



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIA E TECNOLOGIA (GMT)  
CURSO ANIMAÇÃO

Ana Beatriz Miras Borges

**O luto nas animações:**  
o uso de elementos cromáticos para contar uma história

Florianópolis  
2023

Ana Beatriz Miras Borges

**O luto nas animações:**  
o uso de elementos cromáticos para contar uma história

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(a) em Animação.

Orientador: Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino, Dr.

Florianópolis

2023

Borges, Ana Beatriz Miras

O luto nas animações :o uso de elementos cromáticos para contar uma história / Ana Beatriz Miras Borges ; orientador, Eugenio Andrés Díaz Merino, 2023.

34 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. luto. 3. cores. 4. animação 2D. I. Merino, Eugenio Andrés Díaz . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Ana Beatriz Miras Borges

**O luto nas animações:**

o uso de elementos cromáticos para contar uma história

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

Florianópolis, 22 de junho de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino, Dr. Orientador (UFSC)

Prof. Flávio Andaló, Dr.(UFSC)

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

---

Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Para o meu pai, que queria ver eu me formar.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus, por sempre guiar o meu caminho e me ajudou a sobreviver aos obstáculos. A minha família que sempre acreditou no meu potencial. Ao meu orientador Eugenio que me incentivou a continuar mesmo quando as coisas estavam difíceis. Ao professor Flávio que me ajudou em vários momentos, aos outros professores do curso que me ensinaram coisas valiosas. Aos meus amigos de longe que me deram apoio moral e as minhas amigas de perto (Emi, Marília e Ana Cristina essa é para vocês) que estiveram comigo nessa jornada e me ajudaram a sobreviver a muitos surtos.

Obrigada a todos.

Love doesn't die,  
People do.  
So, when all that's left of me  
Is love,  
Give me away.

(Merrit Malloy)

## RESUMO

O luto é um processo emocional natural, associado a uma perda significativa. Nas mídias, em especial na animação, especificamente em curtas 2D, este tema é pouco abordado apesar da sua importância e recorrência, no período pós-pandêmico. Desenvolver um curta com a temática luto, estabelecendo uma discussão durante o processo, com ênfase nos aspectos cromáticos, é o objetivo principal deste artigo. O processo de criação para o projeto de animação 2D, será estruturado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção seguindo o modelo de produção de Winder e Dowlatabadi. Para o roteiro foi utilizado o modelo dos cinco estágios do luto proposto por Elizabeth Kübler-Ross (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação). Também foram usadas as cores para expressar emoções que fazem relação com o tema, juntamente com a saturação das cores para demonstrar a energia das emoções ou a falta delas. Como resultado foi produzida uma curta de aproximadamente 2 minutos, utilizando os cinco estágios associadas as cores cinza, vermelho, verde, azul e amarelo, respectivamente, que oportuniza um olhar diferenciado e mais positivo do luto, evidenciando oportunidades de atuação do profissional da animação, com um forte apelo emocional e humano.

**Palavras-chave:** animação, luto, cores, curta.

## ABSTRACT

Grief is a natural emotional process associated with a significant loss. In the media, especially in animation, specifically in 2D short films, this theme is little addressed despite its importance and recurrence in the post-pandemic period. Developing a short film with the theme of mourning, establishing a discussion during the process, with an emphasis on chromatic aspects, is the main objective of this article. The creation process for the 2D animation project will be structured in three stages: pre-production, production and post-production following Winder and Dowlatabadi's production model. For the script the five stages of grief model proposed by Elizabeth Kübler-Ross was used (denial, anger, bargaining, depression and acceptance). Colors were also used to express emotions that relate to the theme, along with color saturation to demonstrate the energy of the emotions or the lack of them. As a result, a short film of XX minutes was produced, using the five stages associated with the colors gray, red, green, blue and yellow, respectively, which provides a different and more positive view of grief, highlighting opportunities for the animation professional to act, with a strong emotional and human appeal.

**Keywords:** animation, grief, colors, short-film.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>BASE CONCEITUAL</b>	<b>13</b>
2.1	ANIMAÇÃO	13
2.2	CORES	15
2.3	MORTE	18
2.4	LUTO	18
2.5	REPRESENTAÇÕES DO LUTO	21
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>30</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O luto é um processo emocional natural, associado a uma perda significativa (Freud, 2013). Nas mídias, em especial na animação, especificamente em curtas 2D, este tema é pouco abordado apesar da sua importância e recorrência, no período pós-pandêmico. Neste sentido, este artigo visa desenvolver um curta com a temática luto, estabelecendo uma discussão durante o processo, com ênfase nos aspectos cromáticos.

A inspiração por trás desse projeto é o jogo *Gris* (Nomada Studio, 2018) que mostra por meio de cores e poderes encontrados pela personagem as fases do luto, e o mito de Orfeu e Eurídice que expressa a dificuldade em superar uma perda. Serão retratados no artigo as etapas no desenvolvimento de um projeto de curta de animação 2D, onde serão utilizadas cores para expressar os cinco estágios do luto.

A origem da palavra animação vem do latim *anima* e significa **alma** ou **sopro de vida**. Portanto, pode-se entender essa arte como o ato de **dar vida** a objetos estáticos e inanimados por meio de diferentes métodos (ECDD, 2023). Neste projeto, o processo de criação para o projeto de animação 2D, será estruturado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção seguindo o modelo de produção de Winder e Dowlatabadi (2011). A primeira etapa contempla a criação de roteiro, dos *concepts* de cenário e personagens, a trilha sonora e o *storyboard*. Na segunda etapa será desenvolvida a animação 2D, onde todos os elementos ganham vida, sendo feitos os *roughs* dos *keyframes* que são os primeiros *sketchs* da animação, seguidos dos *inbetweens*. Após isto, é feita a finalização da animação, com *lineart* e colorização. E por fim, a terceira etapa denominada de pós-produção na qual é realizada a edição do vídeo produzido, inserida a trilha sonora, os diálogos e incorporados os créditos.

Como o projeto envolve as cores para demonstrar os estágios do luto, a etapa da colorização será crucial. A cor é um fenômeno de percepção visual provocada pela ação de um feixe de fótons sobre células especializadas da retina, que transmitem, por meio de informação pré-processada ao nervo óptico, impressões para o sistema nervoso. Essa é uma reação fisiológica do aparelho visual que permite ver as cores. Importante mencionar que as cores também provocam reações emocionais (GOETHE, 2013). No curta serão usadas as cores mais comumente utilizadas para expressar emoções que fazem relação com o tema, por exemplo: depressão/azul, raiva/vermelho, morte/preto (visão ocidental). A saturação das cores também será explorada para demonstrar a energia das emoções ou a falta delas (CRUZ, 2001).

