

UnB

Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Paula Piovezana Salgado

A versatilidade das Animações como Linguagem e Gêneros Narrativos

Brasília
2022

Paula Piovezana Salgado

A versatilidade das Animações como Linguagem e Gêneros Narrativos

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda

Orientador: Mauricio Gomes da Silva Fonteles

Brasília

2022

Agradeço a minha família, amigos e orientador pelo apoio e incentivo durante minha trajetória acadêmica e execução desse trabalho.

Sumário

1. Introdução	5
2. Problema de pesquisa	5
3. Justificativa	6
4. Objetivos	7
5. Quadro Teórico	
5.1 Produção de Animações e Cinema	8
5.2 A Relação entre Linguagem e Narrativa	13
5.3 Animação como Gênero Narrativo	15
6. Metodologia	
6.1 Produção da Animação	22
6.2 Roteiro da Narrativa	27
7. Considerações Finais	28
8. Referências Bibliográficas	29
9. Apêndice	31

Resumo

O seguinte memorial se propõe a discutir a importância e natureza das animações como linguagem e gênero narrativo, assim como as possibilidades intrínsecas à técnica; voltadas à representação de mundos, movimentos, sentimentos e ideias. Juntamente com o memorial, foi desenvolvido um curta-metragem que englobasse as técnicas de animação 3D inseridas em uma narrativa infantil, que representasse os diferentes e possíveis gêneros narrativos presentes no cinema.

Palavras-chave: Comunicação; Animação; Linguagem; Narrativa; 3D.

1. Introdução

“Em última instância, a animação consiste precisamente nisso: em dar vida e humanizar tudo o que nos rodeia e carece desse carácter vitalista e antropomórfico” (NOGUEIRA, 2010, p. 80).

A animação é uma linguagem versátil; ela carrega em si o potencial de ser e representar qualquer coisa que a mente humana imaginar. Popularmente conhecida como um gênero infantil, ela possui como característica essencial a liberdade criativa e infinitas possibilidades que quaisquer outros gêneros narrativos apresentam, podendo ser constituída na forma de comédias, terror, suspense, documentário, romance, assim como mídias; exemplificada na forma de anúncios, jogos digitais, CGI e muito mais. Em suma, animações são representantes da realidade ou da própria ficção; são uma linguagem completa, assim como, concomitantemente, diversos gêneros narrativos.

Resumidamente, a questão que a animação se propõe a fazer, desde seus primórdios, é a representação do movimento. Desde as câmaras escuras, a fotografia em quadros, ao desenvolvimento do cinema moderno, o fascínio pela ilusão de movimento esteve presente. Mas a animação como se apresenta na contemporaneidade pode ser analisada além de sua forma, pois também é composta de contextos e componentes narrativos que fazem com que essa forma de se fazer arte também se torne linguagem.

Ou seja, a animação é linguagem por, em sua complexidade, comunicar conceitos, ideias e sentimentos a partir de estruturas audiovisuais e seus signos, como por exemplo, as estruturas de gêneros narrativos. As animações podem então, ao mesmo tempo, ser linguagem e gênero.

2. Problema de Pesquisa

O seguinte trabalho foi gerado pela vontade de que a animação fosse mais valorizada pelo seu potencial comunicativo e criativo. Desde pequena, era possível enxergar o poder expressivo das animações, e enquanto crescia, me deparava com

muitas pessoas que a subestimavam e a colocavam como algo simplista, infantil, e que não cabia mais como entretenimento para elas. Depois de inúmeras reflexões, chego a conclusão de que a animação deve ser mais defendida, estudada e empregada como criadora de mundos e catalisadora de emoções; inclusive, ela pode ser utilizada apenas como um momento de relaxamento e diversão, mas não precisa se resumir apenas a isso: ela pode ser tudo que seus criadores desejam que seja, devido a sua natureza maleável e mutável. As animações são um modo de criação, são linguagem, histórias, são uma das mais controláveis formas de expressividade humana como arte. A pergunta desenvolvida para esse projeto — que conseguisse englobar tais pontos propostos — foi a seguinte:

Como criar uma animação em 3D que dialogue com as possibilidades da animação como linguagem e gênero narrativo?

3. Justificativa

A relevância da pesquisa se dá pelo fato de que animações são linguagens complexas, que podem transmitir quaisquer ideias, conceitos e mensagens. Conhecidas amplamente pelo público como um gênero narrativo infantil, as animações podem ser muito mais do que lhes é reservado nesse imaginário restrito.

Colocar a animação numa caixa, a qual demanda que as animações sejam unicamente um gênero pobre de conteúdo e técnicas audiovisuais, restringe o seu potencial natural de ser ao mesmo tempo linguagem e inúmeros gêneros narrativos. Esses gêneros, representados em uma produção animada, conversam entre si, e se moldam para se tornarem mais adequados e interessantes ao seu público-alvo, principalmente, mas não apenas, em filmes infantis.

O interesse pela animação voltado a esse trabalho também se originou nos estudos da estudante pela técnica implementada concomitantemente nos cursos superiores de Comunicação Social e Jogos Digitais. Foi percebido a importância do seu potencial artístico não somente no cinema, mas em quaisquer outras áreas que permitam sua representação, como nos *games* e nos anúncios publicitários, por exemplo. A utilização de animações nessas mídias faz com que seus produtos se

tornem mais interessantes e cativantes para seus públicos, sustentando a ideia do poder da linguagem animada como potente forma de arte e comunicação.

Percebe-se, também, a falta do modelo de produção animado nos projetos da FAC (Faculdade de Comunicação) da Universidade de Brasília. A animação é um meio de criação pouco explorado nas disciplinas pelos alunos e professores, visto que a sua natureza complexa de entendimento e de produção possa ser um dos motivos para a falta de representatividade na área. Em toda a grade curricular da faculdade, existe apenas uma matéria voltada para os estudos da animação, a Oficina de Animação (código: DAP0150), sendo essa uma disciplina optativa. Felizmente, a disciplina gera interesse nos estudantes, como pode ser comprovado nas suas concorridas vagas no período de matrícula.

Outro avanço da presença das animações na UnB pode ser representado na criação do evento Keyframes¹, no segundo semestre de 2019. Foram três dias de palestras, oficinas e rodas de conversa relacionados à criação de animações, com oportunidade de práticas para os alunos se envolverem, presença de profissionais da área e direito a certificado de participação. Nesse congresso, também houve a Mostra Universitária de Curtas de Animação, uma competição em que os alunos eram incentivados a desenvolverem suas próprias animações no meio acadêmico; um evento inédito na história da FAC.

4. Objetivos

O objetivo deste trabalho é produzir um produto audiovisual em animação que, juntamente com o memorial, promova uma discussão sobre a animação como linguagem e como gênero narrativo, assim como essas duas esferas se relacionam e interagem entre si.

Mais especificamente sobre o produto, pretende-se mostrar a variedade de possibilidades que as animações propiciam na sua idealização e desenvolvimento, relacionando-os com a criação do personagem, movimentações e ações interpretadas, assim como manipulação da iluminação e do som.

¹ Link para conta no Instagram do evento: https://www.instagram.com/keyframes_unb/. Último acesso: 16/01/2023.

É sabido que as animações podem se manifestar de inúmeras formas no meio audiovisual; sendo a principal delas o cinema. Será perceptível, porém, que nesse trabalho, a palavra ‘cinema’ se tornará quase como o sinônimo de ‘animação’.

Isso se dá porque, no caso das animações como linguagem, o cinema não embarca apenas as produções voltadas às grandes telas, mas também a quaisquer produções que contenham sua forma animada aplicada concomitantemente com uma narrativa. Em outras palavras, isso quer dizer que animações podem ser observadas na forma de diversas mídias; como filmes, assim como curtas, campanhas publicitárias, séries, anúncios, e muito mais.

