



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

Virgínia Menine Carvalho

**Semiótica Aplicada à Direção de Arte de um Curta Animado**

Florianópolis

2024

Virgínia Menine Carvalho

**Semiótica Aplicada à Direção de Arte de um Curta Animado**

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 Bacharela em Animação.

Orientador(a): Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a)

Florianópolis

2024

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.  
Dados inseridos pelo próprio autor.

Menine Carvalho, Virgínia  
Semiótica Aplicada à Direção de Arte de um Curta Animado /  
Virgínia Menine Carvalho ; orientadora, Mônica Stein, 2024.  
43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Direção de Arte. 3. Semiótica. 4.  
Narrativa Visual. I. Stein, Mônica. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Virgínia Menine Carvalho

**Semiótica Aplicada à Direção de Arte de um Curta Animado**

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, 13 de dezembro de 2020.

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

**Banca Examinadora:**

Profa. Mônica Stein, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Mônica Stein, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina



*Para minha família, amigos e psicóloga.*

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe, a artista e acadêmica que primeiro me inspirou a ser quem sou.

À minha família, pela confiança, suporte e carinho.

Ao meu parceiro, o melhor editor do mundo, pelo companheirismo e paciência.

À minha orientadora, por ser a pessoa maravilhosa que é e me transformar na profissional que sou hoje.

Aos meus amigos e colegas do NAS Design, pelo acolhimento e orientação.

Ao coordenador do curso, Flávio Andaló, por todo apoio e suporte durante os anos.

À minha psicóloga, Dra. Ivana, por me guiar onde ninguém podia.

E a todas as pessoas trans que publicam *video essays* longos no Youtube. Vocês são o pilar da indústria.

“O significado é um signo aberto quandonde a vida vive”.

(Pignatari, 2004)

## RESUMO

A criação de histórias é algo atrelado intimamente com a história humana e possui vários métodos. Dentre estes, a mídia de animações é um dos mais recentes que, devido à sua natureza manual, possui uma infinita gama de possibilidades de narrativas que podem ser desenvolvidas. Porém, assim como todas as artes, é preciso planejamento prévio para que o espectador possa melhor usufruir da história construída. Este artigo propõe a utilização da fenomenologia do pensamento e categorização de signos da semiótica peirceana como ferramenta de exploração para tomada de decisão na direção de arte de um curta animado da autora no que diz respeito à estética aplicada à narrativa. Utilizando de signos ícones, índices e símbolos, argumenta-se que estes, ao serem aplicados conscientemente nos designs produzidos, podem auxiliar a traduzir adequadamente as intenções estéticas do diretor de arte para o público no que diz da narrativa pessoal. Para isso, foi desenvolvido a pré-produção de um trailer *teaser* de curta metragem a fim de explorar essa aplicação. Com esse intuito, foi desenvolvido um esquema de decupagem baseado nos gráficos de Winder e Dowlatabadi (2020) especificamente para o projeto, que orientou a sequência de etapas a serem executadas no seu desenvolvimento. Assim, neste trabalho de conclusão de curso são apresentados os materiais gerados, e necessários, para a produção até a fase do *animatic*, ou seja, roteiro, artes conceituais, *storyboards*, *colorscript* e *animatic*. Por fim, notou-se que a lógica peirceana cumpriu seu papel como parâmetro de orientação, possibilitando que as etapas visuais representassem adequadamente o roteiro idealizado.

**Palavras-chave:** animação; direção de arte; semiótica.

## ABSTRACT

Storytelling is intimately intertwined into human history. Animation being one of the most recent of these mediums that, by its craftsmanship nature, allows for an infinite pool of possibilities when it comes to developing narratives. But, just as any form of art, it requires proper planning for it to be fully enjoyed by the viewer. This article proposes the use of the phenomenology of perception and categorization of signs from Peircean semiotics as an exploration tool for decision-making in the art direction of an animated short made by the author in regards to aesthetics applied to the narrative. Making use of icons, indexes and symbols, it argues that both, if applied consciously while designing, could assist translating the intentions of the art direction to the public in regards to the personal narrative. To this end, the pre-production of a teaser trailer was developed to better explore the application. For this purpose, a decoupage scheme was developed based on the graphics of Winder and Dowlatabadi (2020) specifically for the project, which guided the sequence of steps to be carried out in its development. In this regard, this course conclusion work presents the materials generated, and necessary, for production up to the animatic phase, that is, script, concept arts, storyboards, colorscript and animatic. Finally, it concluded that the Peircean logic fulfilled its role as a guiding parameter, enabling the visual steps to adequately represent the idealized script.

**Keywords:** animation; art direction; semiotics.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>13</b>
2.1 A SEMIÓTICA PEIRCEANA	13
2.2 METODOLOGIA	17
<b>3 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>19</b>
3.1 ROTEIRO	20
3.2 STORYBOARD E COLORSCRIPT	22
3.3 PERSONAGENS	25
3.4 CENÁRIOS	31
3.5 PROPS	36
3.6 ANIMATIC	38
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A espécie humana possui uma cultura que se baseia no passar de histórias de um para outro. De narrativas reais até as mais fantásticas, elas se mostram presentes desde a infância até os anos mais senis da pessoa comum. Tal qual são suas influências que diversos nomes são baseados nesses contos e batizam pessoas, ruas e lugares. Segundo Meyer (1993), a cultura humana é predominantemente, se não exclusivamente, uma cultura de histórias orais e visuais.

O avanço da tecnologia possibilitou a democratização do conhecimento e tornou acessível a apreciação e criação de contos. No próprio contexto brasileiro, a mídia de animação vem se expandindo ao longo dos anos com leis sancionadas no país estabelecendo tempo mínimo de exibição de produções brasileiras em canais de TV (RIBEIRO et al., 2016). Contudo, para cada pessoa que lê, ouve ou vê, existe uma interpretação única daquela mídia, baseada na bagagem cultural e experiências de vida do indivíduo que a presencia (BARTHES, 1977). Porém, devido a essa pluralidade, a interpretação de uma obra pode acabar se perdendo na diversidade de perspectivas, se não for planejada corretamente desde a sua concepção.

As linguagens não-verbais, ou seja, o que é visto, sentido, escutado, etc., são partes vitais da comunicação humana, tão importantes quanto, e complementares, à linguagem verbal. Também deve se considerar que o ser humano recebe e participa de linguagens não-verbais das quais não ajuda a produzir, o que dificulta na interpretação das intenções por trás da mensagem (SANTAELLA, 1983). Nesse sentido, apesar da criação de animações ser um trabalho onde diversas partes atuam em conjunto para a produção de uma peça final, a direção de arte tem um papel fundamental na leitura visual de obras animadas. Winder e Dowlatabadi (2020) consideram o diretor de arte o *storyteller* (contador de histórias, em livre tradução) principal de um projeto, responsável por orientar a visão artística da obra. Em produções grandes, ele/a precisa coordenar diversos artistas para manter a coerência visual e garantir que o produto final seja o mais fiel possível à visão idealizada do projeto.

Em paralelo a isso, um hobby antigo está recebendo nova vida nos últimos anos. TTRPG (Tabletop Role-Playing Game), ou jogo de interpretação, é uma categoria de jogos que foca na criação de narrativas colaborativas, onde um jogador mestre cria um universo e um problema e os outros jogadores criam personagens para resolvê-lo, tudo dentro de um sistema de regras baseado em rolagens de dados, para garantir que tudo

seja espontâneo e justo. Dentro dos sistemas mais populares, surgiu no Brasil, em 2022, o sistema Ordem Paranormal RPG (2022), criado por Rafael “Cellbit” Lange. Baseado em outro TTRPG chamado Tormenta20, também brasileiro, e licenciado dentro da OGL (*Open Game License*), o cenário do sistema se passa no Brasil moderno, onde as personagens dos jogadores são agentes de uma organização secreta chamada *Ordo Realitas*, que combate criaturas paranormais criadas a partir do medo das pessoas. Com a promessa de ser um sistema cinematográfico, em conjunto com a série transmitida ao vivo no site Twitch, Ordem Paranormal abriu caminho de muitas novas pessoas para o hobby e fez o Brasil crescer dentro do cenário de TTRPGs.

Juntando os contextos e com intuito de auxiliar na execução da função crítica que a direção de arte possui no desenvolvimento de curtas animados, este artigo argumenta a utilização da semiótica peirceana, que tem como pilar a tríade de categorias universais, como ferramenta para manter a coerência e traduzir o mais fielmente as intenções estéticas e narrativas do diretor para o público. Para isso, executou-se um projeto de pré-produção de um curta *teaser* de um minuto e vinte e seis segundos, em que a linha de pensamento semiótico foi aplicada como parâmetro de orientação para gerar o material necessário para entrar em produção, ou seja, roteiro, *concept arts*, *storyboards* e *animatic*. A história escolhida para o curta planejado trata um momento em uma campanha pessoal da autora dentro do sistema de Ordem Paranormal RPG. Nela, Nina, a protagonista, está em luto por não ter ouvido sua melhor amiga e amor de infância nas várias vezes que ela pediu para fugirem juntas da vida atual delas, e agora ela sofre as consequências de ter deixado o que quer que Aurora estava fugindo encontrá-la. Para além disso, foram produzidos *assets*, personagens e cenários em 3D, como demonstração da aplicação do material em futuras etapas de produção.



## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Quando se produz qualquer mídia, é natural que se passe muito tempo em desenvolvimento e possua grandes quantidades de conteúdo do universo, muitas vezes não publicado. Essa quantidade de material é importante para ter riqueza em detalhes, além de ter uma gama maior de possibilidades no que diz respeito à construção de mundos ficcionais pela sua narrativa. Porém, apenas ter muito material produzido pode acabar atrapalhando. Se qualquer corte for feito na mídia final, pode-se perder contextos e deixar o espectador confuso caso não se tenha previamente estabelecido quais informações são as mais vitais a serem apresentadas.

Apesar da criação de mídias audiovisuais ser algo “instintivo”, o produto pode ficar confuso e deixar o espectador insatisfeito se for deixado completamente sem rumo (BAL, 2017). Dentre as diversas ferramentas utilizadas pela direção de arte para trabalhar a história do projeto, a simbologia é um recurso versátil e cumpre um papel importante de representação narrativa. Neste sentido, utilizou-se da logística semiótica como guia para as decisões tomadas na estética de um curta animado.

### 2.1 A SEMIÓTICA PEIRCEANA

Qualquer forma de linguagem é, por sua natureza, comunicação. E para isso utilizamos de diversas formas e sinais, verbais e não verbais, que facilitam a compreensão de um ser ao outro. Vindo da junção de *semeion*, *signos*, e *logos*, estudo, entende-se por semiótica a ciência que estuda os signos de todas as linguagens (SANTAELLA, 1983). Ela surgiu quase simultaneamente em três lugares do mundo, e com isso pode-se dizer que possui três vertentes: a francesa de Saussure, pai da semiótica na linguística, a russa, que, dentro muitos, cita-se como autor Mukarovsky, e a americana de Peirce. Este último sendo relevante para animações pois seus interesses nas mais diversas áreas e paixão pela explicação lógica do mundo torna sua tese aplicável em todos os aspectos da vida humana. Dedicando sua carreira a estudar todas as possíveis classes de signos, totalizando 49.067 ao final de sua vida, Peirce defende a aplicação de sua teoria para além do texto escrito, uma lógica universal.

Apesar do número exorbitante de classes, elas podem ser simplificadas se pensadas na sua origem na consciência humana via a fenomenologia do pensamento. Peirce divide esta em três etapas, todas se relacionando em cascata, sendo uma

dependente da anterior, com exceção da primeira, que é espontânea e livre de preceitos. Conforme Santaella (1983), qualquer relação superior a três é uma complexidade de tríades, ou seja, se replicam os mesmos passos, sempre em três: Qualidade, Relação e Representação, posteriormente renomeadas para Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, a fim de evitar qualquer associação previamente estabelecida pelo leitor.

A primeiridade diz respeito às coisas como elas são, em sua qualidade original, livres de qualquer julgamento. Um som, um cheiro, uma cor, antes de serem interpretados, exatamente naquele momento que são experienciados, apenas são. Imediatos.

“[...] Não confundir a qualidade de sentimento de uma cor vermelha, por exemplo, de um som ou de um cheiro, com os próprios objetos percebidos como vermelhos, sonantes ou cheirosos. Consciência em primeiridade é qualidade de sentimento e, por isso mesmo, é primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para nós aparecem, já é tradução, finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos.”

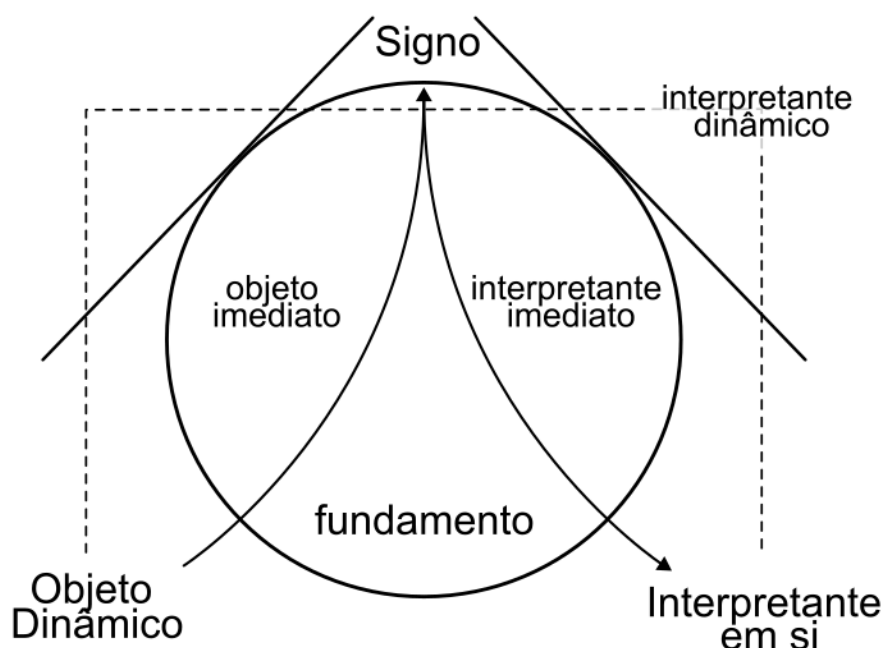
SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

A secundidade nada mais é do que a reação à qualidade experienciada na primeiridade. O momento seguinte ao choque, o puro sentimento. Mas essa secundidade vem com um vazio de pensamento, sem compreensão, pois pensar requer processar e processar, colocar em palavras e compreender o que se está sentindo, é característica da terceiridade.

Por fim, a terceiridade é onde todo o processo de entendimento da experiência acontece. Uma gota de água cai do céu, é sentida na pele e, por conexão de experiências anteriores, indica que está chovendo. Nessa etapa, se junta tudo o que foi feito anteriormente, processando em forma de signos. Entende-se por signos aqui como qualquer coisa que tenha capacidade de representar outra, mas que não seja essa coisa em si (PIGNATARI, 2004). E, em representar, cria um signo de si mesmo, de algo que também não é fisicamente, mas que se lembra, na mente de quem está o experienciando, o interpretador, o que é chamado por Peirce de interpretante.

Desta forma, criou-se um gráfico para compreender esta complexa relação de três:

Figura 1 – Gráfico da relação entre signo, objeto e interpretante.



Fonte: Santaella (1983)

Nota-se no gráfico que existem, em relação ao signo, dois objetos e três interpretantes. De um lado temos o objeto dinâmico, que diz daquele objeto em si que está sendo representado pelo signo, e o imediato, que é tudo aquilo que o signo e o objeto dinâmico tem em comum, que faz ser factual a representação. De outro, temos o interpretante dinâmico, que são todas as possíveis representações de um signo em cada mente individual; o interpretante em si, que é o signo formado na mente do intérprete ao compreender o signo, também chamado de representamen<sup>1</sup>.

Continuando o pensamento em cascata e relacionando com a fenomenologia, cada signo pode também ser classificado pela sua relação entre o objeto que ele representa, a si mesmo e o seu interpretante. Complementarmente, dividindo uma segunda vez em três, dá-se seu nome e função dentro da primeiridade, secundidade e terceiridade.

<sup>1</sup> Nomenclatura posteriormente dada por Peirce aos signos, com intuito de não confundir leitores com possíveis outros significados, como os da astrologia. Também funciona para diferenciar o ato de representar das coisas que representam algo. (SANTAELLA; WINFRIED NÖTH, 2020)

Figura 2 – Gráfico da relação entre signo, objeto e interpretante.

signo 1º em si mesmo	signo 2º com seu objeto	signo 3º com seu interpretante
1.º quali-signo	ícone	rema
2.º sin-signo	índice	dicente
3.º legi-signo	símbolo	argumento

Fonte: Santaella (1983)

Pode-se categorizar, para uma inspeção ainda mais específica, que cada signo teria qualidades dentro destas três categorias, formando todas as 49.067 classes teorizadas por Peirce. Porém, no que diz da produção de mídias e a estética da direção de arte, podemos simplificar utilizando apenas as classes fenomenológicas do signo para com seu objeto: ícone, índice e símbolo. Ícones, em sua posição de primeiridade, são qualidades (uma cor, uma forma, etc) que mantêm uma relação análoga ao seu objeto. Índices tem uma relação direta, como um buraco de bala ou pegadas na areia, *indicando* o seu objeto. Por fim, símbolos têm uma relação de convenção social, como logomarcas de empresas.

O interessante da visão de Peirce sobre a semiótica é que ele considera que qualquer coisa pode ser um signo: um objeto, um sentimento, uma cor, uma pessoa. Tudo pode ser analisado dentro da tríade universal, o que ajuda a compreender onde pode-se trabalhar para a comunicação da produção para o público ser clara e direta, ou indireta, se assim for a escolha do diretor.

Durante as pesquisas preliminares, demonstrou-se importante delimitar regras para a conceitualização do curta, a fim de facilitar a compreensão do espectador. Com isso em mente, fora definido as três categorias fenomenológicas que regeram a direção de arte no desenvolvimento do *teaser*: 1º - os designs em si, em sua qualidade primária, cumprindo função de signo; 2º - a reação do espectador ao experienciá-los; e por fim 3º - o que será interpretado após o sentimento visceral, que pode ou não ser imediato ou tempo depois da segunda etapa. Juntamente disto, fora utilizado das três categorias de relação signo-objeto (ícone, índice e símbolo) como guias para a criação dos designs durante a produção das *concept arts*, *storyboard* e *colorscript*.

