: *Ratatouille* (2007)

A importância das cores também é ressaltada em animações. Em *Ratatouille*, logo nas primeiras cenas, é possível ver a utilização de cores com o intuito de transmitir sentimentos específicos ao espectador. Na cena da imagem acima, o protagonista se apresenta como um rato, e como isso é um problema para ele. Então a composição é toda em tons do laranja ao vermelho junto do preto, reforçando a ideia de ódio e nojo que se tem pelo animal. Para além das questões de cores, a cena utiliza-se das formas também para apresentar o rato como uma criatura vista como desprezível, utilizando-se de uma silhueta com várias pontas.

Figura 9 – cenas de *Ratatouille*.

Fonte: *Ratatouille* (2007)

As imagens acima são de cenas em sequência, na primeira Linguini está triste e decepcionado pois acredita que Remy se utilizou dele para roubar sua comida e fugir, a cena tem então cores mais insaturadas e iluminação fria e tons de azul, para reforçar a ideia desses sentimentos.

Logo na cena seguinte porém ele se depara com a realidade de que o ratinho na verdade estava preparando o café da manhã dos dois, nessa cena então tons de amarelo e laranja saturados e claros predominam, para reforçar a ideia de felicidade e aconchego.

## 2.4 BURNOUT

Diante do contexto deste projeto, é importante compreender as características da síndrome que será representada pela animação. Burnout é um estado de fadiga ou frustração que resultou de relações profissionais que falharam em produzir as esperadas recompensas. De acordo com Karayel e Karayel (2020), é uma condição que se desenvolve lentamente, passando pelos 12 estágios listados a seguir:

1. Compulsão por aprovação: O indivíduo sente a necessidade de ter seu esforço validado, principalmente através da aprovação.
2. Excesso de trabalho: Na busca pela aprovação, o indivíduo trabalha excessivamente, além do que é necessário e saudável.
3. Negligência de necessidades: Por conta da compulsão por aprovação e o excesso de trabalho, o indivíduo negligencia sua própria saúde e necessidades.
4. Fuga de conflitos: O indivíduo evita conflitos que possam evidenciar sua condição.
5. Revisão de valores: O indivíduo passa a dar mais valor ao trabalho que qualquer outra atividade ou relação.
6. Negação do problema: Através também da fuga de conflitos, o indivíduo evita refletir sobre seu estado e condição, negando assim o problema.
7. Afastamento: O indivíduo se afasta de colegas, amigos, e todos que são próximos.
8. Mudanças de comportamento: O indivíduo apresenta mudanças significativas de comportamento em relação a seu estado anterior ao desenvolvimento da síndrome.
9. Despersonalização: O indivíduo passa pela despersonalização, em que sua vida passa a girar em torno do trabalho, perdendo sua personalidade.
10. Vazio interno: Por conta da despersonalização e dos outros estágios, o indivíduo passa a sentir um vazio interno, já que o seu propósito passa a ser exclusivamente o trabalho.
11. Depressão: É quando o indivíduo chega ao ápice da sua condição, desenvolvendo a depressão.
12. Síndrome de Burnout: É a consolidação da síndrome.

## 2.5 COLOR SCRIPT

Produções cinematográficas são compostas por elementos como composição, cenários, luzes, personagens, e a partir da criação do cinema colorido, a própria cor. Dessa forma, ferramentas são criadas para auxiliar o desenvolvimento da produção levando em conta cada um desses elementos. No caso da cor, o color script é uma dessas ferramentas.

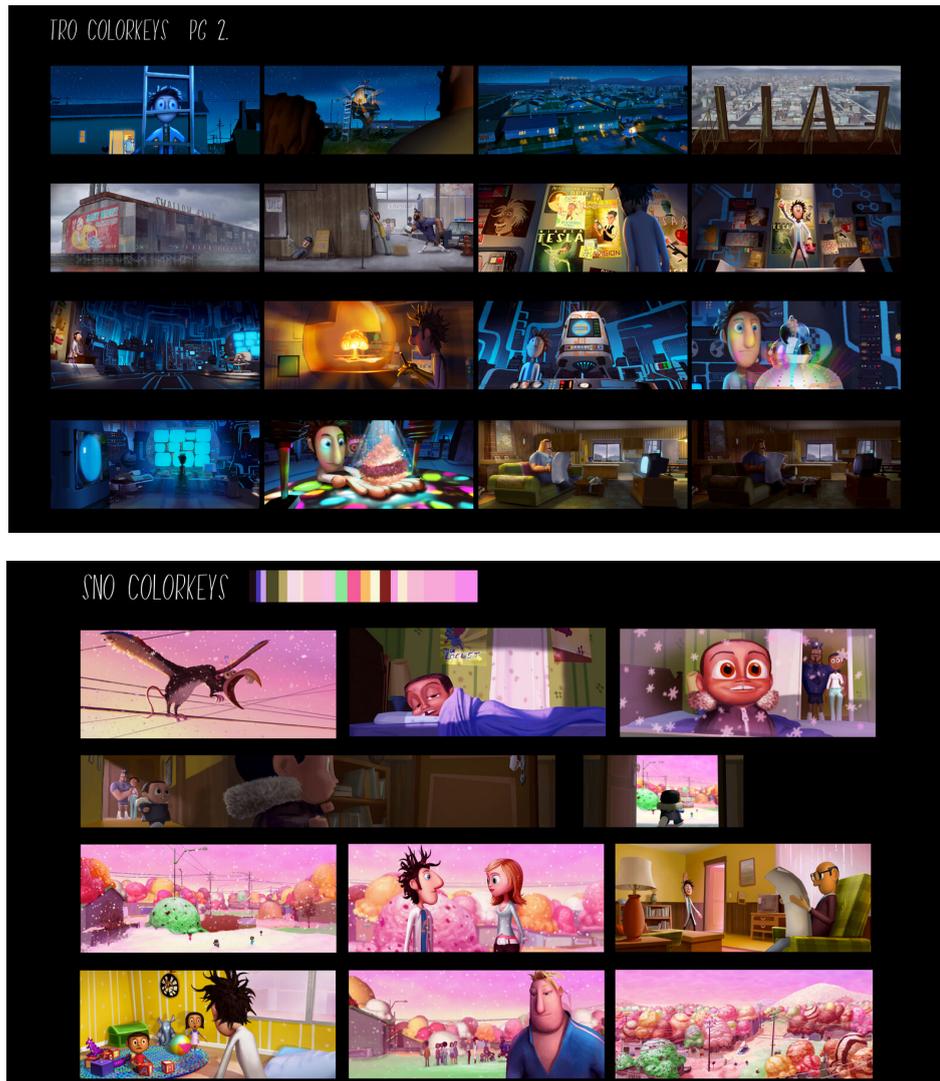
Essa ferramenta começou a ser utilizada na década de 30, em live-actions Hollywoodianos, quando Natalie Kalmus, diretora do departamento de cores da Technicolor, e um grupo de consultores criavam o que na época eram chamados de “color charts”. Esses quadros definiam as cores de cada elemento dos filmes, buscando expressar cada atmosfera ou emoção descritas no roteiro. (AMIDI, 2011)