4.1 Objetivos Específicos

1. Investigar os diferentes aspectos que compõem a natureza das animações: linguagem, aspecto narrativo e produção audiovisual.
2. Desenvolver um personagem para ser inserido em diversas situações diferentes, representando os possíveis gêneros narrativos.
3. Desenvolver um roteiro de curta metragem que seja capaz de entreter públicos infantis e adultos a partir da metalinguagem.
4. Aprender e aplicar as técnicas de *softwares* voltados à produção de animações, como o Maya e o Blender.

5. Quadro Teórico

5.1 Produção de Animações e Cinema

“A humanidade ainda está aprendendo a linguagem rica e colorida do gesto, do movimento e da expressão facial” (XAVIER, 1983, p. 79).

As produções animadas são obras completas; fruto de muito esforço e trabalho em equipe, voltadas à geração de mundos, personagens, assim como histórias cativantes e memoráveis no meio audiovisual. Animações fazem parte do cinema, e como tal, este é capaz de representar o real e o imaginário. Para Ferreira (2018, p.15) o cinema é capaz de ser, em si, a representação da sociedade quanto a

sua recusa, criando diferentes realidades e opondo-se ao que já é existente no mundo verdadeiro.

A animação, como sendo parte do cinema, é uma técnica trabalhosa que envolve tempo e habilidade para ser desenvolvida. Definidas pela ilusão de movimento, as animações podem ser descritas como um processo de produção de imagens em sequência que, ao serem reproduzidas rapidamente em um determinado intervalo de tempo, faz com que objetos estáticos se desloquem ou mudem de forma. “São as pequenas variações entre cada uma das imagens (registrem elas desenhos, marionetas, objectos ou quaisquer outros elementos) que permitem a animação” (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

Para que essa movimentação ocorra de maneira natural e ‘acreditável’ pelo público, os animadores - profissionais responsáveis pela técnica em questão - trabalham meticulosamente em cada frame, controlando as ações que serão representadas na peça final. Para Munhoz e Araújo (2019, p. 278), isso é chamado de grau de controle:

Na animação, o realizador tem total controle sobre cada movimento de cada elemento do plano. Ou seja, na animação podemos ter um ator vivo em frente à câmera, mas não temos um ator livre, pois todo e qualquer movimento seu será determinado precisamente, quadro a quadro, potencialmente até pixel a pixel, pelo realizador.

Não tão diferente de outras obras audiovisuais cinematográficas, a animação necessita, além do grau de controle, de uma grande conexão entre quem produz e o que é produzido. Como diz Munhoz e Araújo (2019, p. 279): “Na animação há um processo de sinergia entre artista e dispositivo, no qual o artista, mais do que gravar, se insere como corpo, como gesto, na obra que cria”. Ou seja, animações são projetos complexos, que tem o intuito de contar narrativas e transmitir emoções a partir das intenções de seus criadores; que dedicam em sua técnica um pouco da magia do cinema.

“A animação fomenta mundos alternativos e ficcionais em que o domínio das dimensões da animação de personagem potencia diferentes valores de imersividade” (TEIXEIRA, 2013, p. 302).

Para que a expressão das emoções ocorra em uma produção animada audiovisual, enquanto mistura-se o aspecto narrativo e de produção na discussão, a

figura do personagem é essencial no desenvolvimento da narrativa e também na conexão entre espectador/história, visto que esse é o receptáculo central dos movimentos e da humanização dos sentimentos presentes na narrativa: “A personagem constitui-se como um elemento de uma realidade ficcional — seja humana, antropomórfica ou mesmo uma criatura — criada por um autor/criador que projecta nela características particulares, conferindo-lhe uma identidade singular e imaginária” (TEIXEIRA, 2013, p. 63).

É por meio de determinados movimentos tendentes ao contexto da narrativa que os sentimentos e emoções da história se traduzem para o espectador. Teixeira (2013, p. 291) discorre sobre as sete camadas dimensionais que compõem a representação emocional da personagem virtual, sendo esses o design de personagem, expressões faciais, linguagem corporal, princípios de animação, interpretação, assim como a cinematografia e o ambiente exterior.

Todas as camadas apresentam sua devida importância, mas dentre elas se destacam os princípios de animação. Diferente das produções filmadas e com presença de atores, a natureza maleável das animações também permite maior expressão de inúmeros cenários, movimentos e situações que vão além das amarras do realismo, e isso se deve aos princípios fundamentais de animação criados pelos animadores Frank Thomas e Ollie Johnson dos estúdios Disney :

“O fato de fazer cinema a partir de desenhos e pinturas fazia o filme de animação ser apreciado de maneira diferente do cinema de ação ao vivo, exigindo a formulação de regras artísticas próprias, as quais vieram a ficar conhecidas como os princípios fundamentais da animação - abordagens de desenho baseadas na observação do movimento que resultaram em conceitos básicos capazes de proporcionar encenação convincente às figuras criadas no papel.” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 19).

Esses princípios e regras, desenvolvidos para maior caracterização e poder expressivo de animações, geralmente são observados simultaneamente e podem ser caracterizados em 12 tópicos:

1. *Squash and Stretch* (Comprimir e esticar)

Expressão de peso e volume de um objeto em movimento. Varia de acordo com as propriedades físicas do que se é animado, por exemplo, se algo é elástico ou sólido; podendo variar de acordo com a vontade de expressividade do animador.

2. *Anticipation* (Antecipação)

Prepara a audiência para um movimento que será realizado, ou seja, comunicando uma possível nova ação que virá em seguida.

3. *Staging* (Atuação)

Foco no objeto; enquadramento, formas claras e sombras que destacam o personagem em sua performance, sendo possível sua identificação.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose* (Siga direto e pose a pose)

Dois técnicas diferentes para se animar. Na primeira todos os frames são desenhados de modo fluido, e no segundo é quando se é desenhado poses-chave e depois são desenvolvidos seus intervalos.

5. *Follow Through and Overlapping* (Sobreposição e Continuidade da ação)

Relacionam-se com o princípio físico da inércia, em que objetos ou partes do corpo possuem diferentes velocidades.

6. *Slow in and slow out* (Acelerar e Desacelerar)

Determinação da velocidade inicial e final de um objeto em cena para maior realismo do movimento.

7. *Arcs* (Arcos)

A aplicação de arcos nas animações faz com que os movimentos se tornem mais fluidos e naturais.

8. *Secondary Action* (Ação Secundária)

Movimentos que ocorrem concomitantemente à ação principal de um objeto e tornam a animação mais complexa.

9. *Timing* (Temporização)

Relacionado com o slow in and slow out, é a relação temporal de frames e espaçamento do movimento para diferentes sensações de velocidade.

10. *Exaggeration* (Exagero)

Característico de animações cartunescas, o exagero de movimentos e expressões facilita a leitura de uma cena pela audiência.

11. *Solid Drawing* (Desenho Sólido/Volumétrico)

O volume de objetos e personagens se dá por meio de linhas curvas, ângulos e ilusão de perspectiva em seus movimentos.

12. *Appeal* (Apelo)

Por fim, o apelo se dá pelo carisma do objeto animado, determinando sua receptividade, iconicidade e possibilidade de conexão positiva pelo público.

Cada um com suas próprias características, os 12 princípios fazem com que os movimentos das animações se tornem atraentes e únicos, independentes da mídia em que são representadas. Esses princípios, por exemplo, migraram do papel para os computadores com o desenvolvimento da indústria da animação:

“Paulatinamente, a computação gráfica foi sendo inserida no segmento da cinematografia. Revelando-se um importante divisor de águas, promoveu grandes possibilidades, capazes de revolver de verossimilhança a magia projetada. Assim, mais uma vez, uma tecnologia participava da reafirmação de um sólido mercado do entretenimento – o cinema de animação” (FOSSATI, 2009, p. 11).

