



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**ESCOLA DE BELAS ARTES**



**Amanda Moreira Marques da Silva**

**Hiperfagia: processo de pré-produção de uma animação pintada à mão**

Rio de Janeiro

2025



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO RIO DE  
JANEIRO

**Amanda Moreira Marques da Silva**

**DRE: 117206325**

## **Hiperfagia: processo de pré-produção de uma animação pintada à mão**

### **Monografia**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção de grau no Bacharelado de Pintura.

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Orientador: Prof. Dr. Marcelus Gaio Silveira de Senna

Rio de Janeiro

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA / DEP. BAB

**HIPERFAGIA: PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO PINTADA À MÃO**

Nome: Amanda Moreira Marques da Silva  
DRE: 117206325

O estudante supracitado está ciente de que o Trabalho de Conclusão de Curso será publicado na Base Minerva/Sistema *Phanteon* da UFRJ e poderá ser integralmente publicado no site do Curso de Pintura da EBA – UFRJ. Compromete-se com a possível reformulação de seu material de apresentação conforme orientações da banca no prazo de 30 dias, visando sua posterior publicação *online*. O cumprimento desses requisitos é necessário para o lançamento da nota do estudante.

Aprovado com grau 10 em: 28/11/20  
Local: Escola de Belas Artes

---

**Prof. Dr. Marcelus Gaio Silveira de Senna – Orientador(a)**  
(BAF-EBA/UFRJ)

---

**Profª. Dra. Martha Werneck de Vasconcellos**  
(BAB-EBA/UFRJ)

---

**Prof. Me. Henrique Cesar da Costa Souza**  
(BAF-EBA/UFRJ)

## CIP - Catalogação na Publicação

S586h Silva, Amanda Moreira Marques da  
Hiperfagia: processo de pré-produção de uma  
animação pintada à mão / Amanda Moreira Marques da  
Silva. -- Rio de Janeiro, 2025.  
224 f.

Orientador: Marcelus Gaio Silveira de Senna.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2025.

1. Pintura. 2. Cinema de Animação. 3. Gestão de  
Projetos. 4. Pré-produção de Animação. I. Senna,  
Marcelus Gaio Silveira de, orient. II. Título.

## **Agradecimentos**

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, Marcelus Gaio, pela orientação, pela paciência, pelos conselhos e pelo apoio irrestrito nas questões fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, bem como pelo suporte emocional ao longo desses últimos anos.

À banca examinadora, os estimáveis professores Martha e Henrique, agradeço pela disponibilidade, pelas críticas construtivas e pelas sugestões que enriqueceram esta pesquisa.

Agradeço também aos meus pais, Luciana e Ronaldo, por me permitirem focar em meus estudos, pelo amor incondicional e por sempre acreditarem em mim.

Agradeço de todo o meu coração à Ueslei Vieira dos Reis, meu melhor amigo hoje e sempre; obrigada por ter compartilhado os últimos quinze anos ao meu lado. Seu suporte me trouxe até aqui.

A todos que passaram pela minha jornada: até mais, e obrigada pelos peixes!

“...A gente não quer só comida  
A gente quer comida, diversão e arte  
A gente não quer só comida  
A gente quer saída para qualquer parte...”  
(Comida, Arnaldo Antunes)

## **Resumo**

Este trabalho descreve o processo de pré-produção do curta-metragem animado ‘Hiperfagia’ e adota uma abordagem de metodologia teórico-prática. A pesquisa teórica investiga, com base em fontes multidisciplinares, as interseções entre a pintura e o cinema de animação com foco na construção da imagem animada. Nesta etapa, distingue-se também os aspectos que diferenciam o cinema de autor e comercial, a partir da análise do processo de animação dos animadores Alexander Petrov, Theodore Ushev e Daniel Bruson, que utilizam a pintura como elemento essencial em suas produções. A etapa prática, fundamentada em diretrizes de Gestão de Projetos, foi subdividida em três fases. A primeira, Elementos Textuais, compreende a definição da ideia conceitual e do argumento do filme. A segunda, Planejamento Visual, engloba a Direção de Arte, etapa em que testes em diferentes técnicas de pintura e de animação, definiram a paleta cromática, o design de personagens, cenários e adereços. A terceira, Montagem, constitui o storyboard e o layout. A articulação entre a investigação teórica e a experimentação prática culminou na escolha de uma técnica híbrida, que une a animação digital para o desenho dos quadros e a pintura analógica com pastel oleoso sobre papel para a colorização quadro-a-quadro. Com este trabalho, conclui-se que a pintura e o cinema de animação se comunicam na composição da imagem, em especial, nos elementos da mise-en-scène, e que a metodologia de gestão foi fundamental para a execução do projeto, resultando em um plano de pré-produção coeso que estabelece uma base sólida para as futuras etapas de produção.

**Palavras-chave:** Pintura; Cinema de Animação; Animação Híbrida; Gestão de Projetos; Pré-produção.

## **Abstract**

This work describes the pre-production process of the animated short film ‘Hiperfagia’ and adopts a theoretical-practical methodology approach. The theoretical research investigates, based on multidisciplinary sources, the intersections between painting and animation cinema with a focus on the construction of the animated image. This stage also distinguishes the aspects that differentiate authorial and commercial cinema, based on the analysis of the animation process of animators Alexander Petrov, Theodore Ushev, and Daniel Bruson, who use painting as an essential element in their productions. The practical stage, based on Project Management guidelines, was subdivided into three phases. The first, Textual Elements, comprises the definition of the conceptual idea and the film's plot. The second, Visual Planning, encompasses the Art Direction, a stage where tests in different painting and animation techniques defined the color palette and the design of characters, backgrounds, and props. The third, Assembly, constitutes the storyboard and the layout. The articulation between theoretical investigation and practical experimentation culminated in the choice of a hybrid technique, which unites digital animation for the drawing of the frames and analog painting with oil pastel on paper for the frame-by-frame coloring. This work concludes that painting and animation cinema communicate in the composition of the image, especially in the elements of the mise-en-scène, and that the management methodology was fundamental for the project's execution, resulting in a cohesive pre-production plan that establishes a solid foundation for future production stages.

**Keywords:** Painting; Animation Cinema; Hybrid Animation; Project Management; Pre-production.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - O Personagem na Pintura: O Anjo Caído (1847) de Alexandre Cabanel e Ivan, o Terrível, e o Seu Filho Ivan em 16 de novembro de 1581 (1883) de Ilia Repin, respectivamente. ....	33
FIGURA 2 - Exemplo de composição dinâmica: O rapto das filhas de Leucipo (1617) de Peter Paul Rubens .....	34
FIGURA 3 - Expressions des Passions de L'ame (1698) de Charles Le Brun: La Colere (1698) e Le Pleurer (1698), respectivamente .....	35
FIGURA 4 - O poder da fisionomia na animação: O Rei Leão (1994) dos estúdios Walt Disney, O Rei Leão live action (2019) dos estúdios Walt Disney, respectivamente.....	38
FIGURA 5 - Tipos convencionais de personagens: Screenshot dos filmes Uma Cilada Para Roger Rabbit (1988) e Os Três Porquinhos (1933), respectivamente. ....	39
FIGURA 6 - A perspectiva renascentista: A Última Ceia (1495-1498) de Leonardo da Vinci; Escola de Atenas (1509-1510) de Rafael Sanzio; Cidade Ideal - Urbino (1498), respectivamente. ....	45
FIGURA 7 - Janela Indiscreta (1954) de Alfred Hitchcock .....	46
FIGURA 8 - A Princesa Mononoke (1997) de Hayao Miyazaki.....	47
FIGURA 9 - O Jogo do Croquete (1873) de Édouard Manet e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente. ....	49
FIGURA 10 - O Tocador de Pífaros (1866) de Édouard Manet e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente. ....	49
FIGURA 11 - Édouard Manet (1867) de Henri Fantin-Latour e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente. ....	50
FIGURA 12 - Autorretrato com a Orelha Cortada (1889) de Vincent van Gogh e Screenshot do filme When the Day Breaks (1999) de Amanda Forbis e Wendy Tilby .....	50
FIGURA 13 - Menino Rindo (1625) de Frans Hals; Screenshot do filme String (1991) de Wendy Tilby; Três Peras (1878-1879) de Paul Cézanne e Screenshot do filme String (1991) de Wendy Tilby, respectivamente.....	51
FIGURA 14 - Henri Fantin-Latour no Canto da Mesa (1872) de Henri Fantin-Latour e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.....	52
FIGURA 15 - A Última Ceia (1495-1498) de Leonardo da Vinci e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente. ....	52