A despeito da importância do color script na produção de animações, John Lasseter comenta:

Todos os elementos de um filme devem apoiar o arco emocional da história, que é na verdade, a jornada emocional do personagem principal, e eu sempre achei que as duas coisas que comunicam a emoção inerente de um filme melhor do que qualquer outra coisa são a música e a cor. Porque a cor é tão carregada de sentimentos e provoca uma reação tão forte no público, ela é uma das ferramentas mais poderosas à disposição do cineasta. Os personagens podem estar dizendo uma coisa, mas se a cor e a iluminação fizerem a cena parecer sombria, ou se a música for perturbadora, o público sabe que algo mais está acontecendo - o diálogo do personagem não pode ser levado ao pé da letra. Portanto, o color script que permite ver todo o arco de cores de um filme com uma simples leitura, é essencial para planejar e refinar o ritmo visual e emocional de um filme para apoiar sua história. Como ferramenta de produção de filmes, ele é indispensável. (AMIDI, 2011, p. 7, tradução nossa).

Segundo Kurinsky, color script é uma forma de mapear cores, luzes e emoções em animações, e como cada cor individualmente possui correlações com sentimentos e atmosferas específicas, a combinação de cores pode estimular diferentes emoções na audiência. (FAILES, 2022)

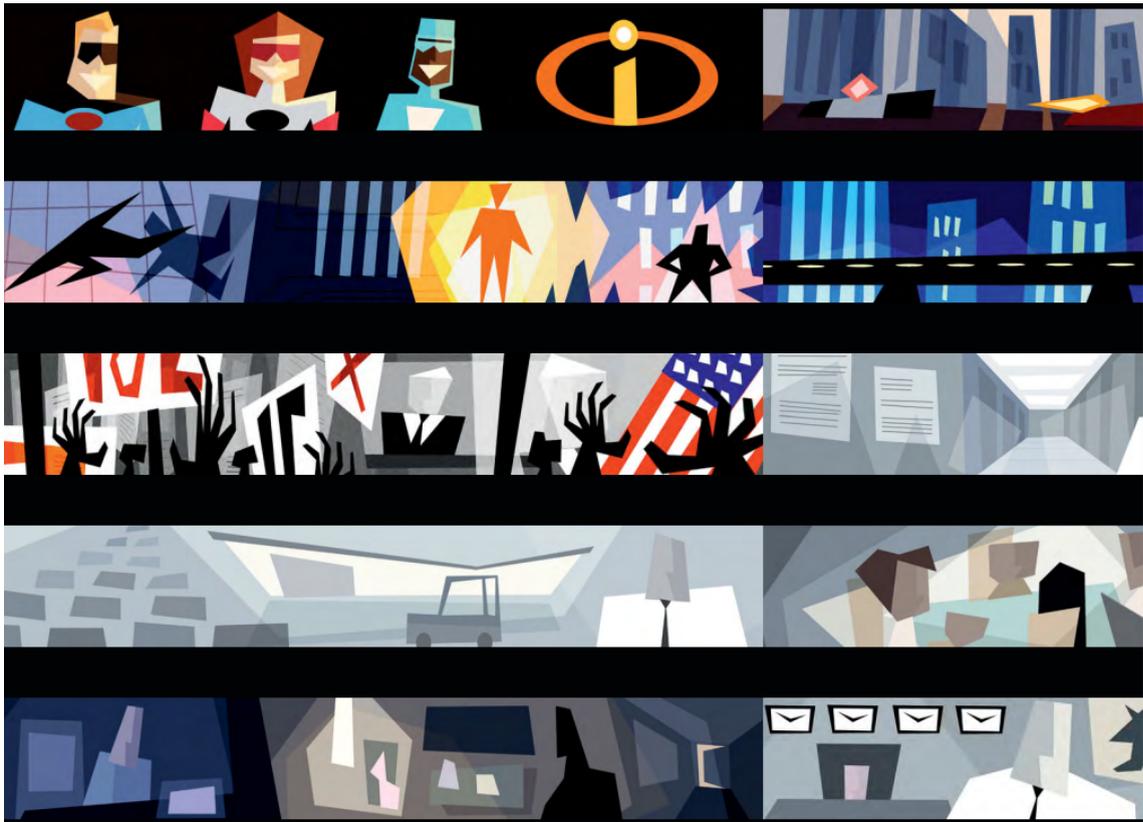
Figura 10 – color script de *Tá chovendo hamburguer*.



Fonte: Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/w6OQwZ>. Acesso em: 06 de jul. 2023

Em *Tá Chovendo Hambúrguer* (2009), Kurinsky utiliza o color script para definir as cores e luzes do filme, dividindo em três atos principais, no primeiro para sugerir a depressão do personagem principal, utilizou de cores acinzentadas e insaturadas, mas que evoluem para cores saturadas e muito coloridas no terceiro ato, em que as ações do filme se desenvolvem.

Figura 11 – color script de *Os Incríveis*.



Fonte: livro *The art of pixar* (2011)

No color script de *Os Incríveis* (2004), primeiro feito digitalmente na Pixar, predominam grandes áreas de cores sólidas, que contrastam com áreas marcantes de branco e preto. Essa proposta de cores de alto contraste foram utilizadas na animação, reforçando os elementos aventureiros e dramáticos da trama.