Com a evolução da tecnologia, aliada ao mercado do cinema, as animações se desenvolveram para se tornarem uma mídia 3D. Mais rápidas e práticas de serem produzidas, as práticas 3D dominaram o mercado cinematográfico e permitiram novas possibilidades de criação para as produções animadas. O cinema alcançou um novo patamar na forma em que sua técnica se desenvolvia, dando espaço para que a mente humana explorasse cada vez mais sua imaginação e poder de fantasia.

Essa liberdade expressiva abarca as animações 2D, mas principalmente produções 3D; visto que essas se aliam aos atributos tecnológicos da modernidade quanto a manipulação da imagem e dos personagens: “A evolução da tecnologia e a organização industrial do mercado da animação por computador tem vindo a impulsionar a indústria, através de factores como a inovação e a sofisticação” (TEIXEIRA, 2013, p. 225).

5.2 A Relação entre Linguagem e Narrativa

A comunicação faz parte da natureza humana, e é por meio da linguagem que essa se faz possível. Uma conversa pode ser exemplo da linguagem em ação, assim como uma história contada em um livro, ou uma narrativa desenvolvida em forma de animação: quando um indivíduo tem a intenção de se comunicar, ele precisa utilizar-se da linguagem.

Primeiramente, é preciso entender o conceito de linguagem. De acordo com Taddei (1981, p. 12):

A linguagem é o conjunto ordenado de sinais apto para comunicar. Por si, todo sinal comunicatório é linguagem; cada sinal significa um conceito particular; quando comunicamos, geralmente exprimimos algo resultante de vários conceitos particulares; achamos mais adequado entender como linguagem o conjunto de sinais.

A linguagem, portanto, é o que faz com que dois ou mais indivíduos consigam se comunicar e trocar informações com o intuito mútuo de compreensão. Essa relação entre emissor e receptor pode ser uni ou bilateral, e é figura mediadora quando se é preciso entender os significados das coisas ao nosso redor, na expressão de sentimentos, assim como desenvolvimento de pensamentos e ideias de maneira organizada. Motta (2013, p. 69) discute o seguinte sobre essa questão:

Cresceu nas últimas décadas a consciência de que a linguagem é a mediadora entre o homem e o mundo, mediadora das nossas experiências, do nosso conhecimento sobre a realidade, das representações que construímos, das sucessivas apresentações discursivas que fazemos dos fenômenos materiais e sociais, de que a linguagem é o veículo de instituição e constituição do mundo humano e a narrativa é a sua principal forma expressiva.

A linguagem, então, como parte de sua própria natureza, conecta diversas esferas de conteúdo que conversam entre si, enquanto se traduz como ponte de comunicação entre interlocutores que participam ativamente desse processo de troca, enquanto se esforçam para compreender o mundo e a si mesmos. De certo modo, a interdisciplinaridade presente na linguagem se traduz de diversas formas, seja nos diálogos, nas figuras, na música e na narrativa. A união destes elementos pode ser exemplificada no cinema, como diz Oliveira e Colombo (2014, p. 17):

“De fato, o Cinema é uma linguagem da arte, e ela nunca aparecerá por si só, mas estará vinculada em todos os sentidos a outros sistemas de significações, que são culturais, sociais, perceptivos, estilísticos.”

A narrativa, tão importante e presente na constituição da história humana, serve então como fio condutor da linguagem no cinema; onde se apresenta como ordenadora de elementos de forma coesiva, enquanto se traduz nas mais diversas formas de arte. Entrando mais a fundo na discussão sobre cinema, linguagem e narrativa, compreende-se o seguinte pensamento:

“Inicialmente espectáculo filmado ou simples reprodução do real, o cinema tornou-se pouco a pouco uma linguagem, isto é, um processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias”. (MARTIN, 2005, p. 22)

A narrativa, pois, se relaciona com a linguagem no momento em que os seres humanos são capazes de inventar histórias, descrever e interpretar pessoalmente os elementos e acontecimentos da sua realidade, desenvolvendo suas próprias visões de mundo, perspectivas e mitologias através das formas de expressão, como o cinema. Em outras palavras, a linguagem se torna narrativa, ao mesmo tempo que a narrativa compõe a linguagem:

“A narrativa põe naturalmente os acontecimentos em perspectiva, une pontos, ordena antecedentes e consequentes, relaciona coisas, cria o passado, o presente e o futuro, encaixa significados parciais em sucessões temporais, explicações e significações estáveis” (MOTTA, 2013, p. 71).

O cinema torna-se linguagem por comunicar, a partir da narrativa, o que a mente e a alma humana necessitam processar e expressar exteriormente. O processo de criação, logo após seguido da exposição, é o que conecta os seres humanos entre si, enquanto o ciclo de comunicação se perpetua. Pode-se dizer, então, que a linguagem é a experiência humana essencial: faz o ser tornar-se humano (MOTTA, 2013, p. 69).

Mais especificamente, isso quer dizer que o cinema, moldado na forma de animação — como linguagem e narrativa — antropomorfiza coisas, personagens, sentimentos para alcançar maior conexão e apelo ao público/receptor que recebe tais estímulos. Com os elementos em cena humanizados, o emissor é capaz de construir as mais diversas narrativas que se alinham ou destoam da realidade.

“A linguagem é o instrumento privilegiado pelo qual o homem se nega a aceitar o mundo tal como ele é” (MOTTA, 2013, p. 64).

“Interpõe-se entre a técnica e a arte uma linguagem para que a técnica possa viabilizar a expressão artística” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 18).

A linguagem, então, precisa tomar forma enquanto se expressa por meio da técnica. Na animação, isso se dá por meio das habilidades do animador de transformar o desenho em movimento; os quadros em algo entendível como informação visual e quanto elocução da arte do cinema. Todos esses elementos, em conjunto, são o que constituem a animação como forma de expressão/comunicação; em outras palavras, uma poderosa ferramenta narrativa.

5.3 Animação como Gênero Narrativo

As inúmeras possibilidades de criação das animações fazem com que o cinema animado possa ser destinado para quaisquer públicos, a depender do conteúdo narrativo escolhido para determinada produção. Isso quer dizer que, uma animação pode ser produzida para crianças, adultos, ou até mesmo os dois, de acordo com a linha narrativa veiculada em si.

Como exemplo de animação voltada para o público infantil é possível apresentar Branca de Neve (filme 2D, lançado em 1937 pelos estúdios Walt Disney, sendo o primeiro filme de longa metragem animado produzido da história). A narrativa presente no filme se apoia na fantasia musical, de forma a entreter os pequenos enquanto comunica valores (a narrativa foca em lições de moral como não confiar em estranhos ou não se deixar consumir por inveja). Já o filme brasileiro Uma História de Amor e Fúria (filme misto de 2D e 3D, lançado em 2013 pelo Gullane e Buriti Filmes) pode ser considerado uma animação adulta, que mistura ficção científica, romance e drama ao abordar temas mais sérios como morte e revolução por meio de momentos históricos passados nos Brasil. Por fim, existem animações mistas — voltadas para crianças e adultos — como pode ser vista no filme Soul (filme 3D, lançado em 2020 pelos estúdios Walt Disney e Pixar), que mistura o gênero infantil com a comédia para tratar de assuntos como finitude e propósito de vida, ao mesmo tempo que apresenta momentos mais leves e divertidos, como quando o protagonista Joe se transforma em um gato de forma a valorizar sua vida como humano.