FIGURA 16 - Queda de Ícaro (1558) de Pieter Bruegel (o Velho) e String (1991) de Wendy Tilby, respectivamente.....	53
FIGURA 17 - O Balanço (1767) de Jean-Honoré Fragonard e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente .....	53
FIGURA 18 - Sombreamento: O Anjo Caído (1847) de Alexandre Cabanel e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando como a luz cria o sombreamento dos objetos de cena. ....	55
FIGURA 19 - Sombra Projetada: Ivan, o Terrível, e o Seu Filho Ivan em 16 de novembro de 1581 (1883) de Ilia Repin e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, representando como a luz cria uma sombra projetada sobre os objetos.....	56
FIGURA 20 - Luz natural e luz artificial na Pintura e na Animação: Da esquerda para a direita, Deposição da Cruz (1507) de Rafael Sanzio; Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando a iluminação natural e a Adoração dos Pastores (1535) de Giulio Romano e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando a iluminação artificial, respectivamente.....	57
FIGURA 21 - A Luz como Personagem: Screenshot do filme Ubu Tells The Truth (1997) de William Kentridge, representando como a luz atua na relação entre figura e fundo, fazendo parte integrante do personagem.....	58
FIGURA 22 - A Luz como Marcador Temporal: Screenshot do filme Pinocchio (1940) dos estúdios Disney mostrando a diferença da iluminação do cenário para criar a ilusão de dia e noite.....	59
FIGURA 23 - A Luz como Elemento Cromático: Screenshot do vídeo Yellow Rose: Behind The Scenes with Xin Li (2017).....	60
FIGURA 24 - A Luz como Evocação da Memória: Screenshot do filme Memórias de Ontem (1991) dirigido e escrito por Isao Takahata - apresentando a personagem Taeko Okajima em 1966 e 1987, respectivamente. ....	61
FIGURA 25 - A Cor na Animação: Screenshot do filme A Bela Adormecida (1959) dos estúdios Disney. As cores verde, roxo e preto são utilizadas para demarcar a atmosfera vilanesca da personagem Malévola.....	62
FIGURA 26 - A cor como demarcador temporal: Screenshot do filme Balto (1995) da Universal Studios, mostrando a manipulação das diferentes temperaturas da cor para demarcar diferentes horários do dia .....	63

FIGURA 27 - Relação de Tonalidade: Davi com a Cabeça de Golias (1610) de Caravaggio; Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back e O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov.....	65
FIGURA 28 - Relação de Cores primárias-secundárias: The Night Café (1888) de Vincent van Gogh e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back.....	66
FIGURA 29 - Relação de Cores quentes-frias: Mont Sainte-Victoire e Hamlet perto de Gardanne (1850) de Paul Cézanne e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back.....	68
FIGURA 30 - Relação de Cores Complementares: A Gangorra (1752) de Jean-Honoré Fragonard e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back.....	69
FIGURA 31 - As diferenças dos códigos visuais e das mensagens em Alice no País das Maravilhas (1951) dos estúdios Disney e Alice (1988) de Jan Švankmajer: Alice no País das Maravilhas (1951) dos estúdios Disney e Alice (1988) de Jan Švankmajer, respectivamente, ambas as imagens apresentam os mesmos momentos nos dois filmes.....	74
FIGURA 32 - O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov: Frames do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov.....	84
FIGURA 33 - Alexander Petrov: Making of.....	86
FIGURA 34 - Blind Vaysha (2016) de Theodore Ushev.....	88
FIGURA 35 - Processo de Animação de Theodore Ushev.....	89
FIGURA 36 - The Physics of Sorrow (2019) de Theodore Ushev.....	90
FIGURA 37 - Manifeste de Sang (2014) de Theodore Ushev.....	91
FIGURA 38 - Processo de Criação de Pária: do Digital ao Analógico: Print screen de Pária   Making Of.....	94
FIGURA 39 - Processo de Criação de Pária: Cenários.....	95
FIGURA 40 - Processo de Criação de Pária: Composição Digital: Print screen de Pária   Making Of.....	96
FIGURA 41 - Mukbang, técnica mista sobre madeira (2019).....	105
FIGURA 42 - Animação em Célula.....	116
FIGURA 43 - Pintura Óleo sobre Vidro.....	119
FIGURA 44 - Pastel Oleoso sobre Papel.....	122
FIGURA 45 - Animação Híbrida.....	126
FIGURA 46 - Animação Digital.....	129

FIGURA 47 - Rotoscopia Digital .....	130
FIGURA 48 - Mundo Virtual - Aquarela .....	132
FIGURA 49 - Mundo Virtual - Digital .....	133
FIGURA 50 - Pesquisa Plástica.....	138
FIGURA 51 - Pesquisa de Filmes.....	142
FIGURA 52 - Paleta estudada durante a graduação: Still Life (1948/1949) de Giorgio Morandi e Foto do Ateliê de Pintura .....	145
FIGURA 53 - Paleta de Lucian Freud .....	146
FIGURA 54 - Paleta Cromática de Hiperfagia .....	147
FIGURA 55 - Design de Personagens .....	149
FIGURA 56 - Referências visuais para o design do personagem da mulher.....	152
FIGURA 57 - Design de roupas do personagem da mulher .....	153
FIGURA 58 - Design final do personagem da mulher .....	153
FIGURA 59 - Referências visuais para o personagem do homem .....	154
FIGURA 60 - Design de roupas do personagem do homem .....	155
FIGURA 61 - Design final do personagem do homem .....	156
FIGURA 62 - Referências visuais para o personagem do menino .....	157
FIGURA 63 - Design de roupas do personagem do menino .....	158
FIGURA 64 - Design do personagem do menino.....	158
FIGURA 65 - Referências Visuais para os Cenários.....	160
FIGURA 66 - Estudos de Planta Baixa 1- Cozinha (Mulher); Sala (Homem); Externo (Menino) .....	161
FIGURA 67 - Estudos de Planta Baixa 2 - exemplo de cenário para cada personagem .....	162
FIGURA 68 - Diferentes ângulos de visão do cenário do personagem do menino .....	163
FIGURA 69 - Composição a partir da perspectiva renascentista .....	164
FIGURA 70 - Perspectiva - Cenário Menino .....	164
FIGURA 71 - Design de Cenário - Rascunho - Mulher (Cozinha) .....	165
FIGURA 72 - Design de cenário - Mulher Sala - Corte do cenário e layout final .....	166
FIGURA 73 - Adereços da personagem da mulher .....	167
FIGURA 74 - Adereços do personagem do homem.....	168
FIGURA 75 - Adereços do personagem do menino.....	168
FIGURA 76 - Primeiros Estudos de Valor .....	170