Para tratar o tema central do projeto (luto), será utilizado o modelo de estágios do luto criado por Elizabeth Kübler-Ross (1996). Nesse modelo é proposto que o luto é vivenciado em cinco fases de maneira interligada. As fases são: Negação, Raiva, Barganha, Depressão e Aceitação. Apesar de não ser debatido com frequência, existem, no entanto, alguns exemplos de filmes e séries que abordam essa temática. O filme animado ‘A caminho da lua’ (Pearl Studio, 2020) mostra a dificuldade de aceitar a morte de uma pessoa amada e o curta ‘Se algo acontecer...te amo’ (Gilbert Films, 2020) mostra a dificuldade nos relacionamentos dos enlutados. A série ‘A maldição da residência Hill’ (Amblin Television, 2018) encontra no meio de todo o seu suspense a oportunidade de mostrar como diversas pessoas lidam com o luto. Uma das teorias centrais da série é que cada um dos personagens principais representa uma fase do luto e isso é visto na forma como eles se comportam.

**Figura 1 - A caminho da lua**



**Figura 2 - Se algo acontecer... te amo**



**Figura 3 - A maldição da Residência Hill**



Fonte: Netflix, 2023.

Para finalizar, é válido mencionar que cada pessoa enlutada apresenta os estágios de maneiras diferentes e nenhum deles deve ser apressado ou menosprezado, pois o luto deve ser vivenciado para que se alcance a aceitação do acontecimento. O apoio é muito importante

nessas horas, mas nem sempre é fácil de se conseguir, por isso o profissional de animação tem a oportunidade de ajudar quem está passando por esse período difícil a entender e se sentir reconhecido por meio de suas obras.

## 2. BASE CONCEITUAL

A seguir serão apresentados os principais temas relacionados ao projeto, sendo: animação, cores, morte, luto e representação do Luto.

### 2.1. ANIMAÇÃO

*“Whenever someone creates something with all of their heart, then that creation is given a soul.”<sup>1</sup>*

O conceito de animação é a criação de imagens seguidas uma das outras para criar a ilusão de movimento. De acordo com Richard Williams, em Manual da animação, nós sempre estivemos tentando fazer imagens se moverem; a ideia da animação é milênios mais antiga que o filme ou a televisão. Para Thomas e Johnson (2011) “os humanos sempre estiveram buscando criar alguma coisa com a ilusão de vida”<sup>2</sup>. A primeira ideia de animação se passa nas imagens das cavernas, que contavam uma história com sua continuidade, depois foram criados brinquedos infantis que trazem ilusões de ótica de movimentos, até que enfim chega na animação tradicional mais perto do que conhecemos hoje. (WILLIAMS, 2016).

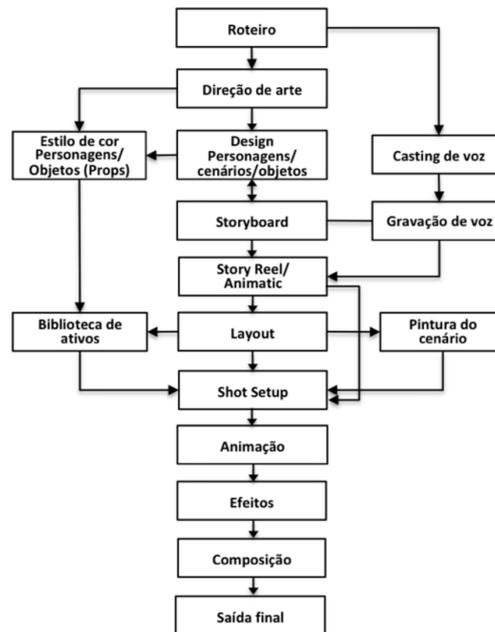
O processo de produção da animação (figura 4), pode ser dividido em três etapas: a pré-produção, a produção e a pós-produção. A primeira etapa, composta pela criação de roteiro, direção de arte, *storyboard* e *animatic*. A segunda etapa consiste do processo de animar, primeiro são feitos os *keys*, depois os *inbetweens*, depois ambos são refinados sendo feito o *clean-up* e por fim a colorização das cenas. E por fim, a terceira etapa é quando se faz a edição do produto e coloca efeitos, som e os títulos e créditos (pós-produção).

---

<sup>1</sup>“Sempre que alguém cria algo com todo o seu coração, essa criação recebe uma alma.” (O REINO dos gatos. Tóquio: Studio Ghibli, 2002. Tradução nossa)

<sup>2</sup>“For some presumptuous reason, man feels the need to create something of his own that appears to be living, that has an inner strength, a vitality, a separate identity - something that speaks out with authority - a creation that gives the illusion of life.”

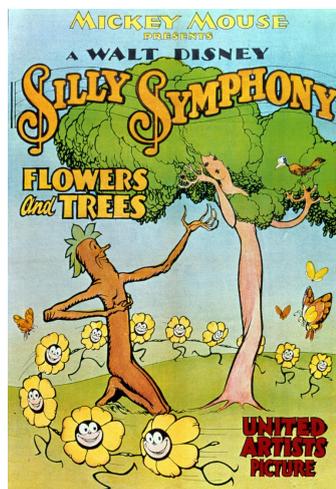
**Figura 4 - Processo de Produção**



Fonte: Winder e Dowlatbadi (2011)

A Disney fez a primeira animação colorida, com o curta “*Flowers and trees*” em 1932 (figuras 5 e 6), que conta a história de árvores que sentem amor e ciúmes. Nessa época, após o Walt Disney ver uma amostra do funcionamento da *technicolor* com a tecnologia das 3 tiras, ele decidiu testar no curta que até então era em preto e branco. Os filmes, naquela época, utilizavam uma colorização de duas tiras onde as cores ficavam limitadas a um espectro de vermelho e verde, já com a tecnologia de três tiras a câmera conseguia captar uma gama maior de cores e variações (TECHNICOLOR, 2023).

**Figura 5 - Pôster do filme ‘*Flowers and trees*’**



**Figura 6** - Cena do filme *'Flowers and Trees'*



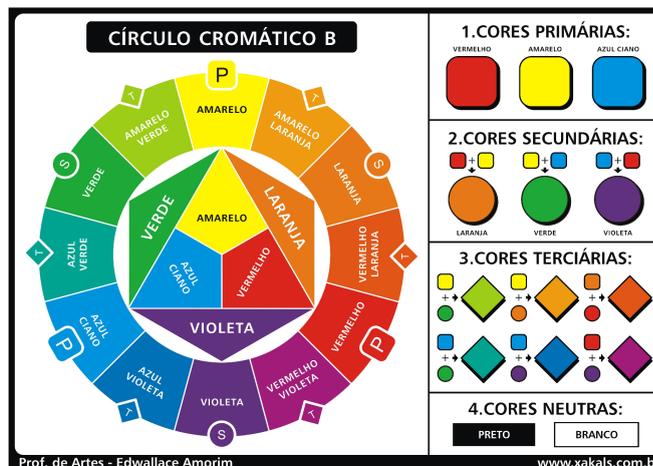
Fonte: Walt Disney, 2023

## 2.2. CORES

*“As cores são a língua nativa do subconsciente.”*<sup>3</sup>

A cor é um fenômeno de percepção visual, provocada pela ação de um feixe de fótons sobre células especializadas da retina, que transmitem, por meio de informação pré-processada ao nervo óptico, impressões para o sistema nervoso. Essa é uma reação fisiológica do nosso corpo que nos permite ver as cores, mas as cores também causam reações emocionais.