Dentro dessas regras, a autora ressalta a importância da delimitação do público alvo da peça visual. Pelos valores culturais determinarem a interpretação da mídia que está sendo experienciada (BARTHES, 1977), fez-se necessário desde cedo na idealização do projeto estabelecer este critério de audiência. Determinou-se, então, que esta escolha tinha prioridade no planejamento inicial e foi a primeira a ser concretizada, para que todas as outras tivessem os mesmos parâmetros.

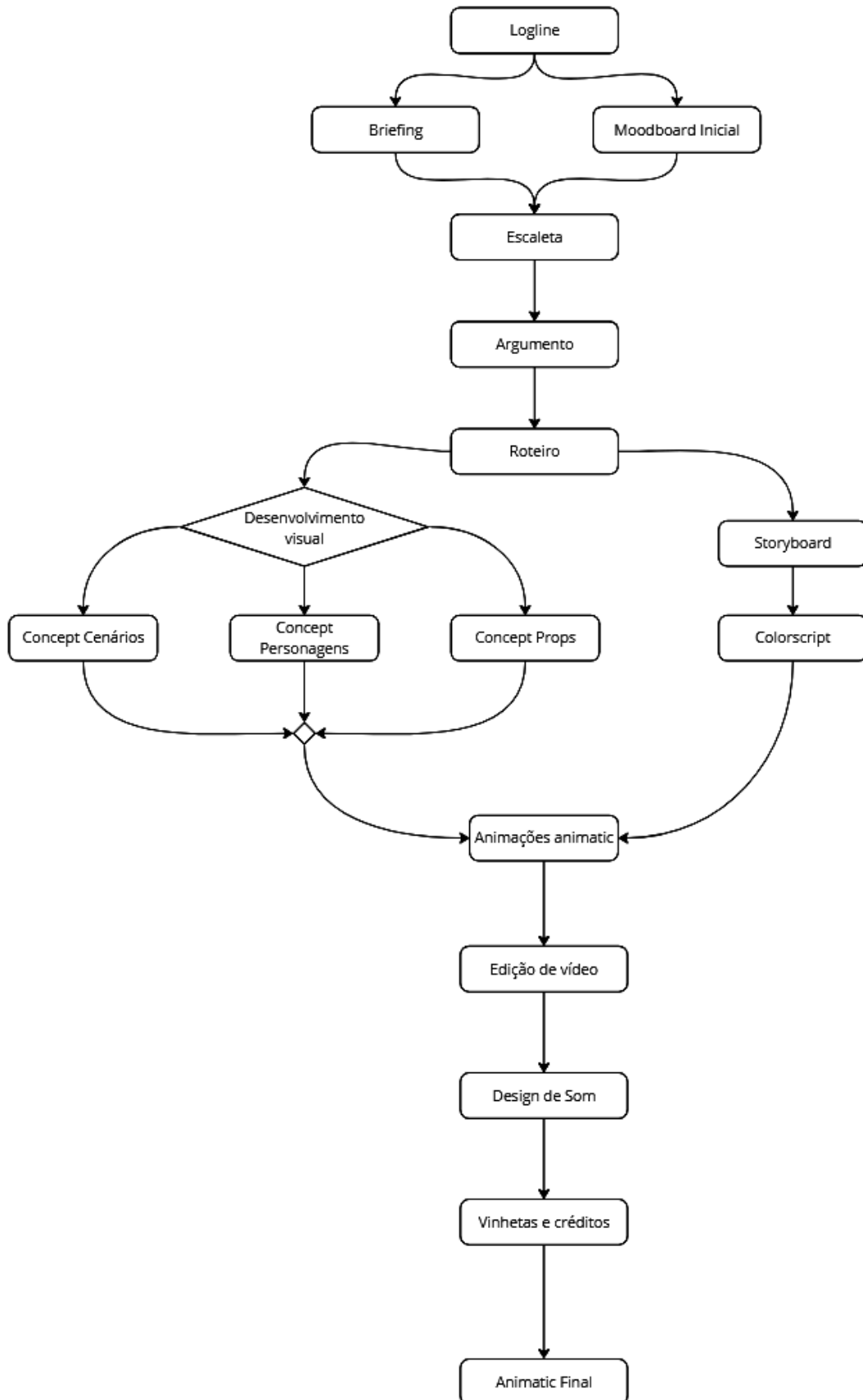
Por fim, os designs apresentados, os cenários e a *animatic* foram definidos como os representamen a serem analisados, pois estes são representações gráficas para a qual se transmite o objeto direto que está sendo representado: o roteiro. Utilizando da tríade como recurso de orientação, procurou-se instigar no espectador um interpretante final o mais próximo possível do objeto direto.

## 2.2 METODOLOGIA

Para Winder e Dowlatabadi (2020), o início do desenvolvimento de uma produção é uma parte fundamental para se ter uma base sólida onde o projeto pode ser construído. Apesar de não ter um caminho padrão estabelecido seguido à risca por todos, elas montam gráficos de processos com diversas fontes retiradas de produções profissionais da indústria do cinema e animação, buscando definir padrões entre elas que possam auxiliar futuros leitores a construir seus próprios métodos de produção. Neste âmbito, foi elaborado um processo de decupagem autoral, baseado nas pesquisas das autoras, para o desenvolvimento de um trailer *teaser* animado.

Devido ao objeto de pesquisa ser aplicação da semiótica no que diz da direção de arte em pré-produções de animações, adaptações foram feitas para que o produto final fosse apenas a *animatic*. Os materiais finais gerados foram então: o roteiro, as *concept arts*, o *storyboard*, *colorscript* e *animatic*, além de imagens renderizadas de alguns modelos como prova de conceito para a aplicação em 3D. Importante ressaltar, no entanto, que a pesquisa tem caráter qualitativo, aplicado e exploratório, portanto, não cabe a este artigo definir a efetividade dos designs, e sim supor que a teoria é um fato e aplicar os processos elaborados durante pesquisas (CESÁRIO; FLAUZINO; MEJIA, 2020).

Figura 3 – Diagrama de decupagem de desenvolvimento do trailer *teaser*.



Fonte: elaborado pela autora, adaptado de Winder e Dowlatbadi (2020)

Conceituando, um trailer *teaser* é parecido com um trailer tradicional, porém com duração mais curta e de narrativa simples, que tem como objetivo instigar na audiência a curiosidade de ver o projeto final. A escolha deste tipo de trailer foi feita pois, como um *teaser* precisa representar algo maior em pouco tempo de tela, existe um potencial de exploração da semiótica entre esta peça audiovisual representativa de um todo e o objeto de produção final, que é a animação completa.

Devido a esta característica de representação de um terceiro, as etapas de roteiro e storyboard foram feitas duas vezes, produzindo dois roteiros e dois *storyboards*. Durante a conceitualização da história, o material produzido para o *teaser* foi considerado um representamen do objeto direto, que no caso foi o outro material desenvolvido para o curta completo. Neste âmbito, procurou-se utilizar do objeto direto como orientação para os possíveis interpretantes dinâmicos na audiência. Isso possibilitou o refinamento dos designs e composições para mais adequadamente atender as necessidades do projeto na direção de arte no âmbito estético.

Atrelado a isso, a escolha do público alvo foi relevante como parâmetro guia da semiótica no que diz dos designs. A autora não seguiu delimitações de faixa etária comumente utilizadas no Brasil, vulgo sistema de classificação indicativa brasileiro, pois essas consideram apenas a idade do espectador e não sua vivência cultural de época, que, para Barthes (1977), é de suma importância para definir qual será a interpretação final da narrativa. Para auxiliar no controle dos possíveis interpretantes dinâmicos, foi utilizada uma classificação de faixa etária mais ampla e, complementarmente, levando em consideração a subcultura em que ela está inserida. Em conjunto a isso, a história desenvolvida no projeto foi a de duas amigas em que uma morre misteriosamente e a outra faz um pacto com uma entidade para trazê-la de volta, que está atrelado a um sistema de TTRPG brasileiro publicado em 2020 sobre investigação paranormal. Portanto, o público alvo definido para o projeto foi o de pessoas entre 16 e 30 anos de idade, com interesses no *hobby* de TTRPGs e histórias de mistério.

### 3 DESENVOLVIMENTO

Após a revisão de leitura das diversas fontes usadas como base teórica, o roteiro foi definido como objeto dinâmico do representamen design. O papel do diretor e desenvolvedor neste contexto foi o de explorar a representação do design via qualidades encontradas entre ele e seu objeto dinâmico, com o fim de analisar se cumpriu seu papel como signo satisfatoriamente ou não. Desta forma, durante a produção, o próprio diretor foi considerado o intérprete real que gera o interpretante em si. Além disso, foi sua responsabilidade procurar possíveis interpretantes dinâmicos indesejáveis e refinar os designs para melhor especificar e representar o roteiro, em prol da comunicação adequada com o espectador, futuro intérprete.

Para além disso, após construção da decupagem, notou-se que as *concept arts* das personagens, cenários e *props* possuíam etapas de desenvolvimento similares umas das outras. Com pequenas diferenciações conforme a necessidade do design, o roteiro seguiu como um guia na tomada de decisão. Uma lista de necessidades de representação foi feita e um *moodboard* foi montado com referências visuais que se pretendia representar, contendo objetos dinâmicos que possuíam signos com os interpretantes da própria autora.