FIGURA 77 - Valor Tonal para aplicação da cor .....	171
FIGURA 78 - Estudos Iniciais de Cor .....	172
FIGURA 79 - Variações no Estudo de Cor .....	174
FIGURA 80 - Estudo de cor dos Personagens.....	175
FIGURA 81 - Estudo de Cor com Pastel Oleoso.....	176
FIGURA 82 - Exemplo de transposição da narrativa textual para a visual .....	178
FIGURA 83 - Análise crítica da leitura visual do storyboard .....	179
FIGURA 84 - Exemplo de Adição de Cenas no Storyboard: Adição de cena na página 2 do storyboard, antes e depois respectivamente.....	180
FIGURA 85 - Alteração da Ordem das Cenas no Storyboard - Sequência Inicial .....	181
FIGURA 86 - Alteração da Ordem das Cenas no Storyboard - Sequência Inicial .....	182
FIGURA 87 - Construção Digital dos Cenários; Definição dos Planos .....	184
FIGURA 88 - Movimentos de Câmera .....	185
FIGURA 89 - Cenário Digital; Blocagem; Fundo de Preparo.....	186
FIGURA 90 - Diferença entre três tons de cinza aplicados em fundo ocre e fundo branco. Da esquerda para a direita: cinza da mistura de branco+preto; cinza claro; e cinza médio .....	187
FIGURA 91 - Diferença entre o Fundo sem Preparo e com Preparo de Cor.....	187
FIGURA 92 - Cenário Finalizado e Escaneado em Blocos; Tratamento Digital; Detalhe.....	188
FIGURA 93 - Composição do Primeiro Plano .....	189

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
1.1 OBJETIVO .....	18
1.2 METODOLOGIA.....	19
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>20</b>
2.1 PINTURA E CINEMA: UMA RELAÇÃO IMAGÉTICA.....	20
2.1.1 Estrutura da imagem cinematográfica .....	27
2.1.2 Mise-en-scène no cinema .....	30
2.2 O PERSONAGEM .....	31
2.3 O CENÁRIO.....	39
2.3.1 A representação do espaço .....	43
2.3.2 Escala de planos.....	48
2.4 A ILUMINAÇÃO.....	54
2.5 A COR .....	61
2.5.1 Tonalidades.....	64
<b>3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO DE AUTOR.....</b>	<b>71</b>
3.1 ANIMAÇÃO COMERCIAL E DE AUTOR .....	75
3.2 A ANIMAÇÃO COMO EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA.....	82
3.2.1 Alexander petrov .....	83
3.2.2 Theodore Ushev.....	87
3.2.3 Daniel Bruson.....	92
<b>4 GESTÃO DE PROJETO: CONSTRUINDO UMA ANIMAÇÃO .....</b>	<b>99</b>
4.1 PROJETO DA ANIMAÇÃO HIPERFAGIA.....	102
4.2 ELEMENTOS TEXTUAIS.....	103
4.2.1 Ideia conceitual.....	104
4.2.2 Roteiro .....	111
4.3 PLANEJAMENTO VISUAL .....	113

4.3.1 Teste de animação .....	115
4.3.2 Escolha final da técnica de animação .....	133
4.3.3 Pesquisa de referências visuais .....	137
4.3.4 A Paleta Cromática .....	144
4.3.5 Design de personagens .....	148
4.3.6 Design de cenários .....	160
4.3.7 Design de adereços .....	166
4.3.8 Estudos de valor e estudos de cor .....	169
4.4 MONTAGEM.....	176
4.4.1 O storyboard .....	176
4.4.2 O Layout .....	182
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>190</b>
<b>6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>194</b>
<b>7 APÊNDICE .....</b>	<b>199</b>
<b>EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL.....</b>	<b>207</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Na sequência inicial do filme ‘Mi Obra Maestra’<sup>1</sup> do cineasta argentino Gastón Duprat (MI OBRA MAESTRA, 2018) o espectador é convidado a refletir - não como espectador do filme, mas como espectador de obras de arte - sobre o caráter estático das pinturas e a forma como se posiciona diante delas. No trecho em específico, ouve-se o seguinte discurso:

[mulher, em inglês] (...) agora, sugiro que você tire um minuto para observar uma obra. Apenas um minuto. Tenho certeza de que a maioria de vocês nunca passou esse tempo prestando tanta atenção a uma pintura, mas deve ter feito isso com um livro ou um filme. O mesmo não acontece com as artes visuais. Então deixo vocês com o quadro. Adiante (MINHA OBRA-PRIMA, 2018, tradução própria)<sup>2</sup>.

Após a narração do texto em *voice over*<sup>3</sup>, o cineasta Gastón Duprat apresenta detalhadamente o quadro<sup>4</sup> de Renzo Nervi, protagonista do filme, por meio de enquadramentos de cenas que, na maioria das vezes, são usados para revelar detalhes de pessoas e objetos, criando assim uma conexão ou sensação de intimidade entre o espectador e o que está sendo mostrado na tela (WATTS, 1999). Nesse momento, durante um minuto de silêncio, tudo o que se vê é a obra de Nervi em toda a sua complexidade de cores, faturas, materialidade, volumes e formas. Neste momento a pintura se torna personagem.

Gastón Duprat (2018) ao dizer que uma música para ser completamente vivenciada necessita de alguns minutos; um filme ou uma peça de teatro, algumas horas, deixa o seguinte questionamento: e uma pintura? Quanto tempo é necessário dedicarmos observando uma pintura para vivenciá-la por completo?

A partir desse questionamento, a autora desta monografia reconhece que, como estudante de graduação em pintura e apreciadora de obras pictóricas, raramente dedicou tempo

<sup>1</sup> Sinopse: Um vendedor de obras de arte tenta recuperar a carreira de um velho amigo, um pintor rabugento, com um plano que vai pôr à prova os princípios e a amizade dos dois. 2018 | Classificação etária: A14 | 1h 44min. Direção: Gastón Duprat. Estrelando: Guillermo Francella, Luis Brandoni, Raúl Arévalo. Fonte: <<https://www.netflix.com/br/title/81023638>>

<sup>2</sup> Texto original: “[mujer, en inglés] (...) Ahora, les sugiero que se tomen un minuto para observar la obra. Solo un minuto. Seguro la mayoría de ustedes nunca le dedicó ese tiempo a prestar tanta atención a una pintura, pero sí deben haberlo hecho con un libro o una película. No ocurre lo mismo con las artes visuales. Así que los dejo con la obra (MI OBRA MAESTRA, 2018),

<sup>3</sup> Voice Over indica uma situação em que a fala não está diretamente ligada a um personagem que está em cena, como, por exemplo, a voz de um narrador.

<sup>4</sup> O quadro é definido por Aumont (2004) como “o que faz com que a imagem não seja infinita, nem indefinida, é o que termina a imagem, o que a detém”. Assim como o autor sugere, o termo quadro será utilizado em dois contextos distintos: (1) O termo será utilizado para se referir ao quadro da pintura, o que Aumont chama de *quadro-objeto*, ou seja, quadro físico da tela pintada, O quadro (moldura) como objeto material. (2) O termo será utilizado para se referir à área de composição em que se encarcera a imagem, que Aumont chama de *quadro-limite*, O quadro como limite da imagem.

e atenção suficiente a uma pintura. Na verdade, há um tempo, tem direcionado sua produção artística ao movimento adicionado à pintura, por reconhecer na estaticidade da pintura um desafio a ser superado em seu processo criativo. Assim, busca o movimento como forma de estabelecer uma conexão emocional com o observador.

A dificuldade de interação com uma imagem estática não se limita apenas a uma incapacidade pessoal. Segundo Lucena Júnior (2005) a atração pelo movimento é basal, provém de um "longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência", e é devido a isso, que artistas visuais vem se dedicando a entendê-lo e representá-lo ao longo da história.

Nas artes visuais, a busca pelo movimento ganhou força com a tentativa de representar o espaço de forma realista (CRUZ, 2007). Segundo Cruz (2007), durante o Renascimento europeu, estudos e codificações matemáticas levaram a projeções que buscavam representar o espaço de forma verossímil sobre um plano. A perspectiva linear, técnica desenvolvida a partir dos estudos de Brunelleschi, foi a que mais se aproximou da percepção real do espaço, embora se tratasse apenas de um recurso - uma reinvenção da maneira como se enxerga a realidade. Para Cruz (2007), obras de artistas anteriores ao cinema já demonstravam uma preocupação com o movimento, como, por exemplo, as tempestades de William Turner que, segundo Argan (1992)<sup>5</sup>, "teve visões de um mundo fantásticos, banhado de luz e resplendente de beleza; mas em vez de calmo, o seu era um mundo de movimento..." ou, ainda, A estação de Saint-Lazare (1887) de Monet, que buscavam capturar "motivos por si só moventes".