**Figura 7** - Círculo Cromático



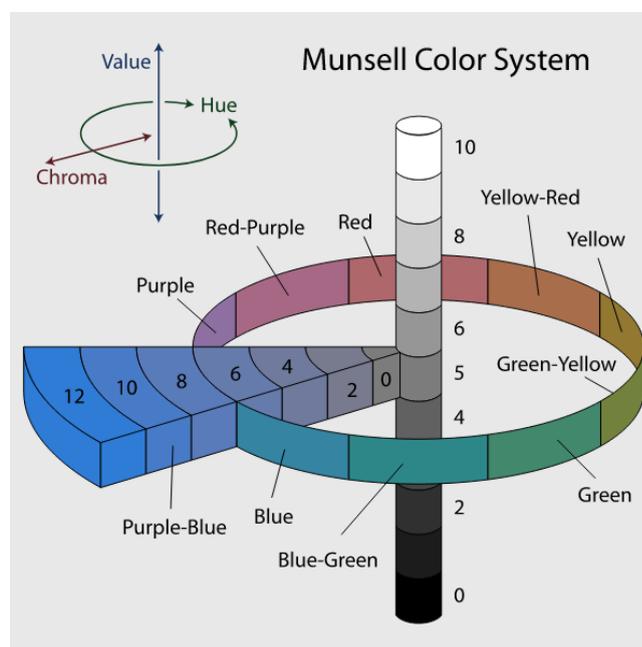
Fonte: Amorim (2023)

<sup>3</sup> Carl Jung (1875-1961)

O sistema de Cores de Munsell(criado em 1905) é um sistema de ordenamento de cores em um formato tridimensional, onde cada eixo representa um conceito utilizado para definir a cor, sendo esses Matiz, Saturação e Valor (figura 8).

A saturação (*Chroma*) representa a intensidade de uma cor ou a pureza dela. Ela mostra a proporção do grau de mesclagem da cor com o cinza, quanto menos cinza em sua composição mais saturada ela é. Uma cor mais saturada é mais carregada de emoção que uma cor dessaturada (CRUZ. 2001.)

**Figura 8** - Sistema de Cores de Munsell



Fonte: Jacob Rus (2007)

Goethe (2013) chama de Efeito-Sensível-Moral, que cada cor causa um estado específico na psique humana e provocam sensações e reações similares em diferentes indivíduos, fazendo assim cada cor única.

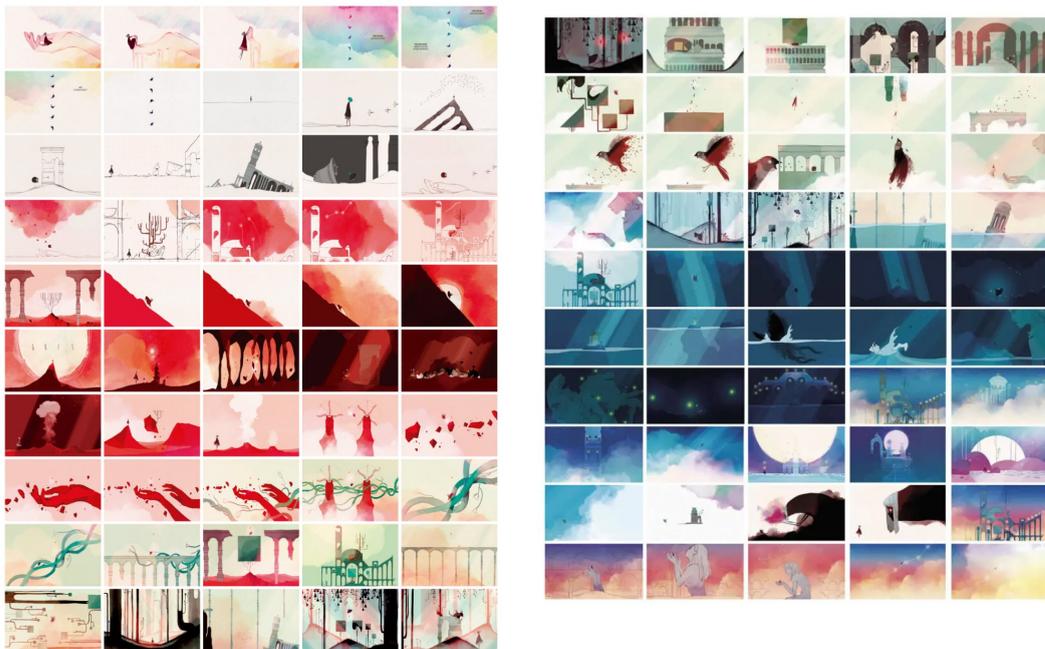
As cores possuem diversos significados, esses significados podem ser atribuídos pela vivência do indivíduo que as percebe, assim como por aspectos culturais. De acordo com Israel Pedrosa (2003. p 19), em O universo da cor:

Sensação cromática é diferente de percepção cromática. Pode-se chamar sensação da cor apenas quando se considera parte do processo, isto é quando a luz existente atinge os olhos e esse fluxo luminoso é codificado fisiologicamente. A percepção da cor acontece quando esse código fisiológico, feito a partir do fluxo luminoso, é interpretado culturalmente.[...] A percepção cromática envolve aspectos socioculturais, simbólicos, psicológicos, mentais e racionais ao mesmo tempo.

Continuando nesse raciocínio, o significado das cores varia também do contexto em que elas são percebidas, sendo que todas as cores possuem um significado e a impressão (reação) causada por cada cor é determinada por seu contexto (HELLER, 2013). Cada cor possui um significado, por exemplo, o azul pode ser associado a tecnologia, a calma e também a tristeza. A utilização das cores na animação ajuda a guiar o telespectador de maneira sutil para o sentimento que se deseja transmitir, onde o inconsciente faz essa relação psicológica.

Um exemplo disso é o jogo *Gris* (Nomada Studio, 2018). O jogo trata de uma garota que perdeu a voz, desesperançosa a única opção que ela tem é seguir em frente. Ele é dividido em cinco fases e em cada fase há uma cor com maior presença que representam emoções da personagem conectadas às fases do luto, que será discutida mais adiante.