### 3 DESENVOLVIMENTO

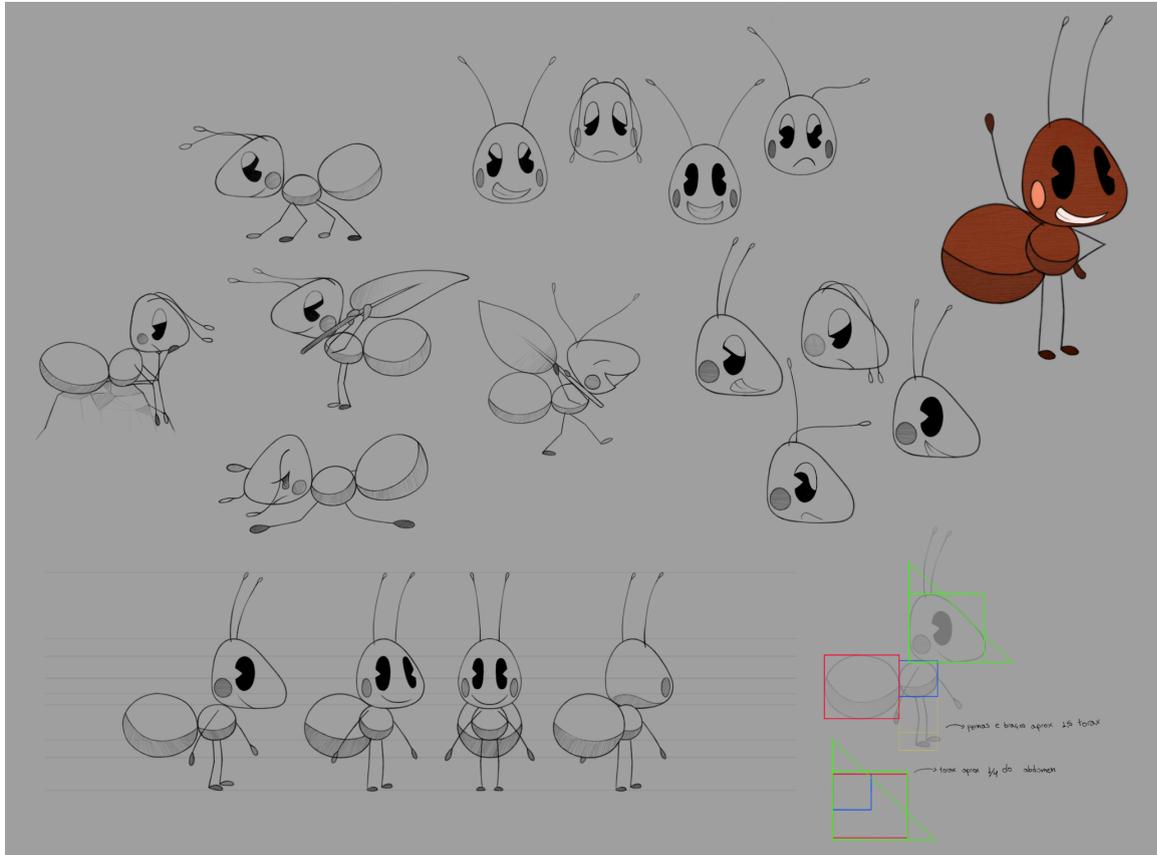
#### 3.1 PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO

O curta "*Apenas mais uma*" foi produzido pelo autor e por Gabriela Roumeliotis. Em seu trabalho ela tratou **ROTEIRIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE CURTA-METRAGEM ANIMADO QUE ABORDA OS ESTÁGIOS DA SÍNDROME DE BURNOUT.**

A partir da idealização do curta, que conta a história de uma formiga que vive em um formigueiro, e passa seus dias em busca de folhas para ser

recompensada e reconhecida, mas em determinado momento se torna obcecada pelo trabalho e pelos prêmios que recebe por ele. Do roteiro iniciou-se o processo de pré-produção, inicialmente com o concept da protagonista.

Figura 12 – concept da formiga.



Fonte: elaborado pelo autor

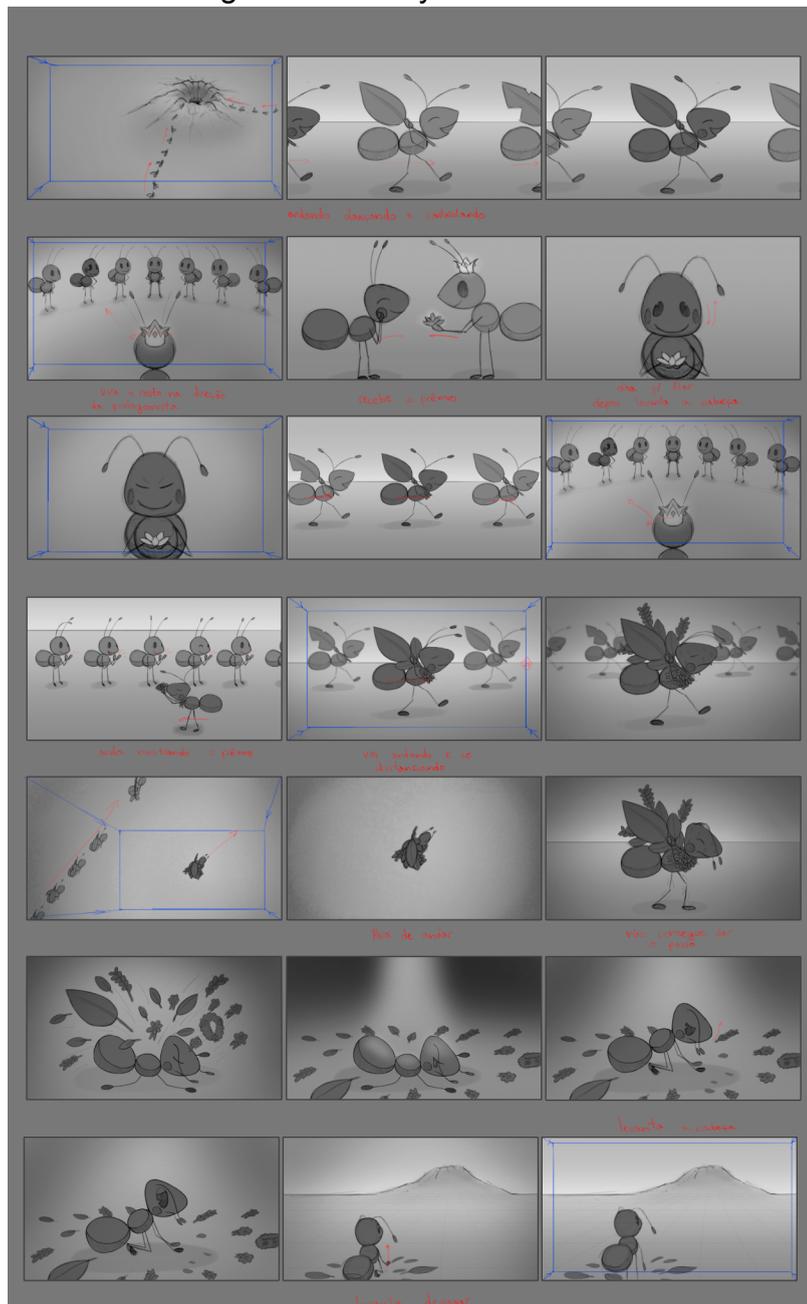
A ideia dos personagens possuírem design simplificado, composto majoritariamente por formas geométricas simples e linhas, foi pensada por questões técnicas e artísticas. Facilita a questão técnica diante do processo de animação, que foi produzida digitalmente através do software Toon Boom Harmony, quadro a quadro. Do ponto de vista artístico, encaixa com o público alvo mais jovem pretendido, dos 12 aos 20 anos.

A protagonista tem cores terrosas avermelhadas, com o intuito de trazê-la para mais próximo do espectador, já que segundo Heller (2013), a matiz vermelha é percebida como mais próxima, diferente de cores mais frias.

Em comparação com as formigas coadjuvantes do curta, a principal tem cores mais saturadas e claras, justamente para destacar-se das demais.

A partir do roteiro produzido por Gabriela, produziu-se o storyboard da animação, buscando de forma lúdica demonstrar os doze estágios do burnout. Utilizando-se da divisão da animação em três atos e doze cenas elaborada no roteiro, o storyboard ficou dividido igualmente.