O poder de encanto das animações também pode ser observado em produções como modo de persuasão e captação de vendas, na área da publicidade. Diversos comerciais utilizam dessa técnica para introduzirem produtos no mercado, ou fortalecerem sua marca diante de seus públicos. Como exemplo, o anúncio 3D dos Pôneis Malditos (exibido em 2011, disponível no Youtube), divulgado pela Nissan, usa a animação, unida com a comédia, para mostrar a potência de sua picape Nissan Frontier. O produto do anúncio é voltado para adultos, mas claramente sua narrativa musical é desenvolvida de forma a divertir ambos público adulto e infantil. Outro comercial que se utiliza da animação 3D chama-se “What would Christmas be without love?” (publicado em 2018, disponível no Youtube), desenvolvido para o banco europeu Erste. Também com uma linha narrativa, desta vez mais emocional, o comercial natalino luta contra a ideia de bullying a partir do personagem Henry, um porco espinho, que no fim se vê aceito por seus amigos quando estes encontram uma solução criativa para evitar seus espinhos.

Ou seja, erroneamente interpretadas apenas como gênero infantil, as animações evoluíram para se tornar mais cativantes a novos públicos — incluindo os adultos — alterando suas narrativas e elementos audiovisuais, enquanto ainda agradando os pequenos:

“O universo digital em constante mutação, nos mais variados mercados, permitiu que a animação se transformasse num produto multifuncional e multidisciplinar que atrai igualmente os adultos” (FERREIRA, MARTINS , 2018, p. 7).

Tais produções audiovisuais animadas, desde o século XX, têm passado por uma evolução de narrativas. As animações, inicialmente focadas para o público infanto-juvenil, se tornaram mais flexíveis e adaptadas para públicos mais amplos, como o público adulto: “A proposta dos desenhos animados era atingir o público infantil como forma de entretenimento através de personagens icônicos e inspiradores, porém as narrativas passaram por transformações durante décadas e, então, as histórias das animações ampliaram o seu público” (SILVA, 2018, p.10).

A união entre universo infantil e adulto tomou forma nas esferas narrativas e de produção. Primeiramente, para atrair as crianças, as animações levam em consideração a inserção de elementos agradáveis como design de personagens

mais simpáticos, cartunescos e coloridos, assim como movimentos rápidos e expressões faciais mais exageradas; que captam a atenção do público em questão e fazem com que seja construída uma relação parassocial entre eles, pautada na observação e absorção.

Já as narrativas são construídas para diversão dos pequenos, ao mesmo tempo que esse desenvolvimento lúdico da história consiga passar mensagens de aprendizado e ensinamento de valores.

Por outro lado, para concomitantemente cativar os adultos, é necessário ir mais a fundo no desenvolvimento das narrativas e seus desdobramentos. Para esse público, é importante não apenas se conectar com os personagens visual e ludicamente, como é para as crianças, mas também com o arco do personagem, suas motivações e emoções, em outras palavras; com as amplificações de sua história: “Os adultos procuram significado em todo o plano, ou seja, são crianças já bastante amadurecidas na busca de sentido na narrativa” (FERREIRA, MARTINS, 2018, p. 7).

Para melhor convergência adulto/infantil na narrativa de animações, as produções podem apresentar-se ao mesmo tempo como gênero infantil e outros gêneros, de modo a se tornarem uma linguagem entendível entre crianças e adultos. É nesse momento em que uma história se alia a gêneros narrativos como drama, romance, ação e mistério; de forma a complementar a narrativa e conquistar seus públicos a partir da expressão das emoções humanas. Em outras palavras, uma história converge públicos para apreciarem o universo das animações a partir do momento em que diferentes narrativas — traduzidas nas características únicas dos gêneros narrativos — conversam entre si e tornam a ação de se assistir algo mais interessante e abrangente.

6. Metodologia

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o intuito de coletar informações e conceitos relevantes para a pesquisa, voltados à questão da animação, o significado de linguagem e a definição/construção de gêneros narrativos. Nessa parte da metodologia, foram consultados livros da Biblioteca Central da Universidade

de Brasília, assim como artigos e trabalhos de conclusão de curso de pessoas envolvidas nas áreas de comunicação e linguagem.

Voltada ao desenvolvimento do produto audiovisual, a metodologia se deu, primeiramente, pelo desenvolvimento do personagem 3D utilizado nas animações. As etapas de produção foram compostas pelo *concept art* do personagem, modelagem do seu corpo, abertura de UV e texturização para aplicar cores à malha 3D, assim como estudos para a criação e aplicação de um rigging completo e de fácil maleabilidade. Todos esses termos serão explicados mais à frente neste tópico em específico.

Os gêneros narrativos escolhidos para serem retratados no curta, juntamente com seus possíveis movimentos, foram os seguintes:

- Drama (Poses dramáticas e exageradas de atuação; choro falso);
- Romance (Personagem apaixonado colocando as mãos no peito);
- Ação (Personagem correndo; realizando saltos e poses de luta);
- Comédia (Personagem rindo de uma piada contada, caretas);
- Suspense (Personagem andando nas pontas do pés; cauteloso).

Cada animação individual foi desenvolvida no período aproximado de um a dois dias, dependendo do seu grau de complexidade. No total, foram criadas 18 animações principais, sem contar as animações secundárias de preenchimento, que ocupam o espaço entre a representação de um gênero narrativo e outro em seguida.

Logo após o período de produção de animações, foram boladas mais duas etapas voltadas à progressão do curta: a de iluminação e da criação de cenário. As cores e posicionamentos das luzes foram escolhidas de modo a acentuar a intenção de cada cena de acordo com os gêneros narrativos sendo representados, enquanto o cenário, constituído de objetos de cena, ocupa o plano de fundo das animações. A seguir serão explicados os movimentos e jogo de luzes de cada cena, assim como possíveis princípios de animação presentes em si:

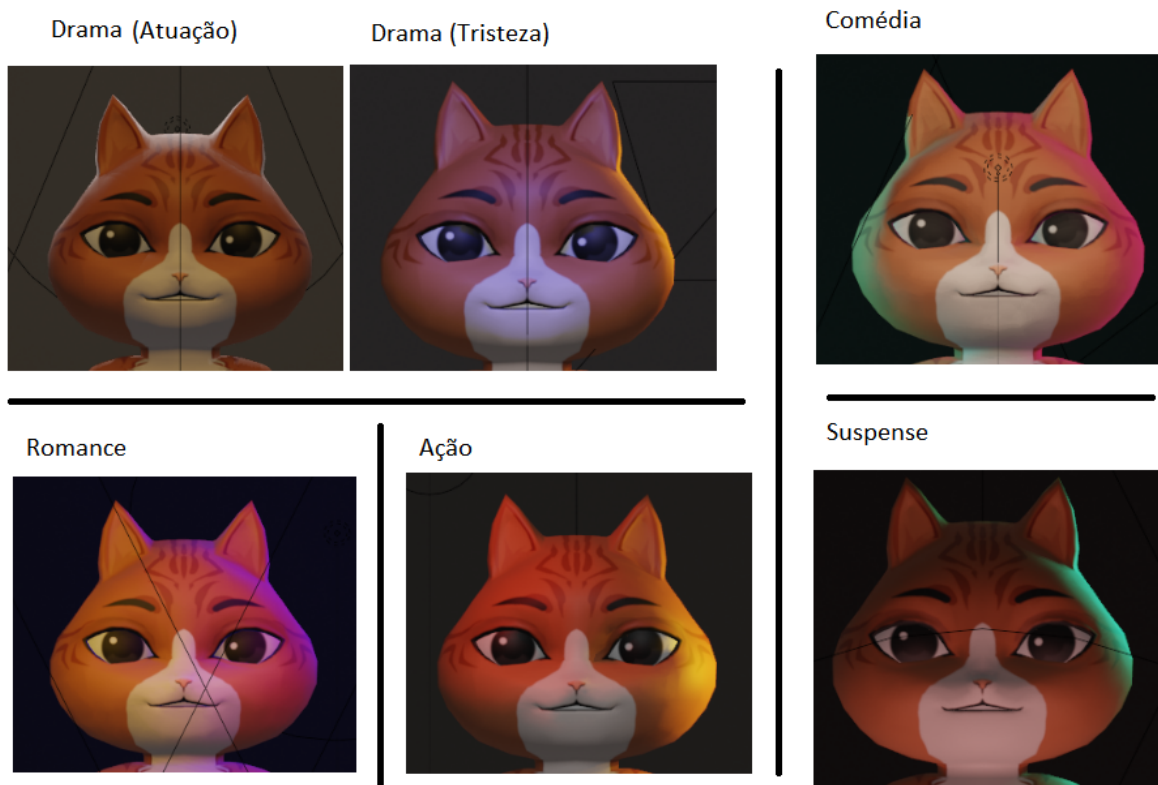


Imagem 1: Iluminação de cada gênero narrativo.