Carvalho (2008) atualiza esse pensamento ao afirmar que a produção de imagens na contemporaneidade busca cada vez mais evidenciar o lugar da experiência. A imagem passa a ser produtora de novas subjetividades: "cada vez mais, a imagem parece perder o estatuto de autonomia dentro da história da arte em vista de um privilégio da relação que pode ser estabelecida com os dispositivos a partir das experiências dos observadores".

Essa nova abordagem retira do movimento seu caráter meramente representacional e o projeta no ato de experienciar a imagem. O corpo assume um papel central na forma como as imagens ganham ou perdem seus ritmos e temporalidades, e como o movimento é reconhecido. Como exemplo, Carvalho (2008) cita obras que utilizam movimentos aberrantes, lentíssimos ou acelerados para evidenciar o tempo.

---

<sup>5</sup> ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. São Paulo, Cia das Letras, 1992.

Com base nesses pressupostos, a autora reconhece que sua pesquisa poética busca encontrar uma interseção entre a imagem produzida pelo gesto pictórico – no contato entre pigmento e superfície, elementos essenciais em seu pensamento artístico – e a multiplicidade de informações proporcionadas pelo movimento. É nesse contexto que dedica seus estudos à animação.

Com as investigações no campo da animação, a autora busca refletir sobre as relações estéticas e plásticas da pintura que se associam à animação tradicional, especialmente na identificação de aspectos fundamentais da pintura presentes na animação.

Neste trabalho, propõe-se analisar como a pintura e o cinema de animação se correlacionam investigando os desafios e possibilidades que essa relação oferece para a produção de filmes animados. Por fim, pretende aplicar os conhecimentos adquiridos nesta pesquisa na pré-produção de um filme de animação intitulado ‘Hiperfagia’.

Esta pesquisa se justifica pela relevância em se compreender o impacto da pintura no cinema de animação sendo fundamental analisar como o cinema de animação tem se beneficiado desta relação com a pintura para a produção de filmes. Nesse sentido, a pintura desempenha um papel crucial ao longo da história do cinema de animação influenciando-o tanto de forma direta, por meio da aplicação de seus fundamentos estruturais, quanto de forma indireta, ao incorporar a estética de renomados pintores em produções cinematográficas. A investigação dessa influência permitirá um maior entendimento da interseção entre a pintura e o cinema de animação, contribuindo para a expansão do conhecimento acadêmico nesse campo e proporcionando diferentes percepções sobre a produção artística e as qualidades estéticas do cinema animado.

## 1.1 OBJETIVO

- Descrever o processo de pré-produção de uma animação pintada à mão intitulada “Hiperfagia”

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar as interseções entre pintura e o cinema de animação;
- Identificar quais artistas tem a pintura como prática aplicada ao cinema de animação e como isso é feito;
- Definir e executar as etapas de pré-produção de uma animação.

## 1.2 METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem teórico-prática para investigar as etapas de pré-produção de um filme de animação pintado à mão. A metodologia divide-se em duas vertentes principais: a pesquisa de referencial teórico acerca da relação entre a pintura e o cinema de animação; e a prática que consiste na pré-produção de um filme animado pintado à mão.

No capítulo 2, a abordagem teórica se fundamenta em fontes multidisciplinares acerca da pintura e do cinema de animação, com ênfase na inter-relação entre essas linguagens artísticas no que diz respeito à construção da imagem. No capítulo 3, discute-se como a produção manual de filmes animados se mantém relevante apesar dos crescentes avanços tecnológicos na área. Além disso, examinam-se as diferenças entre animação comercial e animação de autor. Neste momento são analisados os processos artísticos dos animadores Alexander Petrov, Theodore Ushev e Daniel Bruson, cujos trabalhos influenciaram diretamente o processo artístico que levou a pré-produção da animação fruto desta pesquisa.

Já o capítulo 4, corresponde a etapa prática e consiste na pré-produção de um curta-metragem animado utilizando a técnica de animação tradicional quadro a quadro e pintura manual. Considerando a complexidade do processo de pré-produção em obras audiovisuais, foram aplicadas diretrizes de gestão de projetos com base no Guia PMBOK (6ª ed.), adaptando-a à metodologia de Fialho (2005) sobre a produção de filmes animados. A partir disso, estabeleceu-se um conjunto de critérios essenciais para viabilizar a produção do filme animado, definindo requisitos mínimos necessários para a execução do projeto. A partir deles, a pré-produção foi subdividida em três categorias principais: Elementos Textuais (compreende os documentos fundamentais que estruturam a animação, incluindo a Ideia Conceitual, a Sinopse Técnica e o Argumento do filme); Planejamento Visual (engloba os estudos e testes realizados com diferentes técnicas, materiais e suportes, além da Pesquisa de Referências Visuais: o Moodboard, Design de Personagens, Design de Cenários, Design de Props, Planejamento de Cena: Estudos de Valor e Cor). Esses elementos foram essenciais para a concepção visual da animação 'Hiperfagia'; e, por fim, a Montagem (apresenta a estrutura narrativa visual do filme por meio do Storyboard e do Layout, abordando todo o processo de pintura dos cenários da animação).

Essa abordagem metodológica possibilitou a estruturação e organização do processo criativo, garantindo que a pré-produção do filme animado fosse conduzida de forma eficiente e coesa.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo busca compreender como a pintura e o cinema de animação se conectaram ao longo da história. Inicialmente, explorando como a pintura desempenhou um papel fundamental na composição cinematográfica - influenciando diretamente a *Mise en Scène* - e contribuindo para a narrativa fílmica através de seus elementos estruturais no que tange à composição da imagem cinematográfica.

Num segundo momento, será destacada a importância da produção analógica num contexto de rápidos avanços tecnológicos, levantando questões sobre a sobrevivência das formas de arte tradicionais e a validação da pintura analógica em contraponto à pintura digital, já que a primeira é frequentemente associada a uma forma de arte gradualmente em declínio.

Por fim, o foco da pesquisa recai sobre o processo de animação tradicional, diferenciando a animação comercial da animação de autor e explorando como alguns animadores aplicaram diferentes experimentações plásticas em seus projetos animados.

### 2.1 PINTURA E CINEMA: UMA RELAÇÃO IMAGÉTICA

O importante seria [...] fazer filmes como se você fosse um pintor. (Martin Scorsese, apud Aumont, 2004, p. 241).

Discutir uma possível relação entre pintura e Cinema, em especial, o Cinema de Animação é um desafio, visto que há múltiplos pontos de partida possíveis para isso. Como a pintura e o cinema são temas de discussões inesgotáveis, estudados por diferentes autores especializados - e mais capacitados a isso - decidiu-se para a construção desta pesquisa, iniciar a partir de uma abordagem mais assertiva que é compreender o que ambas as formas de expressão artísticas têm em comum.

Conforme sugere Aumont (2004), a relação direta entre pintura e cinema a partir de referências pictóricas óbvias - de artistas que inspiram cineastas e vice-versa - é uma abordagem enfadonha. O foco deste trabalho claramente não será esse. Para o autor, uma abordagem mais perspicaz seria a de estabelecer diálogos mais conectados ao fazer artístico. Mas por onde começar então?

Primeiramente, pintura e cinema são linguagens (Senna, 2018; Kempinska, 2006). Tanto a pintura quanto o cinema são formas de linguagem baseadas em imagens e utilizadas para transmitir uma mensagem e/ou significado (Aumont, 2004). De maneira sucinta, a pintura é uma forma de arte visual estática, em que pigmentos são aplicados sobre uma superfície

criando imagens figurativas ou abstratas; já o Cinema é uma arte visual que utiliza imagens estáticas e as projeta em sequência em uma velocidade específica para gerar a ilusão de movimento. Aumont (2004) argumenta que, além de serem formas de arte baseadas na imagem, tanto a pintura quanto o cinema, compartilham outras características, como: a manipulação da luz e cores e a exploração do espaço-tempo.