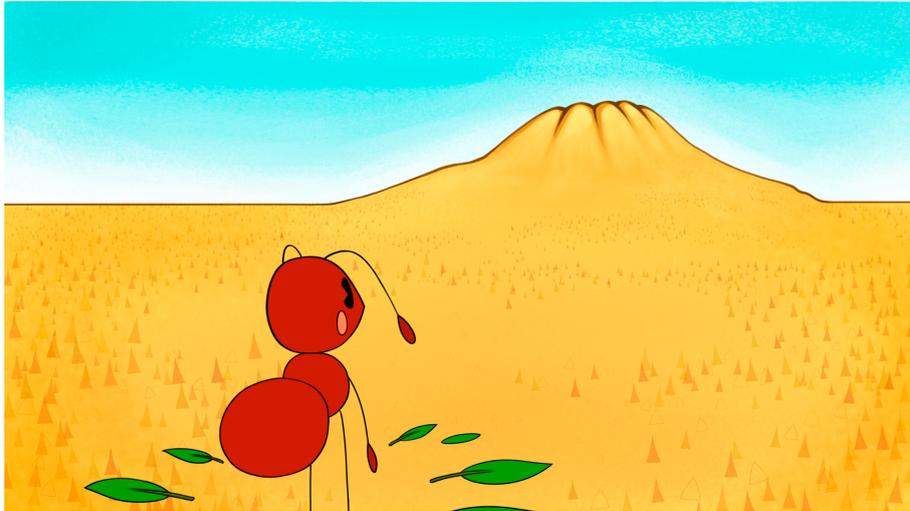
Figura 13 – storyboard do curta.



Fonte: elaborado pelo autor

Finalizado o storyboard, iniciou-se o processo de produção do Style Frame, que definiria a direção de arte para o restante das cenas da animação.

Figura 19 – Style Frame.

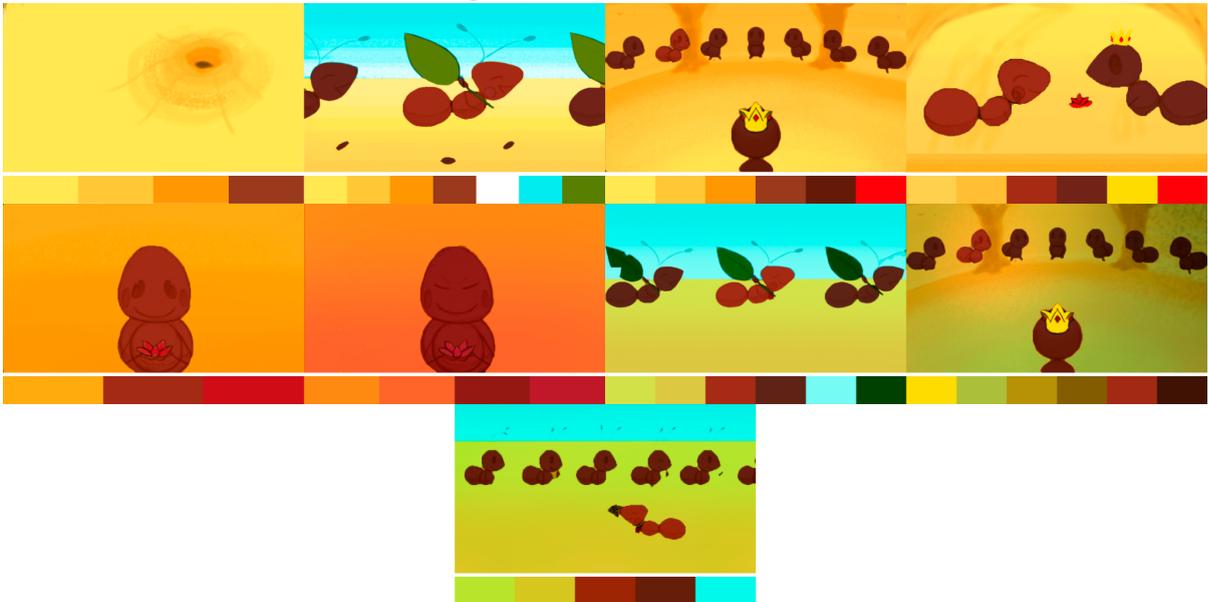


Fonte: elaborado pelo autor

A direção de arte da animação foi definida pela figura acima, com uso de texturas monocromáticas, linhas de contorno com alto contraste, e formas mais orgânicas para compor os cenários. Para além disso, optou-se por cores leves e saturadas para a maior parte da animação, com o objetivo de adequar-se ao público alvo infanto juvenil.



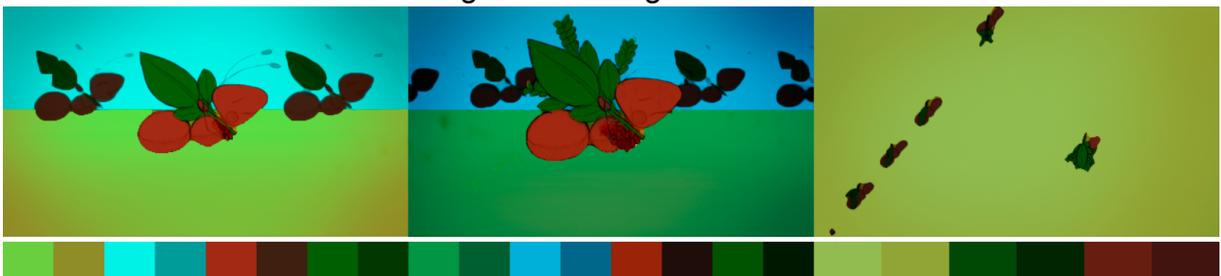
Figura 19 – Primeiro ato.



Fonte: elaborado pelo autor

No primeiro ato, que busca representar os quatro primeiros estágios, Compulsão, Excesso, Negligência e Fuga. Foram utilizadas principalmente cores saturadas e quentes como o amarelo e tons avermelhados, pois nesse ato o universo é estabelecido, e a personagem principal se deslumbra com suas primeiras conquistas.

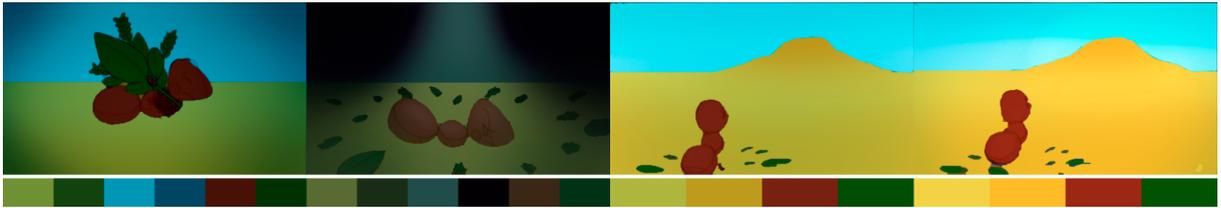
Figura 20 – Segundo ato.