A cena do drama atuado é a primeira a ser apresentada pelo personagem, por ser a que mais se combina com um teste de elenco tradicional. O personagem realiza movimentos amplos e expressivos, como se proclamasse um poema clássico shakespeariano. As luzes fortes do gênero drama de atuação, constituídas de cores brancas e amareladas, foram posicionadas mais acima e na parte de trás do rosto do personagem, de modo a elucidar uma peça melodramática e dar destaque às suas feições teatrais.

Logo em seguida vem a cena de comédia, representada pelo personagem dando uma grande gargalhada de uma possível piada contada. Seu torso é constantemente esticado e comprimido (uma alusão ao primeiro princípio de animação de Frank Thomas e Ollie Johnson) para agregar ao tom cômico da cena. A iluminação se volta a tons complementares como o verde e o rosa, além de uma luz branca difusa que ilumina todo o personagem, de modo a trazer leveza e sensação de alegria ao momento performado.

A cena de romance é determinada pelo personagem se apaixonando por um certo alguém. Enquanto o acompanha pelo olhar, seu coração palpita e ele levita

como se estivesse nas nuvens devido aos seus sentimentos. O momento da levitação foi pensado de modo a exagerar a expressividade do sentimento, beirando ao absurdo quando comparado com o realismo de uma situação cotidiana (alusão ao décimo princípio de animação, *exageration*). A iluminação é pautada em tons vermelhos e azuis com um leve toque amarelado, de maneira a retratar sensações de paixão e encanto por um novo amor.

A cena de suspense se caracteriza por uma ação simples: o personagem anda na ponta dos pés, encolhido, enquanto olha para os lados como se tivesse medo de algo à espreita. A iluminação é composta de duas luzes principais: uma avermelhada e outra esverdeada. A avermelhada se posiciona abaixo do personagem; para gerar sensação de desconforto enquanto as feições do rosto são encobertas pelas sombras, enquanto a verde dá a cena uma aura sobrenatural.

Logo depois, o pedido da entrevistadora se torna mais absurdo: ela pede por outra cena de drama, mais voltada para sentimentos de tristeza (no caso, oriundos da morte de um peixinho dourado, reforçando a natureza cômica do curta). A movimentação do personagem é pautada em se jogar de joelhos (como no segundo princípio de animação; a antecipação), enquanto olha para suas mãos trêmulas, e se lamenta em prantos no chão pela sua perda. As luzes são fracas — deixando a cena mais escurecida — direcionadas a tons como azul e turquesa para dar tom doloroso e solitário ao contexto descrito. Há uma leve luz amarelada por trás do personagem, posicionada para contornar o personagem e destacá-lo do cenário.

O último gênero narrativo a ser reproduzido é o de ação; identificado por movimentos como socos, um pulo giratório, e um grito de guerra com as garras para fora, demonstrando ferocidade e desenvoltura. Aqui também se é percebido o primeiro princípio de animação, o *Squash and Stretch*, enquanto o personagem desce e aterrissa do seu pulo e seu torso é deformado de forma a incrementar a animação. Também, quando a cauda do personagem acompanha o movimento principal de giro do corpo, caracteriza-se como o quinto princípio; o de *Follow Through and Overlapping*. A iluminação é saturada; pautada no branco, amarelo e vermelho, trazendo energia à cena, como se o personagem estivesse, figurativamente, em chamas.

A partir desse momento as cenas não são mais voltadas à representação dos gêneros narrativos, e mais especificamente nas movimentações em animação por si. Os objetos do cenário são dissipados — dando espaço a um vão preto que encobre todo o enquadramento — de forma a mostrar a concentração do personagem, que se dissocia do espaço em que está, para dar destaque, simplesmente, às suas ações. Para demonstrar esforço em sua busca pelo papel, ele faz caretas e poses anormais, um mortal para trás, corre e faz polichinelos, enquanto há uma sobreposição de cenas que traz dinamicidade ao contexto. É visto também a presença de alguns princípios de animação nessas cenas: o *apeal* — décimo princípio — enquanto o personagem estica seu rosto e faz gracinhas para a entrevistadora, assim como os arcos — sétimo princípio — nos braços, pernas e cauda do personagem quando ele corre e pula.

A cena de concentração, enfim, chega ao fim, enquanto os objetos de cena voltam aos seus respectivos lugares, o vão negro se dissipa, e o personagem faz sua última apresentação, paltada com a presença do sexto princípio — o *slow in and slow out* — ao acelerar e desacelerar em seu giro, e do oitavo princípio — a *secondary action* — enquanto o gato para em sua pose final, com a cauda desacelerando em relação ao movimento principal do corpo, e a cabeça ainda balançando com o impacto da ação.

O fim da narrativa é pautado pelo personagem recebendo a notícia de que não foi escalado para o papel, devido a sua natureza como animação. Chocado com a notícia e com seu esforço desnecessário, são performadas duas animações: uma de confusão e outra de desmaio. O humor do desfecho se firma na ideia metalinguística de que um personagem animado não poderia participar de um filme *live action*, brincando com o conceito de que animações não são levadas a sério como linguagem e arte no imaginário das pessoas.

O cenário é composto de alguns objetos de cena que se relacionam com um teste de elenco. No total são 8: o fundo neutro, um cone amplificador de voz, uma cadeira de cineasta, cordas penduradas, dois holofotes de luz, um claquete e um espaço circular onde o personagem se posiciona. Ele foi desenvolvido de modo que não retirasse a atenção do público para o personagem, então foi optado por

materiais simples, de cores neutras e chapadas — mais puxadas ao cinza — e modelos *low poly*, ou seja, com baixa quantidade de polígonos (formas pouco complexas).

6.1 Produção da Animação

A parte prática se deu inicialmente pela etapa de pré-produção, com o desenvolvimento de um *concept art* para o personagem no programa Paint Tool Sai², de forma que esse fosse utilizado como referência para as dimensões da modelagem 3D, com o intuito de seguir as proporções adequadas ao modelo. O *concept* foi inspirado em várias outras ilustrações e modelos de personagens encontrados no site Pinterest, seguindo a linha de um gato — de características cartunescas — assim como aparência carismática e agradável ao público infantil. As produções contemporâneas 3D dos estúdios Disney e Pixar foram utilizadas como base de referência para o estilo do personagem, com design simples, cabeça e olhos desproporcionais ao corpo, e corpo antropomorfizado.

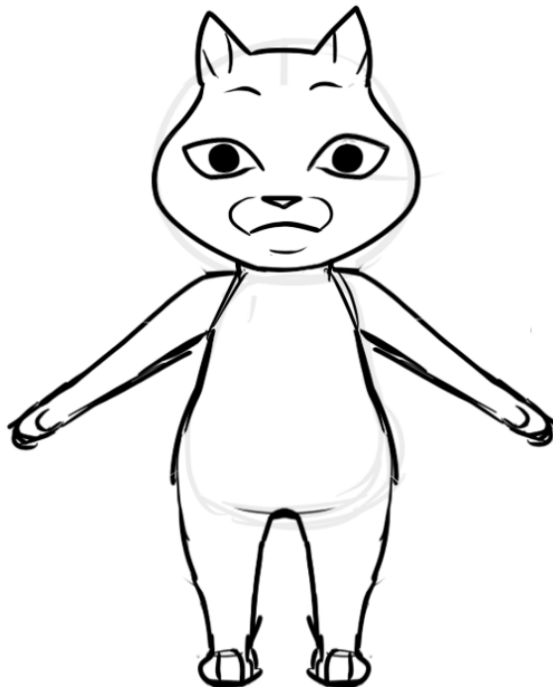


Imagem 2: *Concept art* do personagem principal.