#### 3.1 ROTEIRO

Apesar de não ter caráter visual em seu processo de criação e sequer chegar aos olhos do público, é pela escrita do roteiro que se começa a pensar na direção de arte. Seguindo o processo de decupagem, o primeiro passo do desenvolvimento do roteiro foi a criação da *logline*. *Loglines* são uma ou duas frases que resumem a premissa de uma obra. Ela pode ser interpretada como parte da primeiridade do roteiro, pois ela é livre de preceitos de projeto, o pilar no qual todas as outras ideias irão ramificar, o início de tudo. Para este projeto, cinco foram desenvolvidas, juntamente com o público alvo e onde a semiótica poderia ser aplicada. A escolha foi feita com base na afinidade da autora e convenção.



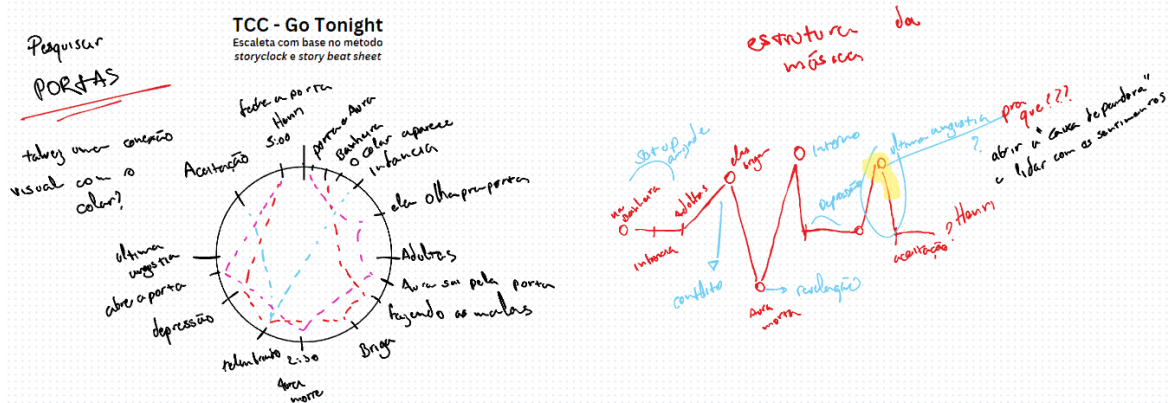
Figura 4 – Lista de *loglines* desenvolvidas para escolha do tema do curta.

Ideia Inicial	Público Alvo	Semiótica a ser pesquisada
A pedido do Sr. Veríssimo, Agatha tenta criar um novo ritual de conhecimento mas tem dificuldades para compreender os sigilos por ser constantemente interrompida.	Adolescentes entre 16 e 18 anos	Explorar animação 3d com uma hiperfixação
Amigos jogando RPG entram em conflito ensinando um novo jogador	Adolescentes entre 14 e 16 anos	Trazer visibilidade para o hobby
Animação da musica Gravity - EDEN. Um casal sáfico tenta voltar a atar laços mas as duas mudaram demais para voltarem a ficar juntas.	Jovens adultos entre 20 e 30	Exploração de temas adultos pouco falados sobre relacionamentos e cultura queer
Nina pondera sobre suas decisões de vida após NSAL ao som de Go Tonight - The Mad Ones	Adolescentes e jovens adultos entre 16 e 24 anos	Exploração de desenvolvimento de personagem.
Capítulo da fanfiction "Night People *and how to keep them warm")"	Adolescentes e jovens adultos entre 18 e 26 anos	Visibilidade a fanfics

Fonte: elaborado pela autora

A próxima etapa foi a criação de um *briefing* (resumo, em livre tradução) onde foram catalogadas informações importantes do projeto como um guia de desenvolvimento: a *logline* escolhida, objetivo do artigo produzido em conjunto do curta, estratégia de desenvolvimento, público alvo, contextualização dos temas, tom emocional, estilo gráfico, duração esperada e prazo de entrega.

Dando continuação, a secundidade trabalha a sensação crua, sem definições. Relacionando com roteiro, ela foi aplicada à escrita da escaleta, pois esta tem função de listar acontecimentos em uma linha cronológica, a fim de fazer sentido lógico de um evento ao outro. Pensando nisso, foi utilizado o método *storyclock*, que trata a obra completa como um relógio, colocando pontos chave em horários que, para WORLEY; FOGERTY; LANIER (2017) pode contribuir para preencher lacunas com informações já comunicadas previamente, possibilitando uma “visão aérea” do roteiro. Isso contribui para que não fiquem pontas soltas na história, podendo deixar o espectador insatisfeito com a narrativa.

Figura 5 – Escaleta do curta utilizando o método “*storyclock*”.

Fonte: elaborado pela autora

Para este projeto, foi idealizada uma história sobre duas amigas, Nina e Aurora, que brigam sobre fugirem juntas da cidade. Logo em seguida, Aurora morre de jeitos misteriosos e Nina, a protagonista, faz um pacto com um ser paranormal, Henri, para trazê-la de volta. No roteiro do curta final, Nina lamenta não ter atendido o pedido cantando uma música (não autoral) e, no pós-créditos, Henri aparece e a leva embora por um portal de sangue na porta de sua casa.

Para poder indicar o pacto entre as duas personagens, o signo usado foi o diálogo no final do curta, em que Henri aparece, encapuzado mas com forma sobrenatural, se transforma em humano e conversa com Nina sobre um lugar onde precisam ir juntos. Mesmo não fazendo menção, a aparência paranormal da personagem e a forma com que fala indica a posição de dominante no relacionamento, um silencioso contrato social. Um outro exemplo da utilização de signos é o colar de pingente duplo que Nina perde e procura durante o curta. Sendo um presente típico de melhores amigos, colares duplos costumam ser usados individualmente como símbolos da ligação entre as pessoas que os usam. Durante a narrativa, foi mostrado que uma das metades pertence a Aurora, que quebrou sua corrente durante a briga e Nina passou a usar junto do seu próprio, ao mesmo tempo. Elas cumprem a função de representar tanto o laço entre as personagens quanto o estado atual da amizade.

Com o primeiro roteiro pronto e a ideia solidificada, foram determinados os pontos relevantes que o *teaser* precisaria representar. A intenção foi a de provocar no espectador a vontade de ver o projeto por completo, mas sem entregar a trama inteira. Diante disso, foi produzido o segundo roteiro para o que seria o *teaser* do curta. Neste, vemos apenas Nina arrumando sua mochila de viagem enquanto relembra momentos com Aurora que se mesclam com a imagem de Henri. Após isso, uma versão instrumental da música cantada por Nina toca durante os créditos.

O roteiro pode não fazer parte da produção visual, mas a partir dele iniciou-se a ligação dos pontos chave da narrativa, delimitando quais os materiais que precisavam ser gerados no desenvolvimento da *animatic*. Com o curto tempo de tela, a utilização de signos e o planejamento para que eles sejam narrativamente importantes podem apresentar pequenos detalhes que abrem maiores possibilidades de interpretantes dinâmicos na mente do espectador.

### 3.2 STORYBOARD E COLORSCRIPT

Com o roteiro desenvolvido, surge a necessidade de retratá-lo visualmente, pois seu formato final é em vídeo. Esse processo é importante pois ajuda todas as outras etapas da produção: elaboração dos modelos, montagem de cenário, composição de câmeras no ambiente 3D e trabalho de iluminação (WINDER e DOWLATABADI, 2020). Como ferramenta para esse fim, o *storyboard* é uma sequência de imagens justapostas que executam a função de planejar visualmente a história a ser contada (GLEBAS, 2009). O próximo passo então foi colocar o que estava escrito no *script* em desenho, ou seja, em *storyboard*.

Por ser um recurso de exploração visual, pode-se utilizar o momento do desenvolvimento do *storyboard* como teste de composição de câmera. Ela é uma ótima ferramenta do diretor, pois define onde o espectador estará olhando a todo momento, utilizando de signos ícones e símbolos como enquadramentos para guiar o olhar e índices com a movimentação de câmera. Um exemplo utilizado no *teaser* está na segunda cena, que possui vários *jumpcuts* (cortes rápidos, em livre tradução). A fim de manter uma narrativa linear, usou-se de pontos de interesse na tela como guias para o olho, como por exemplo o posicionamento do colar que Aurora usa e onde o personagem Henri fica posicionado na composição. Este trabalho de guia do olhar também pode ser um signo. Nesta cena, utilizou-se da sobreposição entre o posicionamento de Aurora e Henri como uma forma de ligá-los na mente de Nina, a lembrança de um está atrelada à presença do outro.

Além disso, o posicionamento do ponto de interesse em locais onde Henri aparece foi intencional. Apesar de sutil, essa construção de cortes pode ganhar maior significado quando analisados em seu todo. A intenção foi a de sugerir que ele está controlando a narrativa, definindo o que deve ser importante olhar e lembrar no momento.

Por mais, outras funcionalidades narrativas dos signos no *teaser* em si são melhores trabalhos na etapa da *animatic*.

Figura 6 – Parte de storyboard do curta *teaser* “Go Tonight”, com linhas guia de pontos de interesse visual.



Fonte: elaborado pela autora.