Fonte: elaborado pelo autor

No segundo ato, os estágios representados são Revisão, Negação, Afastamento e Mudança. A partir do início desse ato, a cena passa a adotar uma paleta cada vez mais fria, com tons mais azulados e esverdeados, para assim representar o afastamento, cansaço e a crescente tristeza da protagonista.

Figura 21 – terceiro ato.

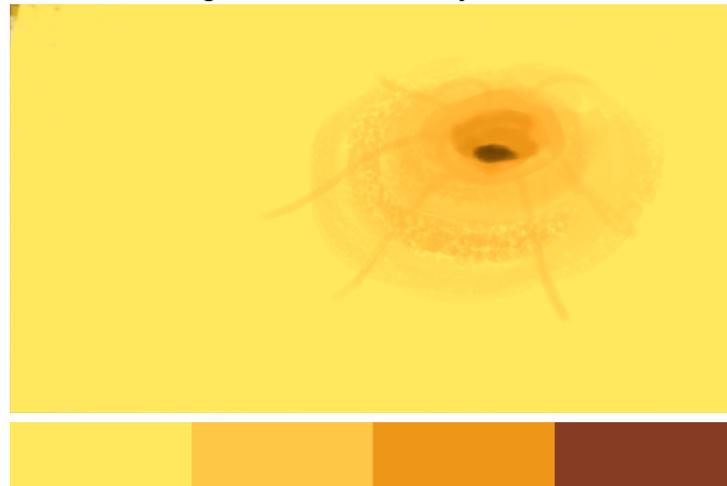


Fonte: elaborado pelo autor

O terceiro e último ato é a representação dos últimos quatro estágios do burnout, a Despersonalização, o Vazio, a Depressão e por fim a consolidação do Burnout. É nesse ato que a animação atinge sua menor saturação, as cores esfriam e no clímax atinge sua menor luminosidade, já que é o momento de maior sofrimento e solidão da protagonista durante todo o curta.

### 3.3 COLOR KEYS

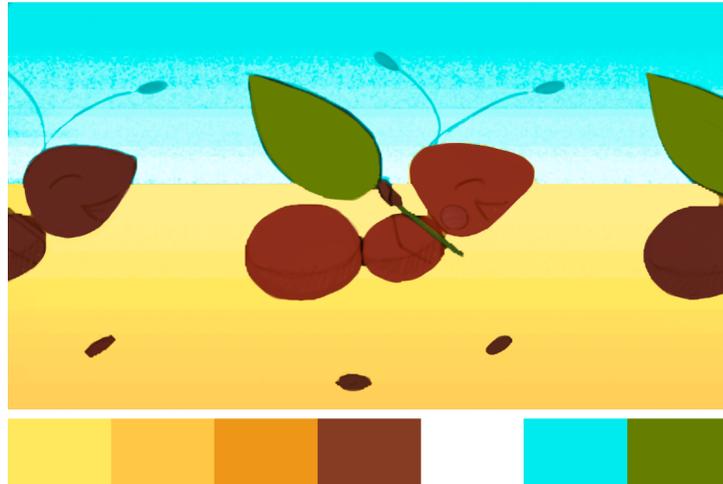
Figura 22 – color key cena 1.



Fonte: elaborado pelo autor

A primeira cena da animação, busca estabelecer o universo em que se passará o curta, assim como apresentar seus personagens. Nessa cena a atmosfera é alegre, todas as formigas caminham em direção ao formigueiro cantando com energia. Dessa forma, as cores escolhidas para compor o cenário da primeira cena foram amarelo e laranja, além dos tons de vermelho das formigas, pois esse tríptico acorde(amarelo-laranja-vermelho) representa o prazer, a alegria de viver e a energia.(HELLER, 2013)

Figura 23 – color key cena 2.



Fonte: elaborado pelo autor

Na segunda cena, as formigas carregam suas folhas enquanto cantarolam felizes, para então representar a felicidade dos personagens, a paleta da primeira cena permanece, buscando novamente com o uso de amarelo, laranja e vermelho transmitir emoções de alegria e a energia das personagens. O cenário é composto também por um azul saturado e claro, que segundo Heller (2013), quando usado em conjunto das outras cores quentes da composição, é percebido como a cor da simpatia, da harmonia e da amizade, o que reforça o sentimento de união inicial das formigas. Outro fator importante para além das matizes, é o uso de cores saturadas e luminosas, já que existe uma forte correlação em composições que usam cores com esses atributos, e sentimentos positivos. (GESLIN; JÉGOU; BEAUDOIN, 2016)

Figura 24 – color key cenas 3 e 4.



Fonte: elaborado pelo autor

Nas cenas três e quatro, é apresentado o sistema em que a sociedade das formigas funciona, com a premiação da que melhor trabalhar. São nessas cenas que a protagonista tem o gatilho inicial da síndrome de Burnout, com a compulsão por aprovação. Nessa cena ela está feliz e deslumbrada com o prêmio. As cores utilizadas para representar a felicidade da formiga foram novamente o laranja e suas análogas, ainda bastante saturadas e claras, já para representar o deslumbramento, optou-se pelo vermelho escarlata na coroa da rainha e no prêmio, que está muito associado à riqueza e a nobreza, a personagem principal vê nos itens vermelhos o objeto de sua ambição (HELLER, 2013).

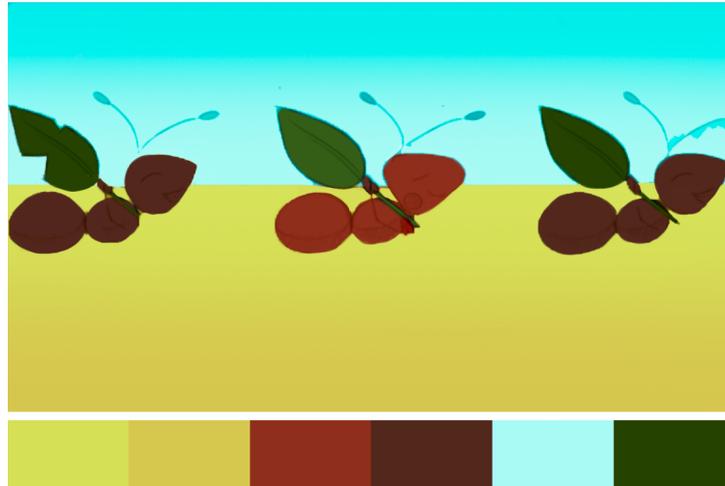
Figura 25 – color key cena 5.



Fonte: elaborado pelo autor

Na cena cinco, a protagonista dá os primeiros sinais de sua ambição pelas premiações, iniciando as etapas de compulsão e excesso da síndrome. Para representar essas etapas, as cores da cena se alteram ao longo de sua duração, inicialmente com predominância de amarelos, que tem a função de representar seu otimismo, mas em sequência adota tons mais alaranjados e vermelhos, com o objetivo de representar a ambição da formiga. Segundo Heller (2013), outro sentido que o vermelho e o laranja também podem carregar, é o de perigo, que convém na cena já que é a partir daí que a síndrome se desenvolve.