² Paint Tool Sai é um programa de ilustração 2D. Link para a página do Paint Tool Sai: <https://www.systemax.jp/en/sai/>

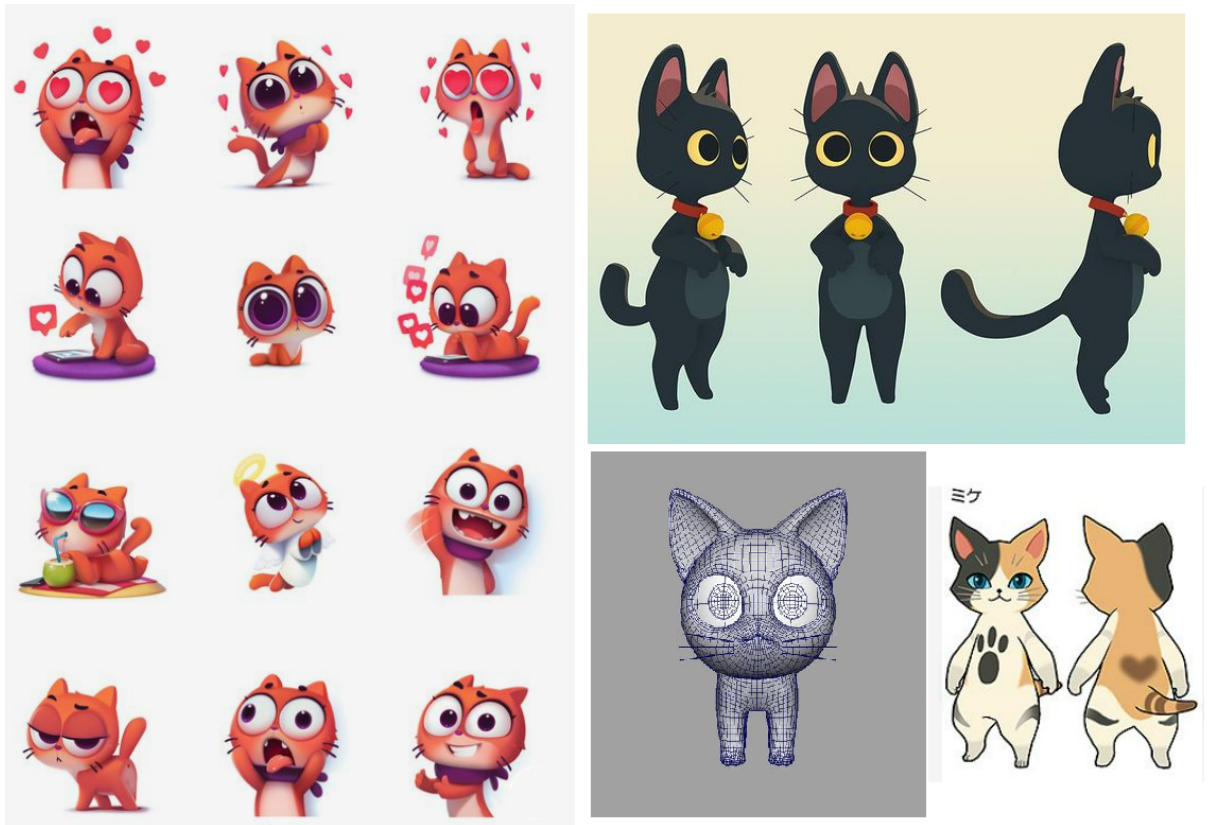


Imagem 3: Moodboard de referência.

A segunda etapa, sendo a de modelagem, foi efetuada no programa Maya³, em que além do personagem, foram construídos outros acessórios-teste como chapéu, óculos escuros e mochila; todos construídos seguindo a técnica de *low poly*, em que os modelos apresentam menos polígonos de forma a otimizar a animação e seu manuseio. Mais especificamente, o modelo apresenta 2818 faces; uma quantidade de polígonos suportável, por exemplo, em jogos digitais.

³ Maya é um software de animação 3D, também podendo ser utilizado para modelagem, rigging, abertura de UV e texturização.. Link para a página do Autodesk Maya em:

<https://www.autodesk.com.br/products/maya/overview?term=1-YEAR&tab=subscription>

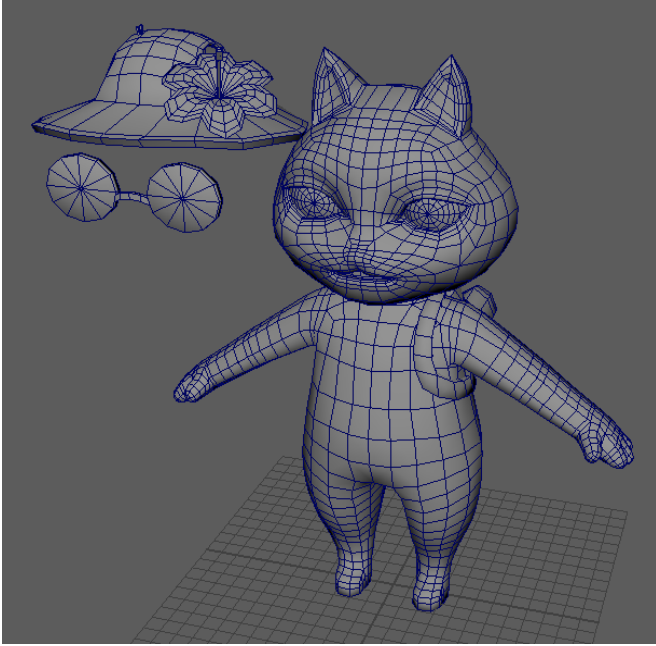


Imagem 4: Polígonos do modelo 3D.

A terceira etapa consistiu-se na abertura de UV para texturização; onde uma imagem 2D é projetada em uma forma 3D de modo que seja possível o mapeamento de textura, em outras palavras, na colorização do personagem. A abertura de UV se dá, resumidamente, por cortes em pontos estratégicos do modelo, como cortes em um tecido, para exportar a imagem 2D de volta ao programa de pintura (no caso, o Paint Tool Sai) e texturizá-la. Os cortes geralmente são simétricos, assim como a modelagem, de forma que seja necessário texturizar apenas um lado do corpo do modelo.