A compreensão do conceito de linguagem então parece ser um ponto chave para entender como ou em que momento a pintura e o cinema de animação se aproximam ou se afastam. Pode-se presumir que por serem formas de artes que utilizam elementos visuais para transmitir uma mensagem, algumas semelhanças se tornam mais claras, como por exemplo, a narrativa visual. Tanto a pintura quanto a animação são capazes de contar histórias e transmitir conceitos por meio de imagens, sejam elas estáticas ou em movimento, mas de que forma cada uma dessas artes organiza seus elementos visuais e como percebemos seus significados varia de acordo com a sua linguagem.

A partir da análise de Senna (2018) sobre diferentes textos a respeito da linguagem, pode-se entender a linguagem como ‘um meio de comunicação de conteúdos espirituais’<sup>6</sup>, através de diferentes formas de expressão humana, fica evidente também que a linguagem não está restrita ao uso de uma língua específica, mas abrange outros tipos de domínios e se manifesta sem necessariamente verbalizar conceitos. A linguagem engloba qualquer unidade significativa, verbal ou não-verbal.

O autor ao longo de sua tese discorre sobre como a essência espiritual<sup>7</sup> - a linguagem - não é a própria língua, mas é comunicada através dela. A língua, portanto, é um produto social - um conjunto de convenções adotadas pelos indivíduos - que permite o uso da linguagem. Ao referenciar Saussure, Senna (2018) diz que é inerente ao indivíduo construir um sistema de signos, visto que há a necessidade de se comunicar em sociedade, e que esse sistema de signos é a própria língua.

Senna (2018) ainda destaca que há uma distinção entre o que é comunicado *pela* linguagem do que é comunicado *na* linguagem. No primeiro caso, a linguagem se torna um

---

<sup>6</sup> Os conteúdos espirituais, ou essências espirituais, é um conceito de Walter Benjamin, que está relacionado ao campo do espírito humano, isto é, nas manifestações que, de alguma forma, estão intrinsecamente ligadas à cultura. Walter Benjamin utiliza o termo ‘espiritual’ como uma forma de demarcar aquilo que é propriamente humano. Em outras palavras, a linguagem comunica conteúdos que pertencem ao campo do espírito humano.

<sup>7</sup> Senna (2018) não parte da ideia de uma essencialidade da linguagem, ou seja, da noção de que cada linguagem seria independente das demais e possuiria uma essência fixa e imutável. Pelo contrário, o autor destaca que as linguagens se entrelaçam, influenciam-se mutuamente e abrem novas possibilidades para a construção de significados.

veículo para transmitir informações externas; no segundo caso, a linguagem deixa de ser um instrumento, um auxílio, e se torna a própria fonte informativa. Logo, para o autor, 'comunicar algo' ou 'se comunicar' é fundamental, pois a partir disso, pode-se considerar a existência de uma linguagem do cinema e, conseqüentemente, do Cinema de Animação, assim como de outras formas de arte, e que essa linguagem pode tanto comunicar algo como comunicar a si mesma.

A partir desse entendimento, Senna (2018) parte para uma análise da linguagem da arte. Com base nos textos de Mikel Dufrenne, o autor discute que a arte pode ser considerada uma linguagem, já que apresenta um campo de significação e códigos capazes de comunicar uma mensagem: “a obra de arte, afirma Dufrenne, pressupõe um código e o artista fala por meio da obra”. Contudo, diferentemente de outros tipos de linguagens, os códigos da arte não são tão rígidos, como no caso da escrita ou da fala, e podem representar significantes e significados maiores.

Na maioria das vezes, quando se considera a arte como linguagem, esforçamo-nos em compreender a arte pela linguagem. Talvez seja necessário proceder inversamente e compreender a linguagem pela arte (DUFRENNE, 2002, p. 148).

Para Dufrenne apesar de não haver uma rigidez em seus códigos, a arte é uma linguagem livre e inovadora, cuja sintaxe ganha constantemente novos contornos. Dificilmente uma forma de arte pode ser traduzida para outra, já que cada uma comporta apenas sua própria semântica e mesmo que ‘a arte seja uma linguagem sem língua, ele afirma que a obra fala e que a arte é fala’ (Senna, 2018).

Ao invés de dividir os campos semiológicos em verbais ou não verbais – como faziam os estudiosos de semiologia da época – Dufrenne toma como critério a relação existente entre a mensagem – o significado gerado – com o código. A partir dessa relação ele classifica o campo linguístico em infralinguístico, linguístico e supralinguístico. Logo, de acordo com Dufrenne, a arte se enquadra no campo supralinguístico, onde os sistemas permitem a transmissão de mensagens sem código e a significação nesse caso é expressão.

Partindo do que foi trazido até este ponto sobre o conceito de Linguagem e de uma Linguagem da Arte, pode-se prever que formas artísticas como a animação e a pintura comunicam conteúdos a partir de códigos irrestritos – diferentemente da linguagem verbal – por meio de elementos visuais variados de diferentes domínios de expressão, ou seja, a linguagem da pintura e da animação pode transmitir não apenas informações, mas também podem comunicar a experiência humana por meio da expressão visual.

Animação e pintura são formas de arte que transcendem a mera representação do mundo real, constituem significados mais amplos e abertos à interpretação, evocando respostas individuais únicas, manifestando ideias complexas por meio de elementos visuais, simbolismos e metáforas, ampliando a riqueza da comunicação artística. A linguagem da pintura e da animação pode comunicar tanto conteúdos externos quanto expressar sua própria essência e significado.

Mas como se dá a linguagem da pintura e da animação?

‘A pintura é uma linguagem não verbal assistemática irreduzível a condições gerais e constantes’ (Kempinska, 2006). Assim como Senna (2018), a autora analisa diferentes pensamentos sobre a linguagem, mas sobre a perspectiva da pintura. Apesar de não haver um código específico que denote um valor verbal às artes, a pintura introduz linguagem - ou possibilita a linguagem - a partir do momento em que introduz o pensamento. Para a autora, o artista ao introduzir pensamento na pintura a torna passível de produzir significado.

Sobre a linguagem da pintura Kempinska (2006) Diz que no início do século XX, iniciou-se uma série de discussões sobre uma possível ‘linguagem da pintura’. Ferdinand Saussure, em seu Curso de Linguística Geral, considerava a pintura como um sistema de significação e comunicação e, assim como a linguagem verbal, fazia parte de um esforço humano para revelar o que era imperceptível partindo daquilo que era manifesto. A geração de significado da pintura ocorreria através do signo pictórico e sua posição e função dentro da obra. A estruturação desse campo pictórico com seus diferentes signos, seria o que é de fato a pintura, e essa ordenação traria o sentido de 'leitura' para a pintura permitindo sua compreensão (Kempinska, 2006).

Para alguns pensadores da semiologia da época, a pintura era visualizada imediatamente, mas o mesmo não ocorria com sua significação, que dependia diretamente da relação entre a imagem e a linguagem verbal, ou seja, para que uma pintura fosse compreendida ele recorreria à uma tradução da linguagem verbal. Essa impossibilidade de estruturar a pintura à uma codificação equiparável a linguagem verbal, resultou num conflito insolúvel entre pintura e Linguagem já que, ao reduzir a pintura a um sistema estruturado de signos, se excluiu o domínio de linguagem na pintura (Kempinska, 2006).

Daquela perspectiva ficava claro que a pintura não poderia ser analisada como um sistema isomórfico<sup>8</sup> da linguagem verbal o que levava a um questionamento sobre a universalidade do modelo linguístico descrito na época. Mikel Dufrenne então introduz um novo sistema de pensamento a respeito da linguagem – citado anteriormente – o de que a pintura estaria num campo supralinguístico e que seu sistema de significação é a expressão. A semiologia estrutural era inadequada para o estudo da pintura já que ela é uma linguagem sem língua e seu código é livre e assistemático (Kempinska, 2006).