Para além de técnicas clássicas de cinema, que são pegadas emprestadas por seu parentesco com a mídia, animações digitais são comumente pintadas à mão, possibilitando o controle total das cores mostradas em tela. Mas o que possibilita a liberdade também pode atrapalhar se não for planejada para se adequar ao tom emocional idealizado no roteiro (CAPUTO, 2003). Para complementar o *storyboard* existe então o *colorscript*. Assim como em uma composição musical, sua função é a de planejar visualmente a paleta de cores de projetos visuais de acordo com a tonalidade emocional do roteiro (AMIDI, 2011).

Figura 7 – *Colorscript* do curta final “Go Tonight”.



Fonte: elaborado pela autora.

No curta desenvolvido, utilizou-se da cor como ícone representante de personagens para transitar entre o passado e presente de Nina de forma indireta. Ele inicia no azul dessaturado de Aurora, que possui essa qualidade por também representar a sua morte, e finaliza no vermelho sangue de Henri, representando o pacto feito por Nina. Um momento marcante é quando a protagonista entra no quarto de Aurora pela primeira vez em cena, onde ela não apenas passa pela porta mas também simbolicamente atravessa o azul do apartamento para o vermelho do quarto. Ela ainda pausa na frente da porta e respira fundo, como se estivesse prestes a abandonar algo e se preparando para isso.

Vale ressaltar que as cores em sua qualidade específica foram importantes para o desenvolvimento e futura compreensão do espectador. O vermelho de Henri, por exemplo, não possui a mesma secundidade que o laranja avermelhado e o rosa de outras cenas. O contexto em que estas últimas são apresentadas tem a intenção de trazer um conforto e sensação de segurança em quem vê, se mesclando com a paleta em sua volta, em cenas que, pela expressão facial da personagem, mostram ser reconfortantes lembrar. Opostamente, apesar de ser uma cor quente como as outras, o vermelho de Henri tem a intenção de trazer sentimentos ruins. Ela oprime todas as outras cores quando aparece, até chegar no último corte, onde todo o cenário fica monocromático.

### 3.3 PERSONAGENS

Para Bal (2017), textos narrativos são textos em que um agente narrativo move a história. E este agente não é o mesmo que o autor. Na verdade, ele é quem está ativamente dentro do universo do texto, seja ele ficcional ou não: os personagens. Bal argumenta que narrativas florescem por causa do apelo afetivo das personagens e que estas são a força que compele pessoas a lerem histórias. Neste sentido, a semiótica pode auxiliar na sua caracterização via signos visuais em seus designs.

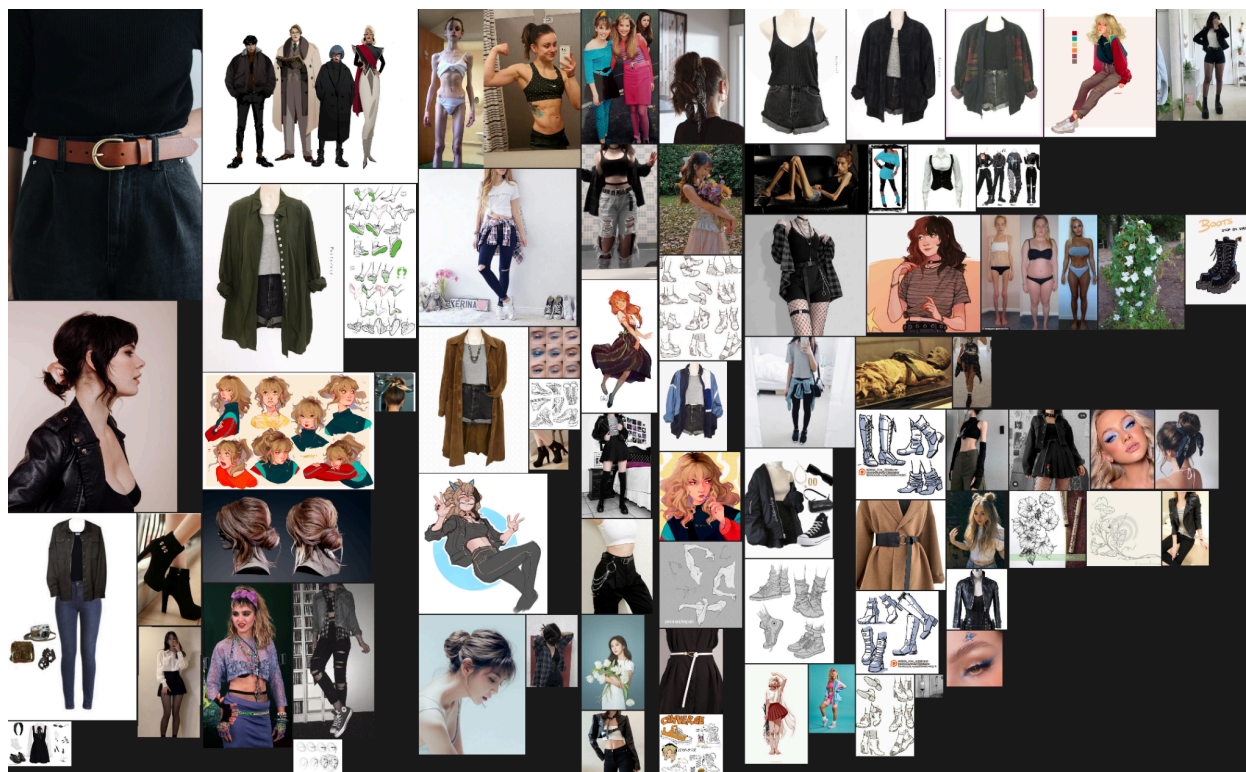
No projeto desenvolvido neste artigo, três personagens são relevantes: Nina, Aurora e Henri, e suas construções estéticas e narrativas foram realizadas em quatro etapas: (I) definição de personalidade; (II) pesquisa semântica; (III) rascunhos iniciais e (IV) refinamento. Todas as personagens passaram pelos mesmos processos. Por fim, foi gerado uma arte *lineup* (fileira de personagens, em livre tradução) para certificar que todos os designs funcionam em conjunto.

Existem diversas possibilidades de aplicação de semiótica na construção de design de personagens. Para o projeto, o maior foco se teve na relação de três fatores: personalidade, figurino e cor representativa. Em contextualização com signos, a personalidade foi estabelecida primeiro, pois não necessita de nenhum pretexto para ser definida, logo, ela cumpriu o papel de objeto dinâmico do design. Seguindo esta lógica, tanto o figurino quanto a cor representativa do personagem são representações de sua personalidade. O primeiro como um símbolo, por depender de convenção social, e o segundo primariamente como ícone, por possuir apenas qualidade, mas que, se aplicado em cenários e *props*, pode também ser um símbolo da personagem, por representá-la narrativamente.

A definição de personalidade foi feita conforme parâmetros definidos na história criada durante a produção do roteiro. Usando Aurora como exemplo, ela foi baseada em personagens como Rachel Amber do jogo *Life is Strange* (2015) e Laura Palmer da série *Twin Peaks* (1990), uma personagem que faleceu anteriormente na linha do tempo da obra, mas que tem muita influência narrativa. Em vista disso, foi estabelecida uma personalidade brincalhona e egocêntrica, a fim de colidir propositalmente com sua co-protagonista, que é introvertida e com baixa auto-estima. Também foi utilizado de características associadas ao clichê de “garota popular na escola” propositalmente, como cabelos loiros, estatura grande e baixa gordura corporal, a fim de convidar interpretantes associados a este estereótipo.



Figura 8 – *Moodboard* exploratório da personagem Aurora.

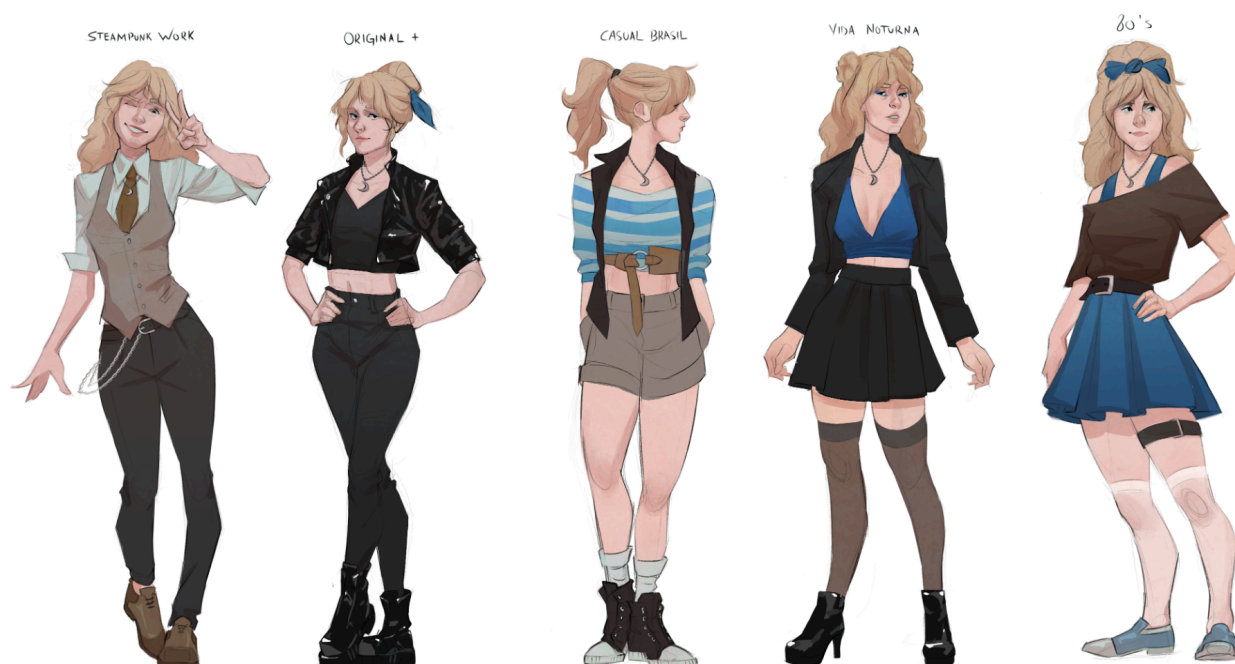


Fonte: elaborado pela autora, figuras retiradas do site de busca de imagens Pinterest.