**Figura 9 - Color Script de *Gris***



Fonte: Norma Editorial (2020)

Durante a primeira fase, a falta de cores vibrantes é para mostrar o vazio que a personagem sente ao perder a voz. Na segunda fase, o vermelho visa evidenciar sua raiva nesse ponto do jogo ela consegue se transformar em um objeto pesado e destruir coisas. A terceira fase utiliza o verde, ao remeter a natureza e a transformação da personagem, sendo a cor mais quente dentre as cores frias ela se torna a metade do caminho, e enfim chegamos ao azul que se relaciona ao ambiente aquático da jornada, como também a tristeza da

personagem nessa parte do jogo. Durante o jogo as cores se intercalam para mostrar que não é um processo linear. As cores assim como os sentimentos se interpolam, mas no fim do jogo todas as cores realmente se misturam formando uma paisagem mais **real**, e a cor predominante da fase final é o amarelo, para demonstrar a aceitação.

### 2.3. MORTE

A morte pode ser descrita conforme os dicionários(DICIO, 2023) como a cessação completa da vida, a ausência definitiva de alguma coisa.

De um ponto de vista biológico a morte é as falhas das funções vitais encerrando assim o ciclo da vida, mas as ressonâncias desse acontecimento não apenas o afetam, mas podem reverberar naqueles que compunham o seu círculo de referência (COMBINATO; QUEIROZ, 2006)

Num ponto de vista histórico a morte com o passar do tempo se tornou uma coisa mais distante, no sentido de que antes a morte era abraçada e os funerais eram feitos nas casas das pessoas, o luto era permitido. Já atualmente houve um afastamento, as pessoas têm receio de falar sobre a morte sendo esperado que o luto passe rapidamente, esse afastamento pode ser devido ao medo da nossa própria mortalidade.

Culturalmente é possível notar várias diferenças. No México, por exemplo, é comemorado o Dia dos Mortos, onde são colocadas comidas nos túmulos e flores para celebrar o falecido. Eles tratam a morte com uma leveza que é difícil de encontrar em outras culturas por conta do afastamento que se dá à morte e aos rituais que a envolvem. De acordo com Mendes, Leal e Pereira (2022) o filme Viva - a vida é uma festa mostra bem essa cultura e apresenta para às crianças uma boa relação com o tópico sensível em várias culturas da morte, e faz um contraste com o filme estadunidense, Up-Altas aventuras, que trata a morte de maneira reservada, onde o personagem Carl apenas expressa sua dor quando está sozinho.

### 2.4. LUTO

*“And I'll be in denial for at least a little while  
What about the plans we made?”<sup>4</sup>*

---

<sup>4</sup> Billie Eilish. **TV**. Santa Mônica: Interscope Records: 2022. 4:41

O luto é um processo pelo qual todos passamos após a morte de alguém querido, já foram estudados vários modelos sobre a vivência do luto. De acordo com Freud (2013, p. 28)

O luto, via de regra, é a reação à perda de uma pessoa querida ou de uma abstração que esteja no lugar dela, como pátria, liberdade, ideal, etc. Sob as mesmas influências, em muitas pessoas se observa em lugar do luto uma melancolia, o que nos leva a suspeitar nelas uma disposição patológica. É também digno de nota que nunca nos ocorre considerar o luto como estado patológico, nem encaminhá-lo para tratamento médico, embora ele acarrete graves desvios da conduta normal da vida. Confiamos que será superado depois de algum tempo e consideramos inadequado e até mesmo prejudicial perturbá-lo.

Ele também informa que existe um luto profundo, onde a pessoa perde o interesse ao mundo externo e tudo que não se remete à memória da pessoa falecida. Apesar dos ensaios terem sido escritos em 1917, o tratamento a pessoa enlutada não tem mudado, ainda é uma situação que é evita ser falada e acredita-se será superada em um curto período. De acordo com Combinato e Queiroz (2006), isso se deve a sociedade capitalista, onde as pessoas estarem doentes (nesse caso enlutadas) implica em não poderem produzir e isso não é bem-visto ou aceito.

Existem outros modelos de luto, como, por exemplo, o modelo de Worden (2008), no qual existem tarefas para completar o luto e desta forma, as pessoas conseguirão seguir em frente. Essas tarefas são:

- 1 — Aceitar a realidade da perda
- 2 — Sentir a dor da perda
- 3 — Se ajustar ao novo ambiente sem o falecido
- 4 — Reinvestir na nova realidade.<sup>5</sup>

Outro modelo é o modelo de processo dual do luto (*Dual process model of coping with bereavement*) que na extensão deste artigo será chamado de DPM (figura 10). O método DPM criado por Stroebe e Schut (1999), é um método de enfrentamento do luto onde a pessoa enlutada oscila no dia a dia entre um trabalho de restauração. Tendo que lidar com as responsabilidades causadas pela ausência da pessoa e um trabalho de luto, onde tem que reaprender a viver sem essa pessoa. Neste sentido, quando não existe a oscilação entre esses dois trabalhos, o enlutado não está vivenciando um processo de luto saudável.

---

<sup>5</sup> *The tasks of grief:*

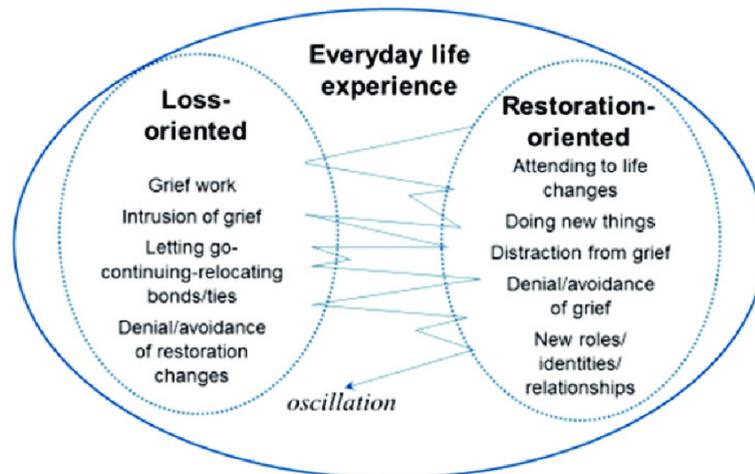
*T=To accept the reality of the loss*

*E=Experience the pain of the loss*

*A=Adjust to the new environment without the lost person*

*R=Reinvest in the new reality*

Figura 10 -Método DPM



Fonte: Stroebe e Schut (1999)

E por fim, o modelo mais reconhecido, é o de Elizabeth Kübler-Ross (1996), que afirma que o luto pode ser dividido em cinco fases: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação.

Essa teoria foi criada após o estudo em pacientes terminais e como eles lidam com a chegada da própria morte. Também serviu para entender o comportamento dos que perderam a pessoa amada. No entanto, modelos de etapas como o de Kübler-Ross(1996) e Worden(2008), vem sido criticados por não abranger a diversidade dos indivíduos que passam por esse processo.