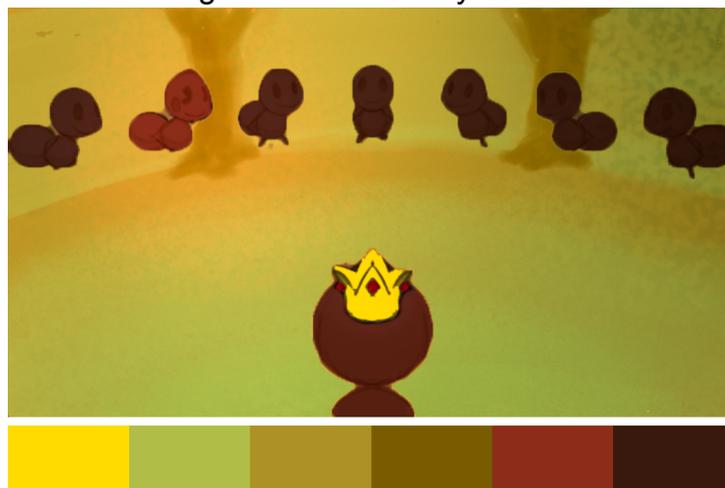
Figura 26 – color key cena 6.



Fonte: elaborado pelo autor

A cena seis busca demonstrar a carga excessiva de trabalho que a formiga estava realizando em busca de suas ambições, e conseqüentemente negligenciando suas necessidades. Para demonstrar o início da negligência das suas necessidades, a animação começa a receber um filtro azul, que quando colocado sobreposto às cores quentes, tira parte de suas saturações, além de esfriar a cena. O azul por ser considerada a cor mais fria, e em conjunto de cores insaturadas representa a tristeza da condição que está se formando.

Figura 27 – color key cena 7.

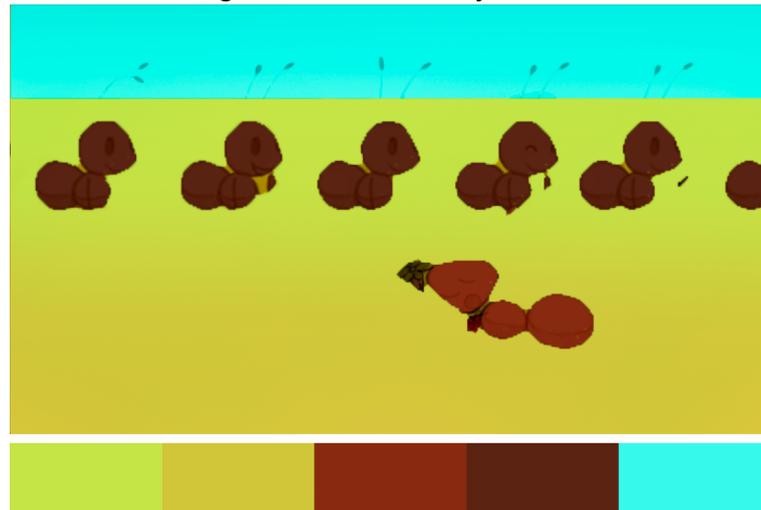


Fonte: elaborado pelo autor

Na cena sete a protagonista recebe a premiação pela segunda vez, reforçando a ideia da ambição crescente da formiga. Enquanto na cena três o cenário da cena é predominantemente de cores saturadas e claras, nessa cena, em

que a principal está cada vez mais perdida na sua ambição o cenário tem cores predominantemente insaturadas e mais escuras, uma combinação de fatores que tem forte correlação com sentimentos negativos no espectador segundo Geslin (2016).

Figura 28 – color key cena 8.



Fonte: elaborado pelo autor

Na oitava cena, a última do primeiro ato, a protagonista exibe suas conquistas para suas companheiras com um ar de superioridade, mas sem dar atenção a elas, assim fugindo de conflitos. Para representar essa fuga de conflitos, a paleta da cena se assemelha muito a da cena seis, da mesma forma para tirar saturação dela, e para mostrar o princípio da condição de tristeza que está se formando.

Figura 29 – color key cena 9.



Fonte: elaborado pelo autor

Na cena nove, em que se inicia o segundo ato da animação, a formiga prioriza o trabalho em detrimento de sua própria saúde. Apesar disso ela nega os riscos de suas ações e segue carregando as folhas, por consequência, a protagonista acaba se afastando das outras formigas do formigueiro. Na composição da cena, um filtro azul crescente foi utilizado ao longo da duração do corte, pois segundo Heller (2013), o azul possui um efeito de distanciamento, já que todos os objetos observados à distancia, são enxergados mais azulados conforme a distância, já que há mais camadas de ar entre o observador e o objeto observado.

Outro fator importante na composição, é o uso de cores menos saturadas e claras, já que cores vibrantes e claras em composições, tem correlação direta com a percepção de uma cena feliz.(GESLIN, 2016)

Figura 30 – color key cena 10.



Fonte: elaborado pelo autor

A cena dez tem como função representar o distanciamento físico da protagonista em relação às coadjuvantes. Nesta cena foram usados amarelos esverdeados. O amarelo que possui mais associações negativas, na cena em questão pretende representar a cobiça da protagonista, além de pelo filtro azulado que permanece, representar o distanciamento físico delas.

Figura 31 – color key cena 11.

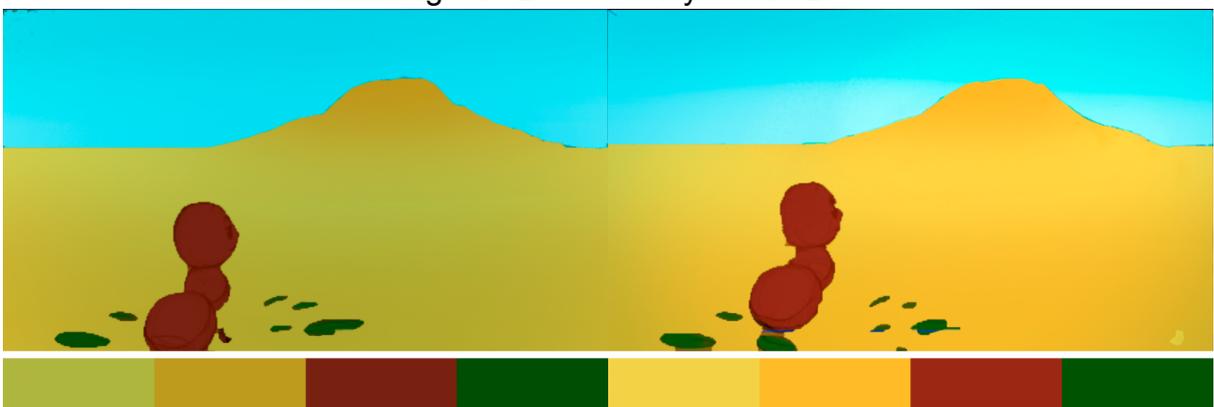


Fonte: elaborado pelo autor

A cena onze é quando se consolida o Burnout e é o clímax da animação. Nessa cena a protagonista passa pelos estágios da despersonalização, vazio, depressão e burnout. Para representar a despersonalização, a formiga atinge a menor saturação durante a animação, assim eliminando uma de suas características que a diferenciava das demais formigas, sua cor mais saturada. No caso do vazio, depressão e burnout, o cenário todo atinge tons insaturados e escuros, sendo tomado pela cor preta, que segundo Heller (2013), é a cor da negação, do fim e do luto, sentimentos associados aos de vazio e depressão.