Após as características de personalidade serem estabelecidas, passou-se pela etapa de conceitualização de figurinos. Para Simmel (2004), a moda cumpre duas funções: satisfazer a necessidade de pertencer a um grupo e também a de se distinguir, diferenciar. Com base nesta teoria, foram considerados alinhamentos de subcultura da Moda para a definição da estética dos figurinos. Posteriormente, foi montado um *moodboard* baseado em pesquisas semânticas feitas sobre Moda ao longo da história, comparando características culturais com as características da personalidade individual de cada personagem.

Para Aurora, achou-se necessário que ela fosse instantaneamente reconhecida pelo seu estereótipo, de alguém que é amada pelas pessoas à sua volta mas que o espectador pode não necessariamente achar agradável. A classificação escolhida para ela após as pesquisas foi a de “e-girl”, uma subcultura recente, caracterizada por garotas brancas e de classe alta, que reforça características femininas e “bobas” como crucial para a adolescência da garota americana (KENNEDY, 2020). Devido à reação polarizada relacionada a esta subcultura, por poder ser considerada conservadora, foi conveniente utilizá-la para simbolizar a personalidade igualmente polarizadora da personagem.

Figura 9 – Primeiras concepts da personagem Aurora.



Fonte: elaborado pela autora

Junto disso, houveram parâmetros do universo em que a história está inserida a se considerar para os designs. Como as personagens pertencem ao sistema de Ordem Paranormal RPG (LANGE, 2022), de forma autoral e não associada à franquia original, existe um contexto narrativo que precisa também estar representado em signo. Com isso em mente, algumas anotações foram feitas para referenciar a mecânica de jogo de afinidade elemental nos designs. Aurora em sua história tem afinidade com a Morte, ou seja, traduzindo a mecânica do sistema para o coloquial, uma parte de sua “alma” pertence a esse elemento. A Morte em Ordem Paranormal é representada pelo controle do tempo e associado com as cores preto e cinza, além de objetos como cinzas, ossos, espirais e linhas pretas no rosto. Foi adicionado à personagem então as cores preto e cinza servindo a função de ícones representando essa conexão.

Adicionalmente, foi conveniente associá-la à cor azul. Pedrosa (2009) considera o azul a mais profunda e imaterial das cores, possuindo efeitos tranquilizantes, que antigamente teorizava-se ser a mistura do preto e branco. Se dessaturado, também está relacionado ao luto. Essas qualidades e preceitos estabelecidos socialmente, definições de primeiridade e terceiridade, funcionam como signos da personagem em narrativa, pois representam seu falecimento prévio à história do curta e como esse fato afeta Nina.



Em outra linha de pensamento paralela a esta, o contexto em que esse figurino está inserido é o de mistérios de detetives paranormais situado nos tempos modernos do século XXI. Foi determinado, a fim de indicarem pertencimento a esta época, que eles precisariam ser “sóbrios”, em outras palavras, menos fantasioso e mais próximos da realidade do ano do desenvolvimento do projeto, 2024. O figurino inicial selecionado de Aurora foi o que constituía de uma calça, coturnos, jaqueta de couro e camiseta *cropped*, todos pretos, pois sua qualidade de praticidade possibilita a indicação de que ela estaria pronta para fugir o mais rápido possível, mesmo durante a briga anterior à sua morte.

Figura 10 – Refinamento do figurino da personagem Aurora.



Fonte: elaborado pela autora

Importante ressaltar a mudança drástica do figurino da *concept* inicial para o refinamento. Essa escolha foi feita para manter os signos de repetições do elemento de Morte. Seu ciclo pode ser notado melhor quando visto por completo sua transformação ao longo do curta final, que começa na infância, com roupas de cor simples e bem marcadas, passando para uma paleta mais diversa e colorida na adolescência e voltando para a simplicidade de sua saia e camiseta em sua morte.

Suas roupas de criança foram projetadas em direta ligação com o vestuário comum em grupos religiosos cristãos brasileiros (saia comprida e camiseta), para simbolizar o contexto familiar em que passou a infância. Ao ficar mais velha, suas cores principais mudam para um verde vibrante. Sendo associada tanto a sabedoria, vida e

vegetação quanto a maldições e morte dependendo da cultura, esse período da linha do tempo foi o mais feliz na vida de Aurora. Por isso, buscou-se com essa escolha distinguir esta de outras etapas de sua vida. Por fim, seu último figurino foi desenhado para, em seus últimos momentos de vida (início do curta final e *teaser*), remeter a como ela iniciou sua jornada. Com o comprimento de saia mais curto e uma regata branca, desejou-se representar nele a volta à infância, do jeito que Nina lembrava de Aurora, mas ainda sim utilizando do comprimento como índice de sua maturidade. Com isso, pode-se ter uma leitura de que a personagem se mantém num ciclo.

Figura 11 – Designs finais do figurino da personagem Aurora.



Fonte: elaborado pela autora

Em último detalhe, foi feito um último *concept*: o momento de sua morte. Apesar de que para Nina ela é um mistério, no planejamento da história foi definido que Aurora morreu por envolvimento profundo com o elemento de Morte. O objeto imediato usado para isso foi o símbolo de Morte, a espiral, como uma marca cobrindo seu peito, com a ponta enrolada em seu pescoço como se estivesse a sufocando. O público alvo também poderá reconhecer signos símbolos clássicos associados à mecânica de afinidade do sistema, com as linhas pretas em seu rosto e na mecha do cabelo.

Por fim, após cada etapa de desenvolvimento dos personagens, foi criado um documento onde todas foram colocadas uma ao lado da outra. Na *lineup*, como é chamado, verificou-se a adequação de seus designs em relação aos outros no que diz de seu pertencimento ao contexto do universo e estilo gráfico. Além disso, houve preocupação em certificar que nenhum dos signos fora utilizado duas vezes, evitando sobreposições de representação entre personagens.

É importante ressaltar que todos os personagens passaram pelas mesmas etapas. Buscou-se produzir uma pesquisa igualmente aprofundada em cada um, levando em consideração seu contexto narrativo. Em último comentário, houve a necessidade de exceção da regra de sobreposição para cores apenas em Nina, onde é simbolizado no figurino, em terceiridade, tanto sua relação com Henri, na qualidade da cor vermelha em seu tênis, quanto no azul do reflexo de seus óculos, representando Aurora.

Figura 12 – *Lineup* final de personagens.

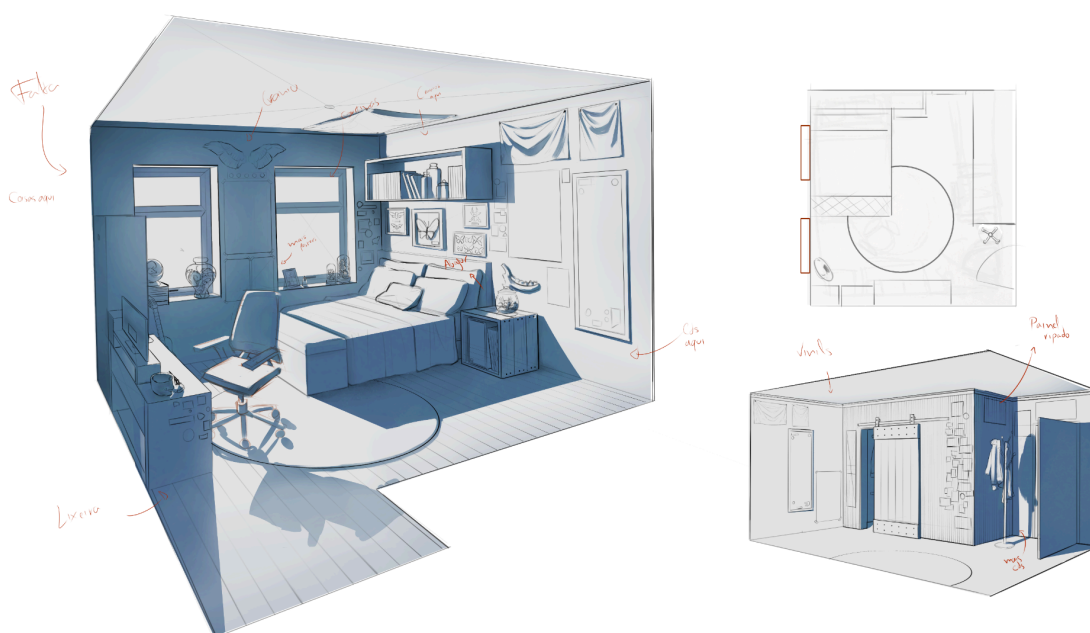


Fonte: elaborado pela autora

### 3.4 CENÁRIOS

Apesar de serem apenas espaços em que as personagens habitam, os cenários podem ser tematizados para serem muito além de “lugares onde coisas acontecem”, podendo representar “como as coisas aconteceram” em como se apresentam (BAL, 2017). Eles também têm a função de caracterizar regras sociais e as maneiras como as personagens interagem com o espaço (SANTOS; BUENO; POSTAY, 2019). Portanto, seu planejamento prévio se torna importante para o enriquecimento do mundo onde a história do curta se situa. Com isso em mente, as etapas da elaboração dos designs no projeto se dividiram em: (I) seleção de cenários; (II) levantamento de referências; (III) *concept art* inicial; (IV) blocagem em 3D; (V) esboço de detalhes; e (VI) desenvolvimento de protótipo. Todos os cenários passaram pelas mesmas etapas, levando em consideração o contexto em que estão presentes no roteiro principal e quais personagens ou momentos na narrativa necessitavam representar.