Kempinska (2006) propõe então analisar a linguagem da pintura a partir dos estudos de Wittgenstein. Para o autor, a linguagem não necessariamente deve apresentar uma estrutura ideal, definida e delimitada, como é o caso da estrutura da linguagem verbal. Ao invés disso, a linguagem atua como um conjunto de jogos - jogos de linguagem - atuando em combinação com as atividades aos quais estão designados. Para cada jogo haveria uma ação correspondente ou um comando e um modo de agir refletindo uma variedade de possibilidades de significação.

A pintura então encontraria seu lugar entre os jogos de linguagem já que em ambos os casos haveria um afastamento da rigidez dos códigos da linguagem verbal. Essa ausência de regras formais possibilita um processo mais criativo, na pintura "o artista fazendo uma obra, pintando um quadro, inventa as próprias regras, '(o pintor) escreve sua própria gramática". Para Wittgenstein a pintura não era uma doutrina, mas sim um processo recorrente de pesquisa, uma busca com caráter improvisado que desconhece suas próprias regras (Kempinska, 2006).

Para Kempinska (2006), ao considerar a pintura como Linguagem é necessário entendê-la como um sistema de comunicação em que o significado pictórico está interligado ao contexto e aos participantes dessa comunicação. Essa relação resgata o local de importância do pintor e do observador como corpos produtores de significação – o que foi negligenciado pela semiologia estruturalista. O artista ao pintar tem como objetivo o de comunicar algo e a pintura de se comunicar em si mesma, a tela atua como um veículo no qual a comunicação se transforma em experiência. Essa dinâmica implica em que o artista possa dispor de seus “desejos, pensamentos, crenças, experiências, emoções e compromissos” no processo de comunicação (WOLLHEIM, 2002, p. 44 apud). Kempinska (2006) finaliza dizendo que os elementos da

---

<sup>8</sup> sistema que apresenta uma estrutura organizacional similar. Nesse caso, o funcionamento da linguagem verbal não é aplicável à pintura já que apresentam características distintas e seus processos de significação não são equivalentes.

pintura<sup>9</sup> são parte do ato intencional no processo criativo, e ao mesmo tempo, se tornam parte da experiência do espectador. É dessa experiência que se tem a gênese da linguagem da pintura.

Já em relação a linguagem da animação, Senna (2018) a partir do estudo de diversos teóricos diz que o cinema de animação, sendo uma forma de arte, possui linguagem própria e, portanto, comunica algo e para que isso ocorra, possui 'um patrimônio comum de signos'.

(...) é sobre um tal hipotético sistema de signos visíveis que a linguagem cinematográfica funda a sua própria possibilidade prática de existência, a sua pressuposição ao longo de uma série de arquétipos de comunicação naturais (Pasolini, 1982, p. 138 apud Senna, 2018, p.37).

Nesse contexto, Senna (2018) aponta a montagem como o ponto de gênese da linguagem cinematográfica, ou seja, como a relação invisível entre uma cena e outra é capaz de criar um vocabulário e uma gramática através da justaposição de cenas. A ideia de uma gramática inerente à linguagem do cinema, contudo, é diferente da ideia da gramática da linguagem verbal.

Ao referenciar Pasolini, Senna (2018) diz que o cinema não é capaz de compactar os signos visuais em um dicionário e utilizá-los de uma forma particular, como ocorre na linguagem verbal, o que torna a construção da linguagem cinematográfica, um processo linguístico. Ao citar Pasolini, Senna (2018), entende que diferentemente de um escritor, que possui um artifício pronto e comum de onde ele pode retirar seus signos, o cineasta não tem um dicionário visual, e portanto, ele precisa construir uma forma de se comunicar utilizando as combinações dos signos imagéticos para formar uma unidade de sentido, do mesmo modo que Kempinska (2006) discute a respeito da construção de sentido na linguagem da pintura. E mesmo que esses signos imagéticos já apresentem um sentido prévio, eles ganham um novo significado a partir da montagem e das escolhas individuais de cada cineasta.

De acordo com Senna (2018), para se entender a linguagem do cinema, deve-se avaliar os diferentes suportes através dos quais um filme transmite significado. Esses suportes são: a imagem, o som musical, o som fonético da “fala”, o ruído e o traçado gráfico das menções escritas.

Diferentemente da linguagem do cinema tradicional, em que a imagem e o movimento são capturados essencialmente de maneira fotográfica, a linguagem do cinema de animação

---

<sup>9</sup>Geralmente, a classificação dos elementos da linguagem pictórica envolve o ponto, a linha, a perspectiva, a cor, a textura, as dimensões (proporção e escala), a sugestão/ilusão de movimento e tempo, além das questões relacionadas à interação entre esses elementos, ou seja, as partes que compõem um "corpo" pictórico, formando a composição (PAIS, 2014).

caracteriza-se pela construção artificial dessa imagem e desse movimento num processo de alterações graduais, alterando imagem por imagem e que no fim, sugerem o movimento.

Senna (2018) destaca a importância da técnica de animação na construção de significado, uma vez que o animador deve conhecer o funcionamento dessa técnica para criar significado a partir dela. O que ocorre de maneira diversa no cinema live action, já que, mesmo quando não há conhecimento do aparato técnico por trás da captura da imagem e do movimento, ainda assim, o cineasta é capaz de realizar essa captura e, portanto, gerar signos através dela.

Senna (2018) ao referenciar Estela-Graça (2006) sugere que é a partir do ‘fato filmico’, ou seja, os aspectos técnicos da produção de um filme que serão determinados e construídos os elementos do ‘discurso filmico’. No contexto das práticas animadas, embora os resultados formais possam variar significativamente entre as diversas técnicas de animação, a construção de significado - do discurso filmico - pode permanecer a mesma. A técnica, nesse caso, não altera o discurso em si, mas o modo como ele é enunciado.

Senna (2018) traz como exemplo ilustrativo dessa dinâmica o curta-metragem animado *Fresh Guacamole* (2012), do animador PES. Nesse filme, o animador transforma objetos cotidianos, como dados, fichas de pôquer e fios de lã, em representações visuais de gêneros alimentícios. Ainda que esses objetos estejam distantes em sua materialidade daquilo que buscam simular, seu significado final é representar a comida.

O mesmo tema, portanto, poderia ser abordado por meio de diferentes técnicas de animação sem que o conteúdo central se altere. Por exemplo, no desenho animado, o animador pode desenhar um pepino ou um abacate — componentes da guacamole — esperando que o espectador reconheça esses elementos e atribua significado à sua representação gráfica. Embora esses procedimentos sejam formalmente distintos — e carreguem, cada um, uma carga simbólica própria — o tema abordado permanece o mesmo.

A técnica, portanto, não necessariamente gera diferentes significados, mas permite a abertura de múltiplas possibilidades discursivas sobre o mesmo conteúdo. A técnica influencia a construção da forma e a densidade simbólica que a acompanha, mas não determina, por si só, uma mudança no núcleo temático da narrativa. O que ocorre, na verdade, é uma reconfiguração do modo de enunciação e da carga simbólica dos elementos utilizados, ainda que o tema final — como a preparação do guacamole — permaneça inalterado (SENN, 2018).

A animação, portanto, tem a liberdade de exagerar, distorcer e até mesmo criar algo que nunca existiria no mundo real, sem as limitações impostas pela captura fotográfica. Essa

liberdade é sustentada pelas diferentes técnicas capazes de gerar o movimento no cinema de animação e isso delimita a escolha narrativa e a construção visual de significado.

O foco dessa pesquisa se limita ao suporte da construção de significado a partir da imagem já que é onde as linguagens da pintura e do cinema mais se assemelham (AUMONT, 2004).

### **2.1.1 Estrutura da imagem cinematográfica**

Como apresentado, a interseção entre a pintura e o cinema de animação evidencia-se justamente na maneira como ambos se utilizam da liberdade expressiva inerente à construção da imagem. Assim como o pintor, que ‘escreve sua própria gramática’ e cria um sistema de signos pessoais a partir da manipulação de cores, texturas e formas, o animador, na montagem de sequências, organiza e reconfigura signos imagéticos para criar sentidos que transcendem a mera representação do real.