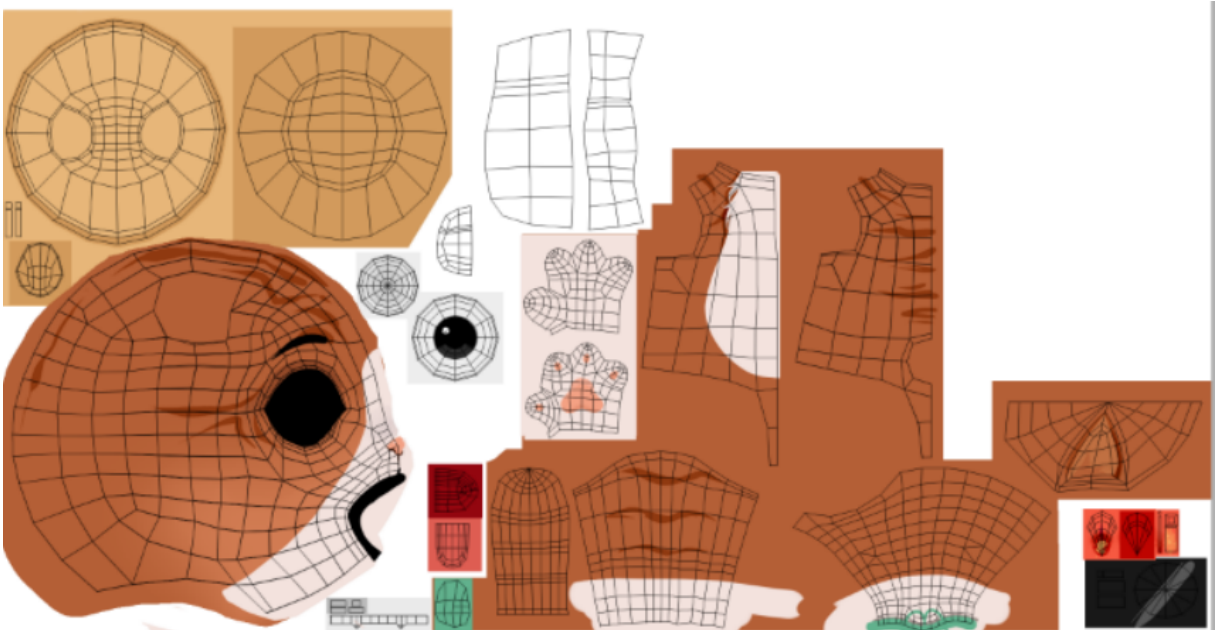


Imagem 5: Mapa de UV aberto e texturizado.

A quarta etapa se dá pela criação do *rig*, que é o esqueleto que permite a movimentação do personagem 3D. O modelo já texturizado foi exportado para o programa Blender, em que o *rig* foi sendo montado aos poucos, de baixo para cima. Para tornar o esqueleto mais complexo e útil possível para a etapa de animação, foram implementadas em si as seguintes funções:

- Braços, pernas, torso e cabeça esticáveis;
- Mecanismo IK/FK nos membros superiores, que permitem com que os braços sejam controlados com mais precisão.
- Mecanismo de dedos das mãos flexíveis;
- Mecanismo da ponta do pé e calcanhar;
- Rig dos olhos, pupilas e boca, voltados à criação de expressões faciais.

Após a conclusão da montagem do *rig*, é necessário, por fim, realizar a pintura de peso (ou *weight painting*), que é o processo de armazenar informações da influência dos ossos no modelo (*mesh*) do personagem. Em outras palavras, é como unir o esqueleto com a pele de um modelo, de modo com que eles se movimentem juntamente de acordo com a vontade do animador.

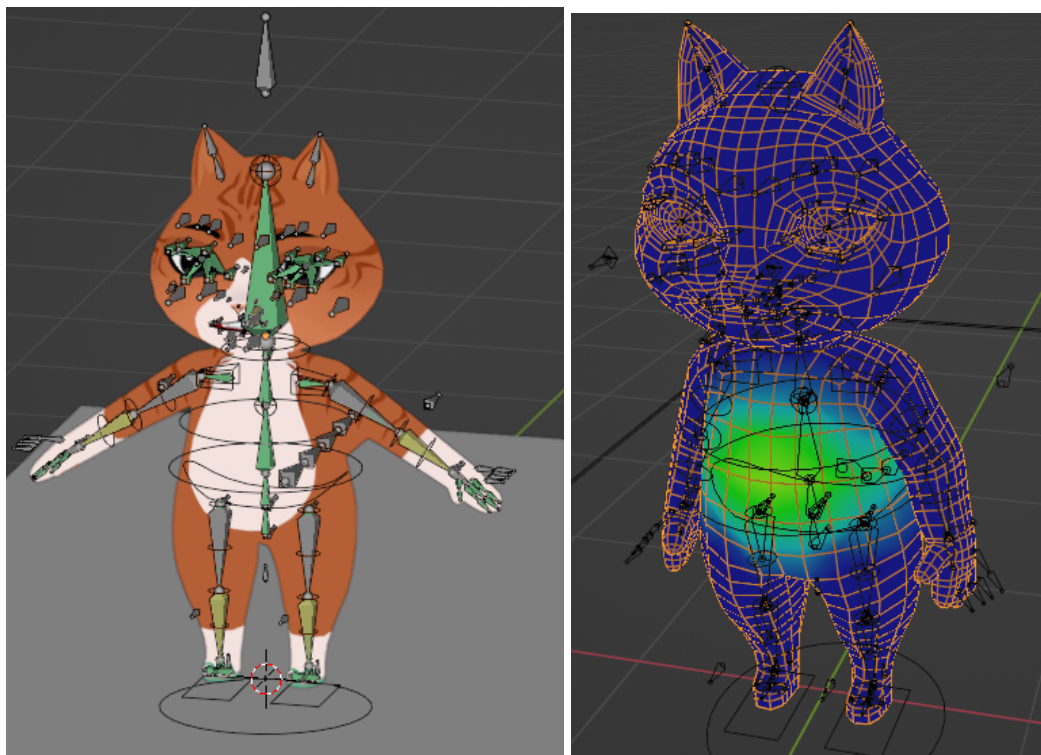


Imagem 6 e 7: Rig e pintura de peso do modelo.

Depois do modelo estar completo, a mais importante das etapas é a da própria animação 3D; foco principal proposto pelo projeto em questão. Ao selecionar os ossos/controladores do personagem e posicioná-los adequadamente em uma determinada posição, a animação é sendo construída com a junção de diversas poses sequenciais marcadas em uma linha do tempo (essas marcações são chamadas de keyframes).

As diversas animações são organizadas e nomeadas em compartimentos chamados 'actions' para facilitar futuras consultas e também ajudar na exportação. Já a renderização das cenas, que é a criação dos fragmentos de vídeo que compõem o curta, é composta pelo posicionamento do personagem em uma superfície, assim como a disposição de um jogo de luzes próprio para cada cena. As configurações do vídeo escolhidas para exportação são as seguintes:

- Dimensões 1920 pixels X 1080 pixels;
- 24 frames por segundo.

Abaixo são apresentadas a quantidade de frames que compõem cada animação do curta:

- Drama teatral: 134 frames.
- Comédia: 120 frames.
- Romance: 150 frames.
- Suspense e Drama triste: 351 frames.
- Ação: 120 frames.

Outras animações:

Antes dos gêneros narrativos:

- Parado/respirando: 24 frames. Olhando para os lados / Concordando com a cabeça / Alongamento: 285 frames.

Depois dos gêneros narrativos:

- Caretas: 110 frames. Mortal para trás: 46 frames. Corrida: 16 frames. Polichinelo: 20 frames. Giro com pose final: 140 frames. Bufando/cansado: 156 frames. Confuso/desmaio: 178 frames.

Por fim, a edição das animações como vídeo foi realizada no programa Adobe Premiere Pro 2022. O vídeo foi finalizado com um minuto e 55 segundos de duração, e com seis faixas de áudio compondo sua trilha sonora, todas sem *copyright*.

6.2 Roteiro da Narrativa

O roteiro desenvolvido para o curta foi pensado de forma a representar diversos gêneros narrativos em um contexto animado, a partir de um personagem cartunescos e simpático: um gato humanizado.

Inicialmente, a proposta do produto seria a apresentação de uma série de animações não conectadas entre si, visando apenas a exibição dos gêneros por meio da linguagem animada. Porém, foi decidido que a utilização de uma narrativa complementar ao projeto seria mais vantajosa para a expressividade do curta, enquanto se é defendido neste memorial o poder narrativo aliado à linguagem.