Figura 13 – Concept Art inicial de cenário do quarto da Nina.



Fonte: elaborado pela autora

Sete cenários foram definidos conforme roteiro para o curta final, mas apenas quatro foram relevantes para o *teaser*: o quarto de Nina, um estacionamento de igreja, a entrada de uma cafeteria e um local desconhecido com aparência de construção

antiga e coberto de plantas. A maior preocupação no desenvolvimento dos cenários do projeto foi expressar tanto o universo em que se encaixa quanto a personalidade de quem habita.

Para o quarto de Nina, a *concept art* inicial foi elaborada para demonstrar a personalidade acumuladora da personagem, alguém que não gosta de colocar nada fora e consertar aquilo que pode para manter funcionando. Com isso em mente, houve o cuidado em colocar índices relacionados à acumulação de bens a longo prazo: grandes quantidades de objetos pelo seu quarto, como muitas decorações em estantes, bandeiras e papéis colados nas paredes.

Dentre as decorações selecionadas, símbolos relacionados ao elemento de Morte de Ordem Paranormal, como esqueletos e taxidermias de insetos, foram adicionados para relacionar Nina a Aurora. Além disso, estes signos brincam com múltiplos interpretantes dinâmicos quando não apenas representam um objeto direto do roteiro, mas, para um espectador atento e pertencente ao público alvo, pode-se relacionar a materiais necessários para executar rituais, muito comumente carregados pela classe de personagem jogável “Ocultista” no universo ficcional de Ordem.

Apenas ao chão do quarto não foram adicionados *assets* em excesso. Por um lado, uma personagem tropeçar enquanto percorre o cenário pode ser uma representação adequada de sua desorganização. Porém, para o projeto desenvolvido, nenhum dos cortes da animação necessitou deste ângulo. A fim de otimizar o tempo de desenvolvimento dos cenários finais em 3D em futuras etapas de uma produção, foi tomada a decisão de simplificar esta parte do ambiente. Em seu lugar, foi utilizado a atuação da personagem em cena (tropeçar em um objeto “invisível”), que pode ser interpretada como um índice não material presente em sua ação.

Um outro fator marcante dos cenários internos foi a fuga proposital de coisas vivas. Plantas são decorações comuns dentro de casa, mas demarcou-se durante o planejamento do roteiro que a presença de vegetação natural seria um signo das coisas tocadas por Henri. Foi definido então evitar adicionar objetos deste tipo em todos os cenários em que ele não estaria presente e apenas caso esteja em associação direta com ele, como na vegetação no local desconhecido onde aparece no *teaser*. Desta forma, indica-se a influência dele no ambiente via os signos índice das plantas ao seu redor.



Figura 14 – *Concept art* de *assets* para o quarto de Nina. Desenho por cima de blocagem 3D.



Fonte: elaborado pela autora

Com os objetos definidos, outras preocupações surgiram. Para WHITAKER; HALAS; SITO (2009), as ideias de uma cena precisam ser passadas imediatamente para o espectador, pois não há como voltar atrás para reinterpretá-las sem quebrar o fluxo da animação. Pela composição da câmera não ser interativa, os *assets* não podem estar à deriva, pois podem acabar “roubando” a atenção do espectador para si mesmos e ofuscar a atuação das personagens.

Os autores defendem que a legibilidade da cena é dependente de dois fatores: Um bom planejamento do layout do cenário e bom *timing* das animações. Ainda que ambos possam ser utilizados como signos, no que diz de designs, o layout demonstrou ser uma ferramenta versátil de indicação visual. Se existem muitas informações em tela, colocá-los em formação para que suas linhas direcionem o olhar é uma ferramenta para sutilmente definir o que deveria ser importante naquele momento da animação.

Utilizando desse recurso juntamente do *storyboard*, os objetos no quarto de Nina foram planejados para que mantenham a atenção dentro do enquadramento de câmera, indicando para o espectador onde a ação principal acontece em cena. A forma do abajur direciona para o poster que, com as imagens gráficas presentes nele, aponta para o quadro de borboletas, que leva aos papéis na parede, que terminam na mochila e cama que, juntamente com as orelhas do ursinho de pelúcia, apontam para a mesa

de cabeceira que retorna ao abajur. Juntos, formam um ciclo que enquadra a personagem em cena.

Figura 15 – Acima, parte de storyboard do curta *teaser*. No meio, renderização do protótipo final do quarto de Nina. Abaixo, mesma imagem mas com linhas guia para direcionar o olhar.



Fonte: elaborado pela autora.

Ressalta-se que, por possuírem potencial de ser um agente de ação e significado assim como as personagens (BAL, 2017), todos os cenários foram desenvolvidos com sua aparição e ação ocorrida neles em mente. Porém alguns possuíam mais de um corte, com dois ou mais ângulos de câmera, o que quebravam as linhas visuais guia planejadas. Para isso, determinados objetos foram movidos de local quando necessário, a fim de priorizar a legibilidade da cena, mesmo que deixasse de lado a continuidade da ação. No quarto, a faca que Nina joga na mesa no primeiro corte da cena um foi posicionada mais próximo da beira da mesa de cabeceira ao animar, para poder mais claramente ser vista de longe. No corte seguinte, ela foi movida para mais próximo do meio do móvel, a fim de seu posicionamento servir como signo índice de que ela foi o motivo do quadro cair para frente.

### 3.5 PROPS

Parte dos cenários, mas com importância o suficiente para fazerem parte do roteiro, *props* (objetos interativos, em livre tradução) são objetos em cena que irão, como o nome diz, interagir com o personagem e por isso, tem um peso maior na narrativa do que as decorações tradicionais de cenário. Podendo ser tanto um pedaço de papel que a personagem pega da mesa e brinca com as mãos quanto uma espada milenar que mudará o rumo da história, esses objetos exigem atenção especial.

Devido ao seu caráter de importância, tem potencial para comunicar visualmente conexões entre personagens e construir o universo para além da história contada explicitamente. Com isso em mente, foram realizadas as etapas de desenvolvimento: (I) seleção de *assets*; (II) levantamento de referências; (III) *concept art*; e (IV) desenvolvimento de modelo piloto;



Figura 16 – *Concept art* da mochila de Nina.

Fonte: elaborado pela autora.

Utilizando a mochila de Nina como exemplo, houve a intenção de representar uma mochila velha de viagem, que foi usada por anos mas que ainda cumpre seu papel de mochila. Para isso, signos índice como partes remendadas e a coloração desbotada do tecido foram utilizados em diversas partes do *prop*. Outro signo utilizado foi o remendo especificamente de estrela com a cor ícone de Aurora, o azul, com o objetivo de literalmente costurar sua presença nos pertences de Nina. Até mesmo em sua cor, o marrom, possui manchas em azul, impossibilitando que o espectador veja o objeto sem lembrar a personagem.

Por fim, todos os outros *props* necessários foram desenvolvidos com os mesmos passos da mochila, porém considerando seu contexto e objeto dinâmico a ser representado.

Figura 17 – Modelo 3D piloto da mochila de Nina.



Fonte: elaborado pela autora.

### 3.6 ANIMATIC

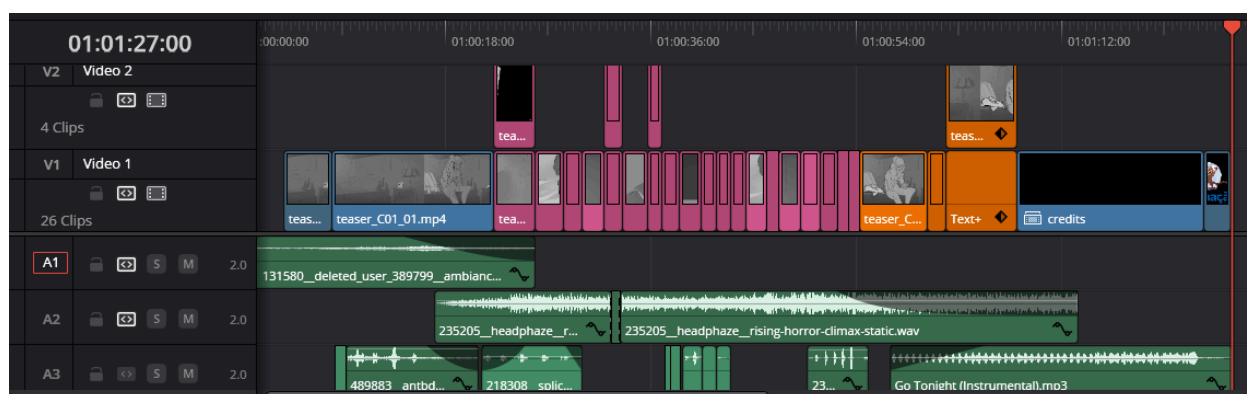
Na etapa da *animatic*, as composições de cena e estética do curta já estavam concretizadas. Foram seguidas as instruções desenvolvidas no processo de *storyboards*, complementando com especificações de atuação das personagens em cena e com os sons diegéticos do roteiro. A fim de facilitar a visualização dos cortes no programa de edição, a autora classificou as cenas numericamente pela ordem de sua aparição e designou cores para cada uma por afinidade e convenção. Mas ainda tiveram possibilidades de exploração da semiótica que só podem ser aplicadas durante esta etapa.