Além disso, o filtro azul permanece, tornando as cores que no início da animação eram amarelas para representar a felicidade da formiga, agora sejam esverdeadas e acinzentadas, e o amarelo quando acompanhado de cinza representa a insegurança. (HELLER, 2013)

Figura 32 – color key cena 12.



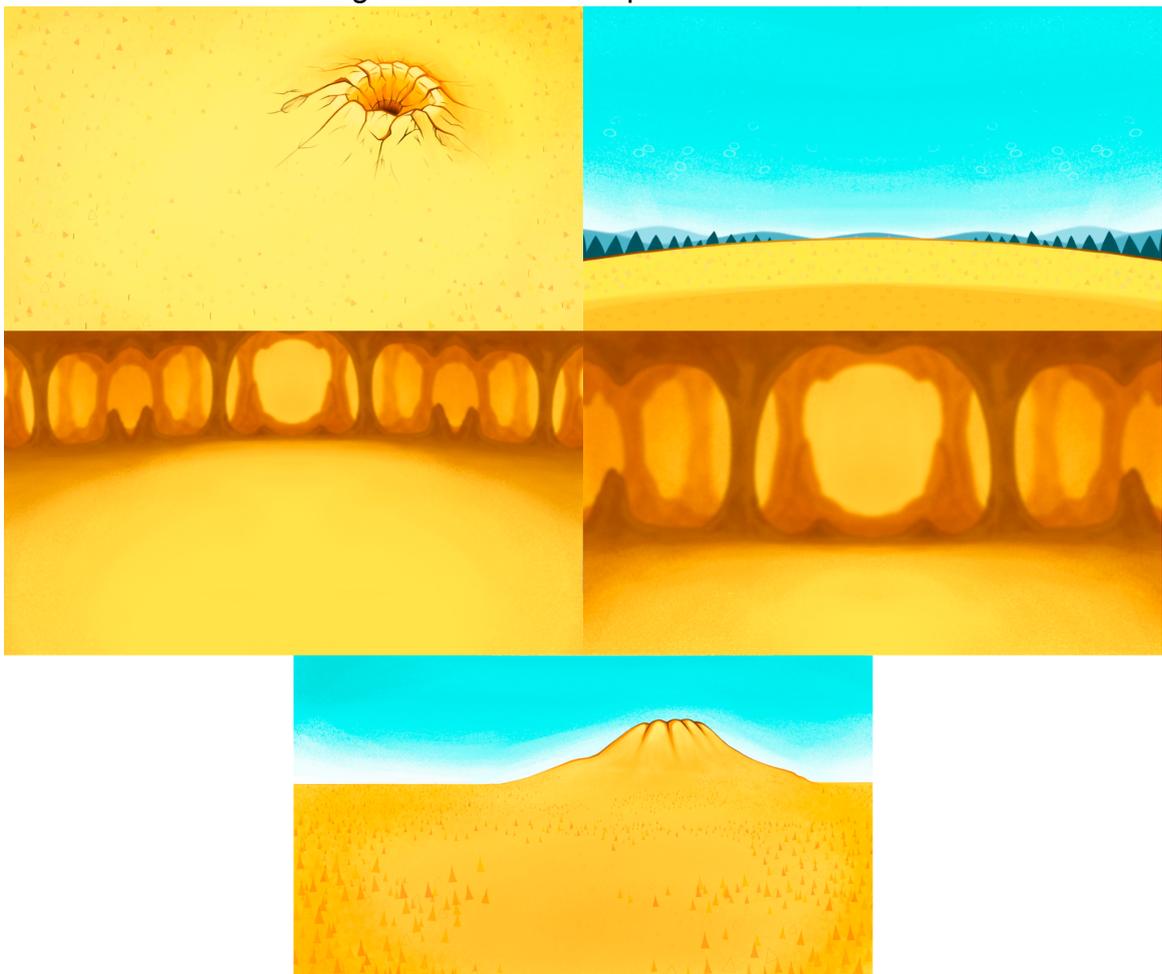
Fonte: elaborado pelo autor

Na décima segunda e última cena, a animação busca trazer um final de esperança. Dessa forma, nessa cena a composição transita de tons dessaturados, escuros e com o filtro azul, que representam o distanciamento e a frieza, para a tríplice amarelo, laranja e vermelho saturados, utilizado nas primeiras cenas da animação para representar a felicidade e energia que a protagonista recobra ao longo da cena.

### 3.4 CENÁRIOS

A partir dos color script e style frame, foram definidos cinco cenários para o curta. Os cenários foram produzidos pelo autor.

Figura 14 – cenários primeira versão.