Então, a presença de uma linha narrativa foi considerada de forma a reforçar a discussão deste memorial sobre linguagem e narrativas em produções animadas, e por mais que sejam representados diversos gêneros narrativos na progressão da história, foi propositalmente destacado o teor cômico da narrativa para que essa pudesse se conectar também com públicos infantis, além dos adultos e a comunidade acadêmica. É importante ressaltar, também, que não houve necessidade de se fazer com que o roteiro seguisse os padrões cinematográficos da AIC, visto que este foi desenvolvido apenas como forma de se criar uma simples linha narrativa para demonstrar as possibilidades técnicas do personagem animado.

Dito isto, o roteiro apresenta dois personagens: o entrevistador e o ator, sendo que o primeiro é o único com falas, e o ator é o único que pode ser visto pela audiência; para dar destaque às suas ações, expressividade e movimentos. O contexto escolhido para a narrativa se passa em um teste de elenco, em que o gato precisará atuar em diversas situações propostas pelo entrevistador para conseguir o papel em um filme.

O roteiro também apresenta a progressão das respectivas animações e iluminações específicas para cada gênero narrativo, demonstrando em que etapa de desenvolvimento estas estariam enquanto o curta era produzido:

7. Considerações Finais

O curta se relaciona com a linguagem no momento em que a animação é utilizada como meio de comunicação, principalmente, para se contar uma história. Sendo uma linguagem, a aplicação da animação, juntamente com uma narrativa, se caracteriza como uma potente forma de expressão, já que pode ser identificada como um conjunto de características e princípios que a tornam um sistema de comunicação.

Ou seja, as diferentes utilizações dos componentes de uma animação podem gerar infinitas possibilidades de expressão e compreensão de mensagens. Dito isso, o curta foi especificamente desenvolvido com a função comunicativa de entretenimento do público, enquanto brinca com a ideia de gêneros narrativos sintetizados em ações, graças ao poder intrínseco de linguagem das animações.

A história poderia ser propagada, por exemplo, na forma escrita, falada, ou mesmo encenada por atores, porém essas formas de linguagem não se aproximariam das possibilidades de um cenário desenvolvido em animação; devido a sua forma única de representação de cenários e contextos narrativos, pautados, por exemplo, nos princípios de animação.

O entretenimento como forma de divertimento é um conceito que tem a capacidade de se conectar com os mais diversos públicos, e por isso foi escolhido como um dos pilares para o desenvolvimento do curta; sendo possível sua apresentação para pessoas de dentro e fora da Faculdade de Comunicação. A utilização de uma narrativa simples e completa foi pensada para se dar forma a uma série de blocos de animações, que, em conjunto, seriam capazes de representar os gêneros narrativos de maneira lúdica e eficaz.

Por fim, no processo de desenvolvimento deste trabalho, seja em sua parte escrita ou prática, sempre foi destacado o valor e potencial das produções animadas. Essa ideia foi desenvolvida depois de muitas leituras e estudo sobre

produções animadas, pois sempre acreditei no fato de que animações são formas de expressão de arte, e independente do gênero narrativo que carregam em si, devem ser dispostas e apreciadas pelo que são. Por meio deste projeto, continuarei defendendo o estudo das animações — inclusive daquelas julgadas como infantis — pois acredito que uma narrativa simples e direta contenha um poder de representação tão poderoso quanto de qualquer outra obra audiovisual. Quaisquer obras animadas, por mais breves ou longas que sejam, são fruto de grande esforço técnico e criativo, como pude perceber na concepção desse curta. Dito isso, gostaria de incentivar a análise e a prática de animações dentro e fora do meio acadêmico, como um processo individual e em grupo, para que essa linguagem seja mais reconhecida pelo que pode criar e representar.

8. Referências Bibliográficas

ALLEN, Sara Borges. Cinema Híbrido: **Combinação de imagem real e animação para a representação de diferentes mundos e estéticas**. 2014. Dissertação (mestrado em Comunicação Audiovisual) Departamento de Artes da Imagem, Politécnico do Porto, Porto.

DIAS, Eduardo; Velasco e Cruz, Nina. **Simulação, arte e mídia nos videocliques de animação em 3D**. 200. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 200 p.

FERREIRA, Antônio; MARTINS, Nuno. **Teoria dos Usos e Gratificações aplicada à Animação para Cinema e Jogos Digitais**. 2018.

FERREIRA, Sarah Pimentel. **Animações como tradutoras de contextos socioculturais: uma análise do filme Robôs**. 2018. 82 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

FOSSATI, Carolina. **CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações**. Fortaleza, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília : Editora Universidade de Brasília, 2013. 254 p.

MUNHOZ, P. R.; ARAUJO, D. C. **ANIMAÇÃO: O CONCEITO DE GRAU DE CONTROLE**. Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, [S. l.], v. 18, n. 38, 2019.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Local: Livros LabCom. 2010.

OLIVEIRA, Robespierre de; COLOMBO, Angélica Antonechen. **Cinema e linguagem: as transformações perceptivas e cognitivas. Discursos fotográficos**, Londrina, v.10, n.16, p.13-34

REUTER, Yves. **A análise da narrativa: [o texto, a ficção e a narração]**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002. 187 p.

SCHIRIGATTI, E. L.; AVRICHIR, I. **Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica. Diálogo com a Economia Criativa**, [S. l.], v. 4, n. 11, p. 32–55, 2019.

SILVA, Jonathan Araujo da. **Union: uma narrativa de ficção científica em animação**. 2018. 56 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

TADDEI, Nazareno. **Leitura estrutural do filme**. São Paulo: Edições Loyola, 1981. 118 p.

TEIXEIRA, Pedro Mota. **A representação emocional da personagem virtual no contexto da animação digital: do cinema de animação aos jogos digitais**. 2013. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade do Minho. Minho, 2013.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Geral, 1983, 475 p.

9. Apêndice

	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro
Esquematizar a pesquisa, início do desenvolvimento	X				
Desenvolvimento da pesquisa		X	X	X	
Desenvolvimento do produto (animação)	X	X			
Desenvolvimento do produto (vídeo)			X	X	
Finalização; defesa					X

Tabela: Cronograma do memorial e produto:

Roteiro:

Teste de elenco (casting)

Entrevistador:

Olá, tudo bem? Pode ficar aí no meio, por favor? Ótimo, aí tá bom, muito obrigado. Então você é o primeiro ator que veio pra fazer o teste pro novo filme, acha que consegue fazer umas cenas pra gente?

(Gato nervoso, espia, e anda até o centro, concorda com a cabeça) |
(Iluminação padrão)

Ótimo, vou te dar algumas palavras-tema e você vai atuar. O que quero agora é um pouco de drama. E... ação!

(Gato respira fundo) (Animação de drama) | (Iluminação pronta)

Beleza, foi muito bom. Agora, comédia!

(Animação de comédia; risos) | (Iluminação pronta)

Agora eu quero um pouco de... romance!

(Animação de romance) | (Iluminação pronta)

Agora quero uma pegada de suspense, algo cauteloso, sabe...

(Animação de suspense, andando na ponta dos pés) | (Iluminação pronta)

Meu Deus do Céu, o seu peixinho dourado morreu... Que tristeza gente! Que tristeza!

(Animação de tristeza, chorando) | (Iluminação pronta)

Agora quero uma pitada de movimento, de ação! Isso, garoto! Maravilha!

(Animação de ação) | (Iluminação pronta)

Agora eu quero ver tudo! Tudo mesmo! Se joga, se solta! Você é o astro, eu quero ver todo o seu potencial!

(Várias animações: pulando, correndo, polichinelo, se apresentando) (Fazendo caretas) | (Iluminação padrão)

Muito bom! Muito bom mesmo! Mas então...

(Animação de cansado; bufando, mão no joelho) | (Iluminação padrão)

É... o filme é live action né, então não queremos atores animados, entendeu? Nada de animação.

(Animação chocado, confuso.) (Animação desmaiando, caindo no chão)

Mas muito obrigado pela participação, meu querido. Boa sorte aí na sua jornada, viu? PRÓXIMO!

(Fim; tela preta)