Os recursos únicos desse momento do desenvolvimento são os aspectos animados e sonoros. Usando a cena dois, onde Nina lembra de momentos de infância entrelaçados com imagens de Henri, como exemplo, aplicou-se signos sonoros para complementar a ação em tela. Por haver a necessidade de demonstrar visualmente o pensamento corrente e frenético da personagem, foi utilizada a técnica de *jumpcuts*, com a intenção de fazer o espectador sentir aproximadamente o estado mental da personagem por conta própria. O tempo curto entre cortes, apesar de em si não ter

significado, possui qualidade de ícone por remeter a experiência sensorial de se estar tonto, desorientado.

O avanço exponencial do tempo sem nenhum outro auxílio sensorial pode deixar a história confusa. A técnica dos cortes rápidos é usada como ferramenta para trazer urgência e desorientar o espectador, mas pode acabar o perdendo por completo. Por isso, para “costurar” uma narrativa entre um corte e outro tornou-se necessário outros meios que amparassem a ação e a contextualizassem. Para este fim, utilizou-se de quali-signos indicativos, ou seja, qualidades em sua forma mais pura que tem relação indicativa com objetos facilmente reconhecidos por elas, como risadas de uma criança. Eles podem ajudar a entrelaçar um corte no outro, sugerindo a sensação de causalidade (ILDIRAR, Sermin *et al.*, 2017). Nesse sentido, esses sons foram colocados de modo que começassem em um corte e continuassem no (Figura 18), para auxiliar a compreensão das ações em cena.

Figura 18 – *screenshot* do *teaser* no programa de edição Davinci Resolve



Fonte: elaborado pela autora.

Além disso, outro aspecto a ser considerado para a tonalidade emocional é a trilha sonora. Neste âmbito, foram utilizadas duas estratégias: trilha emocional e o não-som. Em boa parte do tempo de tela, não foi utilizada nenhuma música de fundo. Nesse sentido, o efeito desejado com a omissão desse signo ícone de tonalidade era que o espectador tivesse que estar mais atento ao que está vendo e ouvindo, prestando atenção em signos indicativos que estão sendo apresentados diegeticamente, interpretando por conta própria o que ele deveria estar sentido. Isso traz tensão para as cenas, pois não se pode supor o que está por vir via a música.

Como encerramento, foi utilizado o recurso de trilha sonora na apresentação do título e exibição dos créditos do *teaser*. A música escolhida foi a faixa “Go Tonight” da trilha sonora do musical *The Mad Ones* (KERRIGAN; LOWDERMILK, 2017), onde a melhor amiga da protagonista morre em um acidente de carro logo após brigarem sobre seus futuros depois do ensino médio. Para um espectador que não conhece a peça musical, o tom calmo da música funciona como ícone, apresentando apenas sua qualidade sonora como objeto imediato, mas podendo causar equívocos em sua interpretação pela dissonância tonal entre a letra e o ritmo. Já para um público-alvo ciente, ele indica por seu contexto toda a narrativa e conflitos que serão apresentados no curta final sem precisar falar em texto.

A animatic elaborada neste artigo está disponibilizada no site de portfólio da autora<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.artstation.com/hannilock>

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por ser um meio de comunicação e transmissão de histórias, muito pode ser explorado dentro do desenvolvimento de curtas metragens animados no que se trata do diálogo entre intenção da obra e interpretação do espectador. Nesse sentido, este artigo buscou desenvolver a etapa de pré-produção de um trailer *teaser* de curta animado a fim de explorar a utilização da semiótica americana de Peirce como ferramenta de tomadas de decisão. Sua lógica orientou as pesquisas na direção de arte no que diz dos designs e estéticas gerais do curta. Do mesmo modo, esse parâmetro foi útil durante o desenvolvimento dos materiais produzidos no projeto à medida em que serviu de orientação nas etapas visuais do roteiro idealizado. Para aquilo que podemos chamar de “instintivas” como a estética, a lógica de Peirce serviu satisfatoriamente como uma revisão dos conceitos definidos em etapas anteriores à conceitualização dos designs.

O projeto foi limitado à pré-produção do trailer *teaser* do curta final, logo existe possibilidade de maior exploração da utilização da semiótica nas etapas seguintes do desenvolvimento de curtas. A pesquisa também deixou em aberto a efetividades dos designs desenvolvidos, pois explorou apenas a aplicação de representamens com seu objeto dinâmico. Logo, podem ser realizadas pesquisas mais aprofundadas sobre a relação do signo com seus interpretantes dinâmicos e intérpretes reais.

Por fim, passando desde o roteiro, em que houve a contribuição para definição de quais elementos seriam representados, até os toques finais da edição de vídeo do *animatic*, os signos ajudaram a manter coesa a estética do projeto desenvolvido no que diz à narrativa deste. Também, auxiliaram a enxergar momentos oportunos no roteiro, em que as ligações com as informações anteriores poderiam ser feitas de modo a enriquecer a história contada. Além disso, a exploração da fenomenologia do pensamento na pré-produção de uma animação contribuiu para um maior entendimento de sua aplicação para além dos campos em que foi concebida originalmente.

## REFERÊNCIAS

- ALABADO, K.; HUNTON, E. **Go Tonight**. [S.l.], 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C4Mw-ifYFD0>>. Acesso em: jun. 2023
- AMIDI, A. **The art of Pixar : the complete colorscripts and select art from 25 years of animation**. San Francisco: Chronicle Books, Cop, 2011.
- BAL, M. **Narratology: Introduction to the Theory of Narrative**. Toronto: Univ. Of Toronto Press, 2017.
- BARTHES, R. **Image, Music, Text**. London: Fontana Press, 1977. p. 142–148
- CAPUTO, A. C. **Visual storytelling : the art and technique**. New York: Watson-Guptill Publications, 2003.
- CESÁRIO, J. M. DOS S.; FLAUZINO, V. H. DE P.; MEJIA, J. V. C. Metodologia científica: Principais tipos de pesquisas e suas características. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 05, n. 11, p. 23–33, 15 nov. 2020.
- Dontnod Entertainment. **Life is Strange**. [S.l.]: Square Enix, 2015. Jogo Eletrônico.
- GLEBAS, F. **Directing the story : professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation**. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Focal Press, 2009.
- ILDIRAR, S. et al. Audio Facilitates the Perception of Cinematic Continuity by First-Time Viewers. **Perception**, v. 47, n. 3, p. 276–295, 9 dez. 2017.
- KENNEDY, M. “If the rise of the TikTok dance and e-girl aesthetic has taught us anything, it’s that teenage girls rule the internet right now”: TikTok celebrity, girls and the Coronavirus crisis. **European Journal of Cultural Studies**, v. 23, n. 6, p. 1069–1076, 31 jul. 2020.
- KERRIGAN, Kait; LOWDERMILK, Brian. **The Mad Ones**. Direção de Stephen Brackett. Cambridge, Inglaterra. Novembro de 2017.
- LANGE, Rafael. [et al]. **Ordem paranormal RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2022.

MEYER, P. N. Visual Literacy and the Legal Culture: Reading Film as Text in the Law School Setting. **SSRN Electronic Journal**, n. 17, 1993.

MOSZKOWICZ, J. Gestalt and Graphic Design: An Exploration of the Humanistic and Therapeutic Effects of Visual Organization. **Design Issues**, v. 27, n. 4, p. 56–67, out. 2011.

PEDROSA, I. **Da Cor À Cor Inexistente**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

PIGNATARI, D. **Semiótica & Literatura**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

RIBEIRO, T. et al. Patterns audiovisuais – o fenômeno audiovisual da animação sob o ponto de vista do design. **DAPesquisa**, v. 11, n. 17, p. 047–058, 14 dez. 2016.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo (Sp): Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, L.; WINFRIED NÖTH. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. [s.l.] Iluminuras, 2020.

SANTOS, E.; BUENO, B.; POSTAY, A. Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 4, n. 11, p. 08-31, 20 ago. 2019.

SIMMEL, Georg. "Da psicologia da moda: um estudo sociológico". In: Souza, Jessé". Oëlze, Berthold. **Simmel e a modernidade**. Brasília, Editora da UNB, 1998. Pg. 161-170.

TWIN Peaks. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions, 1990. Son., color.

WHITAKER, H.; HALAS, J.; SITO, T. **Timing for animation**. 2. ed. New York: Focal Press, 2009.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. **Producing Animation 3e**. [s.l.] CRC Press, 2020.

WORLEY, S.; FOGERTY, A.; LANIER, M. **Storyclock Notebook**. [s.l.] Plot Devices, 2017.