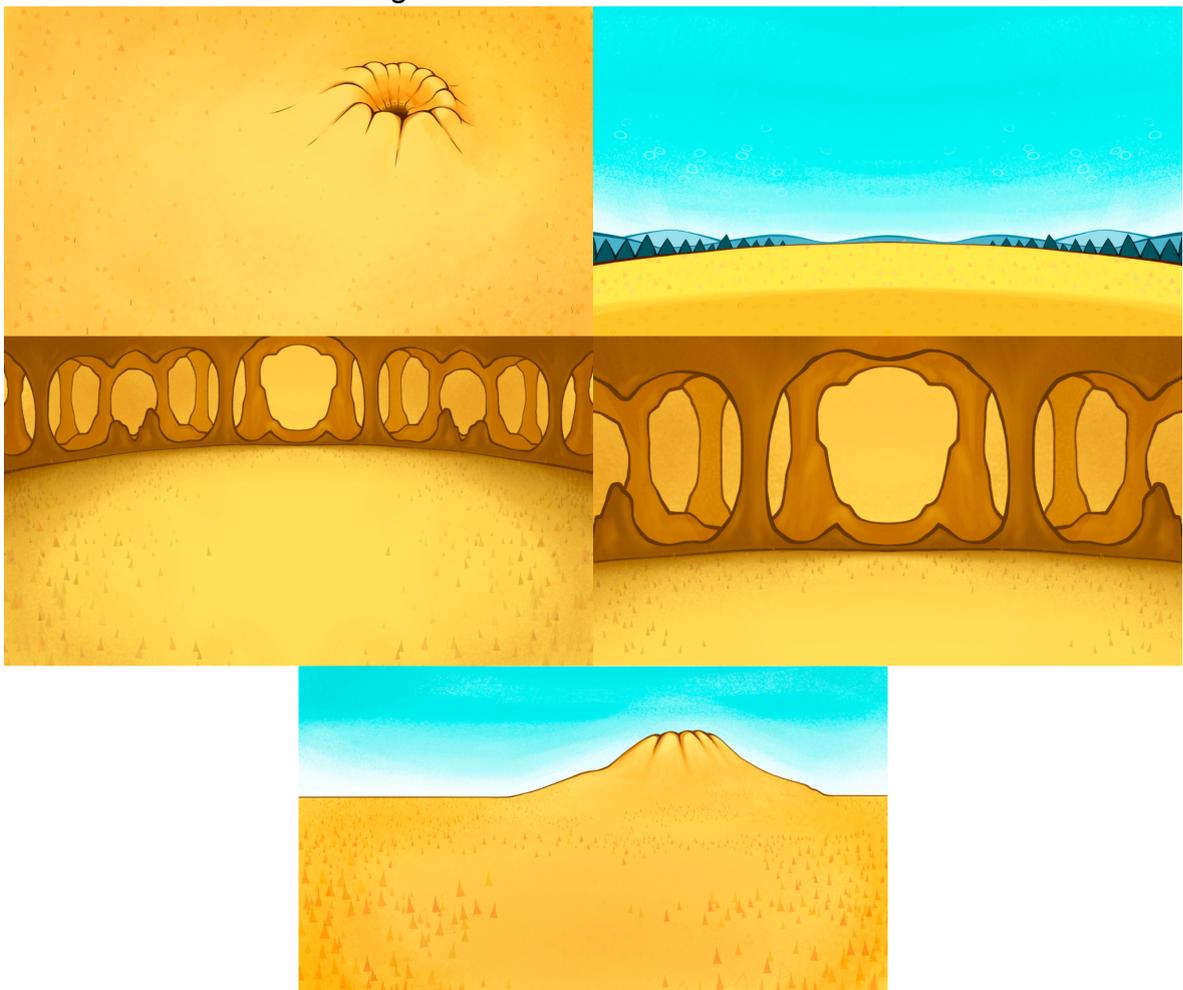
Fonte: elaborado pelo autor

Após a finalização da primeira versão dos cenários, algumas mudanças foram feitas buscando atingir uma maior coerência estética ao longo de todo o curta. Na primeira versão dos cenários, alguns deles possuíam contornos enquanto outros não, isso foi corrigido para a versão final, optando pela finalização com contornos definida pelo style frame.

No primeiro cenário, a primeira versão do formigueiro era geometrizada, enquanto todo o restante dos cenários tinham linhas mais orgânicas, com isso para a segunda versão as linhas do formigueiro também foram arredondadas.

Nos cenários três e quatro, a primeira versão buscava simular um efeito de desfoque, porém no final esse efeito foi descartado e buscou-se uma finalização mais simples e com texturas.

Figura 15 – cenários versão final.



Fonte: elaborado pelo autor

## **4 CONCLUSÃO**

Este trabalho buscou compreender como o uso de cores específicas possibilitam o direcionamento dos sentimentos gerados nos espectadores. Através da produção do curta-metragem “Apenas mais uma”, o autor pretendia utilizar-se das cores e seus atributos como ferramenta para representar os diferentes sentimentos associados a cada etapa da Síndrome de Burnout, e ao final avalia que os resultados foram satisfatórios, e que a evolução da síndrome pode ser observada ao longo da animação.

Dessa forma, buscando atingir uma compreensão da correlação do uso de cores e os sentimentos de seus espectadores, verificou-se que cada matiz pode induzir sentimentos específicos em quem as vê, mas que além de seu croma, os outros dois aspectos das cores, saturação e luminosidade, são essenciais para direcionar a interpretação do observador para emoções positivas ou negativas.

O objetivo do autor do curta “Apenas mais uma”, é apresentá-lo em mostras e festivais de animação e cinema, e que ele possa ser utilizado como objeto de futuras pesquisas sobre a psicologia das cores e como utilizar-se delas para orientar e conscientizar as pessoas a respeito da saúde mental.

Por fim, em pesquisas futuras, pode-se aprofundar a busca por correlações mais evidentes e objetivas de matizes e sentimentos específicos, comparando por exemplo os sentimentos interpretados por observadores de cenas com cores de saturação e luminosidade semelhantes e matizes diferentes.

## REFERÊNCIAS

- AMIDI, A.; LASSETER, J. **The art of Pixar: 25th anniversary**. Unabridged ed. San Francisco, Calif.: Chronicle Books LLC, 2015.
- BAZIN, A.; GRAY, H. **What is cinema? Vol. 1**. Nachdr. ed. Berkeley: Univ. of California Press, 2001. V. 1.
- BELLANTONI, P. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling**. 1st American pbk. ed ed. New York: Focal Press, 2013.
- CENTER (INSAMER), H. And S. R.; KARAYEL, A. H. K.; KARAYEL, S. Burnout Syndrome. **INSAMER**, 1 jan. 2020. Disponível em: <[https://www.academia.edu/42268594/Burnout\\_Syndrome](https://www.academia.edu/42268594/Burnout_Syndrome)>. Acesso em: 4 jul. 2023.
- FAILES, I. Inside the colorscript process: day 1 at VIEW - fxguide. **https://www.fxguide.com/**, 19 out. 2015. Disponível em: <<https://www.fxguide.com/quicktakes/inside-the-colorscript-process-day-1-at-view/>>. Acesso em: 5 jul. 2023.
- GARRETT, J. Exploitation and Social Reproduction in the Japanese Animation Industry. **Capstone Projects and Master's Theses**, 1 maio. 2018. Disponível em: <[https://digitalcommons.csumb.edu/caps\\_thes\\_all/329](https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes_all/329)>.
- GESLIN, E.; JÉGOU, L.; BEAUDOIN, D. How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in Video Games. **International Journal of Computer Games Technology**, 10 jan. 2016. v. 2016, p. e5182768. Disponível em: <<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2016/5182768/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**. São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2013.
- INSIDE OUT; Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2015. 1 DVD.
- IT; Direção: Andy Muschietti. Produção: Roy Lee et al. Estados Unidos: Warner Bros, 2017. 1 DVD.
- MAD MAX: FURY ROAD; Direção: George Miller. Produção: Doug Mitchell, George Miller, P. J. Voeten. Estados Unidos: Warner Bros, 2015. 1 DVD.
- RATATOUILLE; Direção: Brad Bird. Produção: John Lasseter, Andrew Stanton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2007. 1 DVD.

THE INCREDIBLES; Direção: Brad Bird. Produção: John Lasseter. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2004. 1 DVD.

THE SIXTH SENSE; Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Frank Marshall, Kathleen Kennedy, Barry Mendel. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 1999. 1 DVD.

YOT, R. **Light for visual artists: understanding and using light in art & design.** Second edition ed. London: Laurence King Publishing, 2020.