Sobre as fases do luto: A negação é o momento em que o enlutado vai se recusar a reconhecer a morte da pessoa querida, depois na raiva é possível notar um nervosismo em relação à situação e ao abandono. A barganha é uma fase muito interpessoal e se caracteriza pela culpa e mudanças que o enlutado gostaria de ter feito antes da morte de seu conhecido, uma coisa notável na barganha é a busca de apoio na fé e nas religiões. Seguindo para a próxima fase, a depressão, onde a pessoa em luto entra em um estado de melancolia que faz com que ela sinta uma infelicidade muito grande, e por fim temos a aceitação, que marca o fim do luto.

O luto apesar de ser dividido nessas cinco fases não é um processo linear, e difere para cada indivíduo, assim como o tempo em que demora para chegar a aceitação é variante para cada um. Possui um vasto leque de sentimentos, mudanças que invadem e interferem no funcionamento emocional de uma pessoa (BASSO; WAINER, 2011).

Outro modelo que segue um parâmetro de fases é o de John Bowlby (1990) que consiste em quatro fases: entorpecimento, anseio, desespero e reorganização. Elas têm uma

certa semelhança as fases de Kübler-Ross(1996), mas nesse caso a fase da raiva e depressão estão condensadas no desespero, pois ao ser abandonada pela pessoa existe um sentimento de incapacitação que causam desespero e desordem até chegar a última fase onde a pessoa se restabelece.

## 2.5. REPRESENTAÇÕES DO LUTO

*“I'm still holdin' on to everything that's dead and gone  
I don't wanna say goodbye, 'cause this one means forever  
Now you're in the stars and six-feet's never felt so far  
Here I am alone between the heavens and the embers”<sup>6</sup>*

Apesar da morte e do luto serem situações naturais que estarão presentes em algum momento na vida de todos, o medo da situação evita com que seja comentado. Na mídia existem diversas representações, mas a maioria é abordada rapidamente e de maneira superficial, raramente se aprofundando nesses sentimentos.

No mito de Orfeu e Eurídice, é abordado este assunto. No mito, após Orfeu perder Eurídice, ele vai em uma jornada até o submundo para reencontrá-la, mostrando a recusa de aceitar a morte dela. Ao reencontrá-la, ele tem de voltar ao mundo dos vivos, mas para isso ele não pode olhar para trás, tendo que confiar que ela está com ele, mas ele não acredita e olha para trás e assim a perde para sempre. O medo de perdê-la novamente foi o que fez com que ele realmente a perdesse. Orfeu fica preso nesse passado e não aceita a morte da amada, de acordo com Prosser (2004, p. 37) “No mito ela (Eurídice) representa a morte, mas ela também é um objeto de amor incondicional que é a recusa do luto.”<sup>7</sup>

A situação da perda de um ente querido causa muita dor e um período de luto que pode apresentar grandes desafios no dia a dia. Neste sentido, jogos podem criar um ambiente para o enlutado que oferece um espaço para a reflexão da perda (EUM *et al.*, 2021), o mesmo pode ser dito sobre filmes e séries animados ou *live-action*.

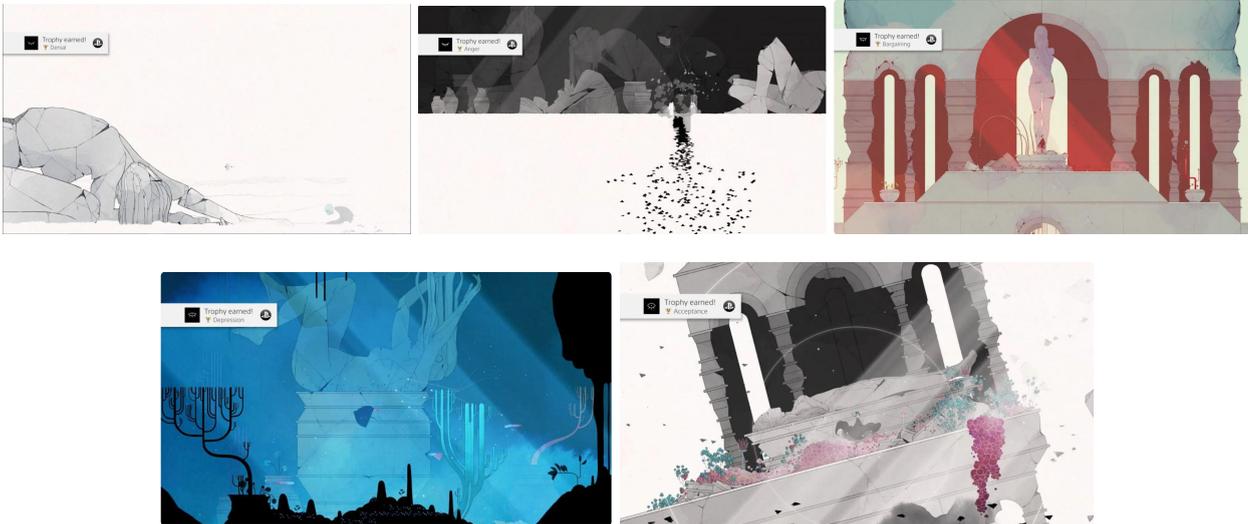
Na mídia são encontrados diversos casos que mostram o luto, no caso dos videogames Gris (Nomada Studio, 2018) como mostrado anteriormente. Em Gris, o jogador tem que passar por todas as fases do luto, e as cores que representam cada fase se interpolam para dar essa sensação de processo não-linear, mas as cores já foram explicadas acima, outro

<sup>6</sup> Benson Boone. **In the stars**. S.I: Night Street Records: 2022. 3:36.

<sup>7</sup> “*In the Orpheus myth she is death. But she is also the object of an extreme love that is a refusal of mourning*”  
Tradução nossa

ponto válido mencionar do jogo são as estátuas usadas para representar as fases do luto, cada uma em uma posição e todas elas quebradas até chegar na última que representa a aceitação, ela lembra um funeral e está inteira.

**Figura 11** - Estátuas das fases de Gris



Fonte: Plat Get (2023)

Ainda em relação a videogames, *Spiritfarer* (Thunder Lotus Games, 2020), conta a história de uma barqueira que deve ajudar os espíritos a resolverem seus assuntos inacabados antes de partir. Segundo a análise de EUM *et al.* (2021), o jogo utiliza o método DPM, onde o jogador se vê tendo que organizar os itens da embarcação, cozinhar, cuidar da horta e, ao mesmo tempo, se despedir dos personagens que passam pela embarcação durante a história.

No caso de seriados, a série de terror *A Maldição de Residência Hill* (Amblin Television, 2018), conta a história da família Crane e intercalando o passado e o presente mostra os assombros e traumas de terem morado na residência Hill. Na série, cada um dos cinco irmãos representa uma fase do luto no modelo Kübler-Ross (Steve/negação, Shirley/raiva, Theo/barganha, Luke/Depressão, Eleanor/aceitação), apesar da temática de terror o amor e o luto são muito bem trabalhados.