Essa convergência possibilita que em ambas as telas, a da pintura e a do cinema, a imagem seja um veículo de experiência e comunicação, onde o processo criativo não se limita a regras fixas, mas se manifesta na constante negociação entre a técnica e a expressão pessoal.

Como discutido anteriormente, a linguagem do cinema de animação e da pintura estão intimamente ligadas à construção da imagem. Senna (2018), diz que a linguagem do cinema de animação ‘se faz no processo de construção artística’, e portanto, não há apenas um cinema de animação já que cada técnica utilizada para animar resultará em resultados estéticos diferentes, mas que mesmo assim, deve-se entendê-las como parte de uma mesma manifestação artística e de linguagem.

Assim como Senna (2018) utiliza como critério em sua tese, essa pesquisa também se limita a uma análise entre animação e pintura cuja construção da imagem é narrativa e representacional, ou seja, que utiliza uma imagem ou ideia como semelhança ao que será representado.

Para Senna (2018) a animação “é capaz de ser uma imagem de algo ou de uma ideia mental e é igualmente capaz de representar objetos”. No que diz respeito à fidelidade da representação do mundo real através da imagem, o cinema tradicional tem mais sucesso em relação à pintura e ao cinema de animação, já que se abstém da subjetividade empregada pelo pintor e por se utilizar da captura fotográfica de eventos e espaços reais.

Mas tanto a pintura quanto o cinema de animação, se utilizam de uma imagem que passa pelo processo de construção artificial da realidade. Segundo Senna (2018), cada imagem, mesmo que representacional, passa por um processo de tomada de decisões e por procedimento de seleção do que será absorvido ou não do que lhe é referente, ou seja, mesmo que minimamente fiel ao material representado, a imagem da pintura e do cinema de animação carregam um caráter de interpretação e uma tentativa de explicação da própria realidade.

Nesse contexto, é possível dizer que a imagem animada representa uma realidade construída, já que a manipulação dessa imagem afasta qualquer definição de que um filme represente a realidade, portanto o que se cria é uma realidade animada. De acordo com Oliveira Jr:

Toda imagem, mesmo a mais realista ou naturalista, só oferece ao espectador um acesso velado à realidade. O véu, ou a trama que filtra nosso olhar, em última análise, é a própria personalidade artística do autor da imagem. (OLIVEIRA JR, 2017, P.187)

Senna (2018), diz que sendo o realismo uma relação entre o real e sua representação, há vários graus de realismos nas imagens do cinema de animação. Mas mesmo quando busca representar a realidade, para Senna (2018), a imagem animada é diretamente influenciada pela visão de seu criador e pelas limitações da técnica utilizada para criá-la. Para se assemelhar ao realismo do cinema tradicional, a animação utiliza recursos visuais<sup>10</sup> que a afastam ou a aproximam desse realismo. E a forma como o significado é construído na animação depende de quanto essa imagem se assemelha ao que se propõem a representar.

Como visto, o nível de realismo da imagem animada influencia diretamente na construção do significado do filme. Assim como na pintura, a imagem animada não necessariamente está delimitada pela representação fiel da realidade. Mas, para alcançarem níveis de realismo verossímeis, tanto a pintura quanto o cinema de animação podem utilizar recursos visuais semelhantes ou equivalentes.

Nesse contexto, a pintura enquanto a forma artística que antecede o cinema<sup>11</sup> moldou os princípios estéticos utilizados para criar um vocabulário gráfico capaz de representar o real. No caso da animação, essa absorção se reflete na maneira como os elementos visuais, como planos,

---

<sup>10</sup> Essa pesquisa tratará de cada um desses recursos no tópico subsequente ‘*Mise-en-scène* no Cinema’.

<sup>11</sup> Esta afirmação considera, obviamente, aquilo que se convencionou chamar de cinema, ou seja, um dispositivo capaz de gerar a ilusão de movimento por meio de uma sequência de fotografias e que é inventado no século XIX. No entanto, a busca pela representação do movimento é evidente na produção imagética da cultura humana desde a arte rupestre, bem como os relatos de projeção de imagens por meio da câmara escura remontam à Grécia Clássica (SENNA, 2018).

enquadramentos e manipulação da luz e cor, são usados para construir a narrativa e guiar a percepção do público.

Aumont (2006) sugere que o cinema buscou uma legitimidade cultural ao se posicionar como herdeiro do teatro como uma referência, direta ou implícita, à arte pictórica, e com uma forte influência da cenografia teatral. Os primeiros filmes retomaram temas e personagens da pintura simbolista transformando-as em cenários gigantescos e luxuosos. Ainda segundo o autor, a relação estética entre cinema e pintura é mais profunda e perpassa a ideia de que o cinema sucederia a pintura como dispositivo para traduzir simbolicamente as formas de ver e observar o mundo.

Essa relação passou a influenciar dois aspectos fundamentais do cinema: o enquadramento que, com sua mobilidade praticamente sem limites, consegue fazer o que a pintura - especialmente a de paisagens - apenas idealizava; chegando até o conceito de "desenquadramento" e a representação dos efeitos de luz, campo no qual a pintura executava com maestria e que o cinema tentou muitas vezes reproduzir e imitar (AUMONT, 2006)

Seguindo essa lógica, Gusso (2021) diz que a pintura tem sido um amparo às diversas artes visuais no que diz respeito ao seu pioneirismo em instalar novas formas de se olhar a imagem. No contexto da representação, pode-se dizer que a pintura e o cinema compartilham de características em comum já que ambas surgem de imagens projetadas num plano bidimensional. Para o autor, o cinema incorporou a maneira de olhar da pintura através da fotografia, aproveitando de alguns de seus conceitos formais para derivar o seu vocabulário visual.

Analisando o texto de Aumont (2004), Gusso (2021) coloca que, antes dos anos de 1900, a forma artística responsável por criar imagens era obviamente a pintura e portanto, a linguagem da pintura influenciava diretamente como artistas de outras áreas entendiam a imagem. Dessa forma era evidente que Lumière criaria seus primeiros filmes com base na pintura da época: o impressionismo.

Logo o esperado seria que Lumière criasse imagens com influências impressionistas, por exemplo, em como ele explorava os efeitos da luz, do ar atmosférico e de como isso interferia na cor percebida na natureza. Seguindo por essa lógica, Aumont (2004) sugere que Lumière foi o último pintor impressionista já que com o cinematógrafo o motivo central da existência do movimento passou a ser melhor explorado pelos filmes do que pela pintura. Para

Aumont (2004) após Lumière a pintura teve que se reinventar e nunca mais voltaria a ser a mesma.

Já para Barbosa (2008), a princípio, o cinema carecia de uma linguagem própria e utilizava de outras linguagens artísticas como a pintura, o teatro e a música para se transformar e se erguer como uma forma de arte. Nesse contexto, a linguagem da pintura contribui significativamente para o desenvolvimento estético e narrativo do cinema, principalmente através de elementos estruturais da imagem cinematográfica, como os planos e os enquadramentos de cena - elementos que estão presentes em pinturas há séculos - e que foram incorporados ao vocabulário visual do cinema.

Assim como Gusso (2021), Barbosa (2008) sugere que essa interseção entre cinema e pintura ocorreu principalmente por meio da fotografia, já que os fotógrafos incorporaram e se apropriaram dos padrões estéticos estabelecidos pela pintura e os utilizavam como base para a construção de suas próprias imagens.

A ligação entre o cinema e a pintura teve momentos de aproximação e afastamento desde a invenção do cinematógrafo. Cineastas como Stanley Kubrick, por exemplo, muitas vezes recorrem à pintura como fonte de inspiração estética. Assim, os diálogos entre essas duas linguagens nunca param de acontecer. Alguns paralelos estruturais e estéticos são visíveis, especialmente na *mise-en-scène* e na redescoberta do dispositivo no cinema.