Outra série que fez muito sucesso é *WandaVision* (Disney+, 2021), onde a personagem principal cria um universo só para recuperar a pessoa que perdeu. Na série a personagem está vivenciando o luto, passando uma boa parte da série em negação e tentando estar no controle da situação, para compensar uma coisa que ela não pode controlar: a Morte. Uma cena muito famosa da série captura com precisão, o sentimento do luto, onde a personagem Wanda após a perda do seu irmão, sente que está se afogando em seus próprios sentimentos, e o personagem Visão em uma tentativa de consolá-la explica que não é só

coisas ruins, porque no fim das contas, o luto é apenas o amor perseverando, a qual é uma afirmação mais visível quando se está chegando ao fim do luto e aceitando a situação.

**Figura 12 - Roteiro da cena**

WANDA  
The only thing that would bring me  
comfort is seeing him again.

Vision takes this in stride and, out of respect, doesn't  
respond. Wanda quickly regrets her harshness.

WANDA  
I'm sorry. I'm so tired. It's  
like this wave washing over me,  
again and again. It knocks me down  
and when I try to stand it comes  
for me again. I can't take it.  
It's going to drown me.

VISION  
No, it won't.

WANDA  
How do you know?

VISION  
Because it's not all sorrow.

She looks at him. He tries to explain.

VISION  
I have always been alone. I don't  
feel that lack; I've known nothing  
else. I have never experienced  
loss because I have never had a  
loved one to lose. And what is  
grief if not love persevering.

Fonte: Roteiro de WandaVision, episódio 8, “*Previously On*”, página 19.

No caso das animações, existem diversos exemplos. Os curtas *Canva* (Chainwheel Productions, 2020) e *Se algo acontecer... te amo* (Gilbert Films, 2020), são popularmente conhecidos por mostrar as dificuldades de perder alguém e demonstram bem a raiva dos acontecimentos e a dificuldade de se conectar com outras pessoas sobre isso. Em *A caminho da lua* (Pearl Studio, 2020), a personagem Chang' e, que é a Deusa da lua passa o filme inteiro tentando recuperar o seu amado e isso se interpola com o desejo da personagem principal de ter sua falecida mãe de volta. Durante o filme é dito que a Deusa teve um momento chamado grande escuridão, que durou milênios. Isto pode ser considerado uma representação de depressão, nesse caso voltada ao luto. Finaliza com a música “*Love someone new*” que fala sobre a aceitação, que apesar de ser difícil superar a perda da pessoa amada, se deve seguir em frente e que ela não vai te abandonar, pois você sempre carregará um pedaço dela com você.

Em *Up* (Pixar, 2009) é retratado o isolamento e a raiva de Carl, em *Dois irmãos*. Isto com base no desejo de reaver a pessoa amada, assim como o sentimento de culpa que é muitas vezes associado a morte (isto fica evidente na fase da barganha), em *Encanto* (Walt Disney Productions, 2021) a personagem da *Abuela Alma*, após sofrer com a perda da sua casa e do seu marido forma uma barreira emocional após o trauma o que é uma caracterização de um

luto não saudável e não resolvido. Trazendo uma animação japonesa, O túmulo dos vagalumes (1989) dos estúdios Ghibli é um filme anti-guerra que lida com diversas perdas e mostra muito bem a solidão do luto.

Em Operação Big Hero (Walt Disney Animation Studios, 2014), após perder o irmão, Hiro passa por um grande momento de depressão, evitando entrar em contato com as pessoas ou se inscrever em novas coisas por medo de perdê-las também. Mais adiante do filme, um momento de raiva profunda associada a um desejo de vingança, e após esse acontecimento um momento de aceitação, onde ele se vê forçado a confrontar as emoções que ele esteve suprimindo. No fim do filme, ao deixar Baymax ir, ele é novamente confrontado com a morte do irmão porque ele vê o Baymax como uma extensão do Tadashi, o que restou dele, mas ele consegue deixá-lo ir, finalmente aceitando a morte de sua família.

### 3. DESENVOLVIMENTO

*“Neither life nor death, it is the haunting of the one by the other...Ghosts: the concept of the other in the same...the dead other alive in me...a relationship of haunting which is perhaps constitutive of all logics.”<sup>8</sup>*

O desenvolvimento do artigo contou com uma base teórica sobre animação, cores, morte, luto e representações do luto. Esse conhecimento foi depois utilizado para a criação de um roteiro no desenvolvimento prático do curta.

O projeto é um curta de animação, que conta a história de uma garota que acabou de perder sua figura materna e a intenção é mostrar os acontecimentos e sentimentos vivenciados após a perda. Será feito em animação 2D, utilizando o software Toon Boom e a técnica de animação *frame a frame*, que consiste em desenhar cada quadro individualmente.

---

<sup>8</sup> PROSSER, Jay. **Light in the Dark Room**: photography and loss. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2004. 240 p.

O roteiro foi dividido nos cinco estágios do luto seguindo o modelo Kübler-Ross (1996), associando uma cor para cada estágio tendo em mente a psicologia das cores para causar um efeito emocional. Como estratégia para mostrar que não é um processo linear, foram inseridas cores interpoladas durante a narrativa. Na fase da pré-produção, foi feita a sugestão de um cronograma, a criação de um roteiro e de uma planilha com todas as cenas para melhor organização, a criação de cenários e um *color script*.

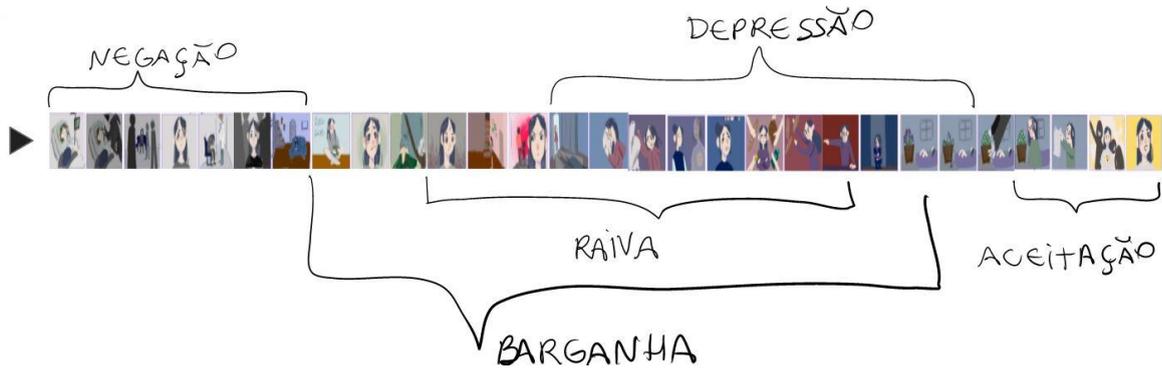
**Figura 14:** *Color script*



Fonte: O autor(2023)

Por meio do *color script* foi realizada a divisão das fases do roteiro. Sendo possível colocar uma linha do tempo separando essas fases (figura 15). A primeira parte da narrativa representa a fase da **negação** sendo representada, principalmente pela presença da cor **cinza**. Essa escolha cromática se justifica, pois o cinza não será utilizado apenas como uma cor elemento, mas também interfere com as demais cores, essa interferência resulta em cores dessaturadas conforme o sistema de Munsell.

**Figura 15:** Linha do tempo com as fases



Fonte: O autor(2023)

A negação é marcada pelo entorpecimento da personagem. No momento em que recebe a notícia as cores se tornam acinzentadas/dessaturadas e o som vai sumindo e se tornando um zumbido, para mostrar como o mundo da personagem caiu. A personagem só se permite derramar lágrimas quando chega em sua casa e se encontra finalmente sozinha, que ao notar a casa vazia é quando o peso da perda finalmente recai sobre ela. A escolha de deixá-la sozinha para passar por isso veio da ideia de dar privacidade para a personagem, pois muitas vezes as pessoas não conseguem exprimir suas emoções e demonstrar fragilidade enquanto outras estão presentes. Também é possível relacionar essa escolha com a noção de que o luto e a morte é ainda um tabu como visto acima.

**Figura 16:** Negação



Fonte: O autor(2023)

A segunda parte é equivalente ao estágio da **raiva**, representado pela cor **vermelha** (figura 17) que de acordo com Heller (2013), remete a fortes emoções e podem ser atribuídas a raiva e a agressividade. Nessa etapa narrativa a personagem vai construindo a sua raiva em pequenos momentos até que chega no seu momento de quebra, onde ela explode com seus amigos e/ou familiares, resultando no seu isolamento.

**Figura 17:** Raiva



Fonte: O autor(2023)

**Barganha**, é o terceiro estágio, por ser um estado difícil de representar já que consiste em momentos mais interpessoais, ele foi abordado no curta de maneira mais subliminar sendo interpolado entre outros momentos narrativos. A escolha cromática da vez foi o **verde**, já que o mesmo simboliza a esperança que é um traço da barganha onde se espera que as coisas voltem ao normal se certas coisas forem mudadas. Essa fase também está muito atrelada com a culpa, trazendo novamente o desejo de mudança.

**Figura 18:** Barganha



Fonte: O autor(2023)

O quarto estágio é o da **depressão**, caracterizado no curta por um estado de melancolia. A personagem se isola (iniciado na fase da raiva) e abandona todas as suas atividades, pois não vê mais a importância dessas coisas já que não se relacionam com a pessoa falecida (Freud,2013). A cor selecionada para caracterizar esse estágio foi o **azul**, associado a tristeza, o tom frio também é essencial para criação do *mood* das cenas.

**Figura 19:** Depressão



Fonte: O autor(2023)

O último estágio, a **aceitação**, utilizando o **amarelo** relacionado a felicidade, mas é também um tom quente e acolhedor, em contrapartida, ao último estágio. Nesse momento a personagem sai do seu isolamento e entra na fase da aceitação, onde as lembranças não trazem mais apenas dor mas também saudade e alegria.

**Figura 20:** Aceitação

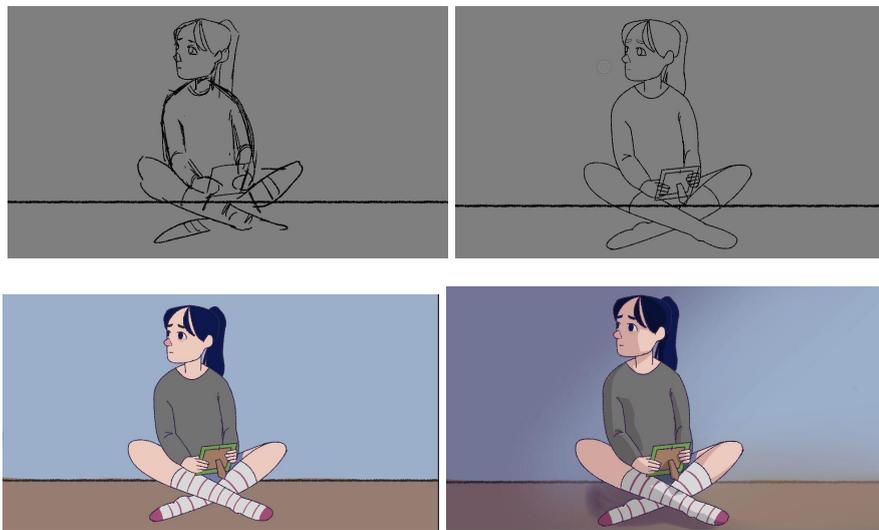


Fonte: O autor(2023)

Um elemento presente na maioria do curta é a camiseta da falecida, onde a personagem principal desconta as suas emoções (tristeza, raiva e por fim felicidade). Outros simbolismos sutis forma colocados no curta como o significado das flores trocadas e os pôsteres no quarto da garota.

Em relação à produção, em um sentido mais técnico, para a criação do curta foram feitos os *sketches* dos *keys* da cena, seguidos pelos *inbetweens* e então após a aprovação foi realizado um refinamento e finalmente o *clean-up*. Depois foram adicionadas às cores sendo elas essenciais para a narrativa e por fim a luz e o sombreamento.

**Figura 21:** Etapas de produção(sketch, clean up, colorização, finalização)



Fonte: O autor(2023)

E por fim na pós-produção foi inserida a trilha sonora, efeitos, os créditos e a abertura do curta. A montagem foi feita no *Premiere* e os efeitos adicionados no *after effects*.

#### 4. CONCLUSÃO

Nesse artigo foram explorados alguns modelos teóricos sobre o luto, discutida a importância desse tópico na animação. Apesar da sua ocorrência na vida de todos, esse assunto ainda é considerado tabu, sendo importante a normalização do tema e uma boa representação para auxiliar no reconhecimento e na consideração dos sentimentos da pessoa enlutada.

Foi feita a produção de uma curta-metragem que aborda a temática e utiliza da psicologia das cores como um elemento narrativo. Dessa forma, conseguindo causar emoções transmitidas pelas sensações relacionadas as cores, sendo essencial para a compreensão dos estágios.

É sempre importante ressaltar que o luto é diferente para cada um que o vivencia e não existe um modelo único a ser seguido, mas o objetivo do curta foi auxiliar a pessoa enlutada a compreender melhor o momento pelo qual está passando. Por meio de suas produções, o animador consegue tratar de diversos temas, alguns difíceis, e mostrá-los ao mundo.

A criação de animações com temáticas que envolvem temas pouco abordados e de certa forma difíceis, como o luto e a saúde mental, é muito importante, principalmente por eles serem, habitualmente, tratados superficialmente. Uma exploração mais a fundo dos temas pode ser capaz de ajudar muitas pessoas, e não necessariamente deve ser uma coisa pesada, ainda é possível manter um tom lúdico e leve de uma narrativa apesar da sua temática.

O processo de pesquisa e elaboração desse artigo, juntamente com a produção do curta foram esclarecedoras e me ajudaram a trabalhar o meu próprio luto. Temas como esse, apesar de difíceis, precisam ser retratados para que o espectador também possa compactuar com a mensagem e a partir disso buscar auxílios para o seu tratamento.

## REFERÊNCIAS

BASSO, Lissia Ana; WAINER, Ricardo. Luto e perdas repentinas: contribuições da terapia cognitivo-comportamental. **Revista Brasileira de Terapias Cognitivas**, [S.L.], v. 7, n. 1, p. 35-43, jun. 2011. GN1 Genesis Network. <http://dx.doi.org/10.5935/1808-5687.20110007>. Disponível em: [https://www.rbtc.org.br/detalhe\\_artigo.asp?id=138#:~:text=Fases%20do%20luto%2C%20por%20John,desespero%20e%204\)%20a%20reorganiza%C3%A7%C3%A3o..](https://www.rbtc.org.br/detalhe_artigo.asp?id=138#:~:text=Fases%20do%20luto%2C%20por%20John,desespero%20e%204)%20a%20reorganiza%C3%A7%C3%A3o..) Acesso em: 01 maio 2023.

Benson Boone. In the stars. S.I: Night Street Records: 2022. 3:36.

Billie Eilish. TV. Santa Mônica: Interscope Records: 2022. 4:41

CANVAS. Direção: Frank E. Abney III. Estados Unidos: Chainwheel Productions, 2020. 9 min, son., color.

COMBINATO, Denise Stefanoni; QUEIROZ, Marcos de Souza. Morte: uma visão psicossocial. **Estudos de Psicologia (Natal)**, [S.L.], v. 11, n. 2, p. 209-216, ago. 2006. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1413-294x2006000200010>.

CRUZ, José Maria Dias da. **A cor e o cinza**. Rio de Janeiro: Taba, 2001

Dicionário Online de Português. **Morte**. 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/morte/>. Acesso em: 08. jun. 2023

ECDD. **Tudo sobre o que é animação**: origem, história, evolução e carreiras da área.. origem, história, evolução e carreiras da área.. 2023. Disponível em: <https://ecdd.blog/guia-o-que-e-animacao/#>. Acesso em: 05 jun. 2023.

ENCANTO. Direção: Byron Howard, Jared Bush. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2021. 102 min, son., color.

EUM, Karam; ERB, Valérie; LIN, Subin; WANG, Sungpil; DOH, Young Yim. How the Death-themed Game Spiritfarer Can Help Players Cope with the Loss of a Loved One. **Extended Abstracts Of The 2021 Chi Conference On Human Factors In Computing Systems**, Nova York, p. 1-6, 8 maio 2021. ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/3411763.3451608>.

FLOWERS and Trees. Direção: Burt Gillett. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1932. 8 min, son., color.

FREUD, Sigmund. **Luto e Melancolia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 78 p. Tradução, introdução e notas: Marilene Carone.

GOETHE. J.W. Doutrina das cores. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2013. 212 p. Tradução de Marco Giannotti

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 540 p. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva.

KÜBLER-ROSS, Elizabeth. **Sobre a morte e o morrer**: o que os doentes têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes. 7. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1996. 119 p. Tradução de: Paulo Menezes.

MENDES, Natália Afonso; LEAL, Thais Avelino; PEREIRA, Victor Sergio Alves. **Percepção da morte nos desenhos infantis**. 2022. 17 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Universidade de Uberaba, Uberaba, 2022.

Nomada Studio, 2018. Gris. Jogo[PC]. Nomada Studio. Barcelona, Espanha.

ONWARD. Direção: Dan Scanlon. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2020. 102 min, son., color.

OPERAÇÃO Big Hero. Direção: Don Hall, Chris Williams. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2014. 102 min, son., color.

O REINO dos gatos. Tóquio: Studio Ghibli, 2002

OVER the moon. Direção: Glen Keane. Shanghai: Pearl Studio, 2020. 100 min, son., color. Filme exibido pela Netflix

OVÍDIO. Bk X:1-85 Orpheus and Eurydice. In: OVÍDIO. **Metamorphoses**. [S.I]: [S.I], 2000. p. 1-85. Tradução de Anthony S. Kline. Disponível em: <https://ovid.lib.virginia.edu/trans/Metamorph10.htm>. Acesso em: 06 maio 2023.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2003. 154 p.

PREVIOUSLY ON. *In*: WANDA VISION. Criação de Jac Schaeffer. Direção de Matt Shakman. Estados Unidos: Disney +, 2021. 46 min, son., color. Temporada 1, episódio 8. Série exibida pelo Disney +.

PROSSER, Jay. **Light in the Dark Room**: photography and loss. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2004. 240 p.

SE algo acontecer... Te amo. Direção: Will McCormack, Michael Govier. Estados Unidos: Gilbert Films, 2020. 12 min, son., color.

STROEBE, Margaret; SCHUT, Henk. The Dual Process Model of Coping with Bereavement: a decade on. **Omega - Journal Of Death And Dying**, [S.L.], v. 61, n. 4, p. 273-289, dez. 2010. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.2190/om.61.4.b>.

TECHNICOLOR. **TECHNICOLOR ADD COLOR TO WALT DISNEY'S SHORT CARTOON FLOWERS AND TREES, THE FIRST FILM TO USE TECHNICOLOR'S NEW AND IMPROVED THREE-STRIP PROCESS**. 2023. Disponível em: <https://www.technicolorcreative.com/about/history/technicolor-disney-cartoon-flowers-and-trees/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

THE Haunting of Hill house. Criação de Mike Flanagan. Estados Unidos: Amblin Television, 2018. son., color. Série exibida pela Netflix.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life. New York, United States: Hyperion, 2011. 575 p.

Thunder Lotus Games. 2020. Spiritfarer®. Jogo[PC]. Thunder Lotus Games, Montreal, Canadá.

TÚMULO dos vagalumes. Direção: Isao Takahata. Tóquio: Studio Ghibli, 1989. 89 min, son.,color.

UP: Altas Aventuras. Direção: Pete Docter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2009. 96 min, son., color.

VIVA: A vida é uma festa. Direção: Lee Unkrich. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2017. 105 min, son., color.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016. 384 p.

WORDEN J. **Grief Counseling and Grief Therapy**: A Handbook for the Mental Health Practitioner. Nova York: Springer Publishing Company. 2008