### **2.1.2 *Mise-en-scène* no cinema**

Segundo Maciel (2017) a *mise-en-scène* poderia ser descrita concisamente como uma maneira de se ordenar o caos para que ele pudesse ser contemplado. Em termos cinematográficos *mise-en-scène* é uma palavra de origem francesa criada nos anos cinquenta para se referir a encenação, o posicionamento de cena, a direção e produção de filmes e peças teatrais. Essa terminologia do cinema agrupa, portanto, todos os elementos visíveis contidos no quadro filmico (atores, posicionamentos coreográficos, iluminação, cenografia, adereços, figurino) e é a principal ferramenta para a construção do filme pelo diretor<sup>12</sup>.

A *mise-en-scène*<sup>13</sup> está originalmente vinculada ao conceito de composição na pintura. Tanto no cinema quanto na pintura, o termo *mise-en-scène* se relaciona à ação de incorporar

---

<sup>12</sup> O papel do diretor no filme é coordenar todos os elementos da *mise-en-scène* diante da câmera (MACIEL, 2017).

<sup>13</sup> OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. A *mise en scène* no cinema - do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus. 2013.

elementos a uma cena, principalmente no que diz respeito ao plano cinematográfico e a pintura clássica figurativa - a correlação entre essas duas maneiras de se construir um vocabulário visual é mais evidente. Ambas as formas de expressão envolvem uma composição cenográfica: o cinema a conduz a uma cena em movimento enquanto na pintura ela permanece estática.

A mise-en-scène compreende os aspectos do filme que se sobrepõem à arte do teatro, como uma ferramenta que o diretor utiliza para encenar o evento para a câmera. Segundo Maciel (2017) os componentes principais da mise-en-scène são: O Cenário, O Figurino e a Maquiagem e Encenação (os aspectos ligados ao Personagem) e a Iluminação/Cor.

Esta pesquisa se resume ao estudo da mise-en-scène que estão relativamente ligados ao pensamento pictórico dentro da pintura. Sendo esses elementos: o Personagem, o Cenário, a Iluminação/Cor.

Em relação ao Personagem, esta pesquisa investiga de forma breve, como o estudo da fisionomia, tradicionais na pintura, foram incorporados ao cinema de animação na construção dos personagens.

Em relação ao Cenário, o foco da pesquisa é compreender como o espaço pictórico pode ser construído a partir da perspectiva renascentista e como ocorre essa relação quando comparada a construção da imagem pictórica na pintura; além de estabelecer uma correlação entre o plano cinematográfico - seus ângulos e enquadramentos - com a composição do quadro que antecede a criação do cinematógrafo.

Já em relação à Iluminação e a Cor, o foco da pesquisa é compreender como a técnica de claro-escuro e as relações cromáticas desenvolvidas por pintores é utilizada na composição pictórica da animação tradicional, explicando o papel da luz e da cor na modelagem e na definição de volumes dos elementos animados. Enfatizando como os efeitos da iluminação e cor alteram a atmosfera e a narrativa do filme animado

## 2.2 O PERSONAGEM

Relacionado à origem do teatro, o termo ‘personagem’ deriva da palavra grega ‘persona’ cuja tradução latina significa ‘máscara’. Segundo Aumont (2006), essa referência inicial à máscara reflete o conceito original de personagem: uma entidade a ser interpretada, distinta da identidade do ator. No teatro primitivo, a máscara simbolizava essa separação, permitindo que o ator assumisse um papel independente de sua própria individualidade.

Com a evolução do teatro, no entanto, essa distinção entre ator e personagem sofreu uma inversão significativa. O ator passou a ser compreendido como a própria personificação da personagem, especialmente no caso do cinema *live action*, onde as dimensões psicológicas e morais do personagem são incorporadas à performance do intérprete, favorecendo uma identificação mais profunda por parte do espectador (AUMONT, 2006).

No cinema, essa fusão entre ator e personagem torna-se ainda mais evidente, uma vez que as características físicas e comportamentais do intérprete muitas vezes definem as diferenças entre personagens dentro de um mesmo universo narrativo. Para Aumont (2006), “a encarnação por um ator (de carne e osso, mas representado filmicamente por imagens e por falas) é o modo mais habitual de representação da personagem de cinema”. Dessa forma, torna-se essencial distinguir o ‘ser’ e o ‘fazer’ da personagem, ou seja, sua identidade visual e gestual, bem como sua função narrativa dentro da obra.

O mesmo paralelo pode ser traçado na pintura, a partir da discussão da relação corpo fisionomia. Segundo Laneyrie-Dagen (2004) a representação do elemento humano na pintura transcende a mera imitação da realidade, os pintores ao representar as características fisionômicas de uma pessoa, buscam revelar diversas dimensões espirituais e psicológicas do ser, como por exemplo o rancor e o ódio retratado nos olhos do Anjo Caído (1847) de Alexandre Cabanel e o terror retratado nos olhos de Ivan o Terrível (1983) de Ilia Repin (Figura 1). Isso aproxima os elementos humanos nas obras do que seria o conceito de personagem.

Dessa forma, a análise das múltiplas facetas da representação humana em todas as esferas artísticas, revela um campo de estudo interconectado, no qual a arte se configura como um meio privilegiado para a reflexão sobre a identidade humana.

A representação da figura humana na antiguidade era o elemento central da atenção do pintor. Para Sócrates, a representação humana não deveria seguir um modelo de beleza ideal de um único indivíduo, ao contrário, ela deveria surgir da beleza singular de vários indivíduos. Além disso, o artista deveria imprimir nas representações humanas qualidades físicas e espirituais (LANEYRIE-DAGEN, 2004).

Figura 1



O Personagem na Pintura: O Anjo Caído (1847) de Alexandre Cabanel e Ivan, o Terrível, e o Seu Filho Ivan em 16 de novembro de 1581 (1883) de Ilia Repin, respectivamente.

Fonte: Wikimedia

Já em seu tratado ‘Da Pintura’, Alberti estabelece que as atitudes do corpo e os traços do rosto revelam ‘expressão dos afetos<sup>14</sup>’ do personagem representado, e que ao compor um quadro, o pintor deveria estar atento não apenas à postura correta do corpo, mas também deveria evocar movimentos variados, criando uma composição mais dinâmica (Figura 2). Além disso, esses movimentos deveriam ser adequados tanto à ação sugerida quanto à natureza dos personagens e sua posição social. É a partir desses dois princípios, diversidade de movimento e coerência interna, que o pensamento estético clássico se desdobrará até o século XIX (LANEYRIE-DAGEN, 2004).

<sup>14</sup> Sobre a fisionomia e a expressão dos afetos: “Para o bom pintor é fácil pintar o homem, porém difícil pintar seu estado mental que deve ser expresso através do movimento de seus membros e gestos. Por isso deve observar os mudos que sabem gesticular como ninguém ao transmitir suas emoções e desejos (LANEYRIE-DAGEN, 2004)”.

Figura 2



Exemplo de composição dinâmica: O rapto das filhas de Leucipo (1617) de Peter Paul Rubens

Fonte: Wikipédia

Mas foi somente no século XVII, que o estudo das expressões faciais<sup>15</sup> ganhou contornos normativos e educacionais quando Charles Le Brun, enquanto Chanceler da Academia Real de Pintura e Escultura da França, dedicou-se à sistematização das emoções humanas. Inspirado pelas ideias de Descartes sobre as paixões da alma, Le Brun empreendeu um trabalho minucioso de descrição das modificações faciais associadas a diferentes estados emocionais, estabelecendo uma relação causal entre os movimentos internos e as expressões exteriores (MIRANDA, 2005).

Para Le Brun, a face é o local onde a alma revela de maneira mais particular o que ela sente, ou seja, o que interessava a Le Brun era o estudo da expressividade corporal das paixões através da leitura dos signos do corpo. Le Brun reafirma em seus estudos que são as causas internas do corpo que produzem efeitos na face (Figura 3). Utilizando as partes do rosto para compor um vocabulário imagético que traduzia as paixões da alma, Le Brun combinava e

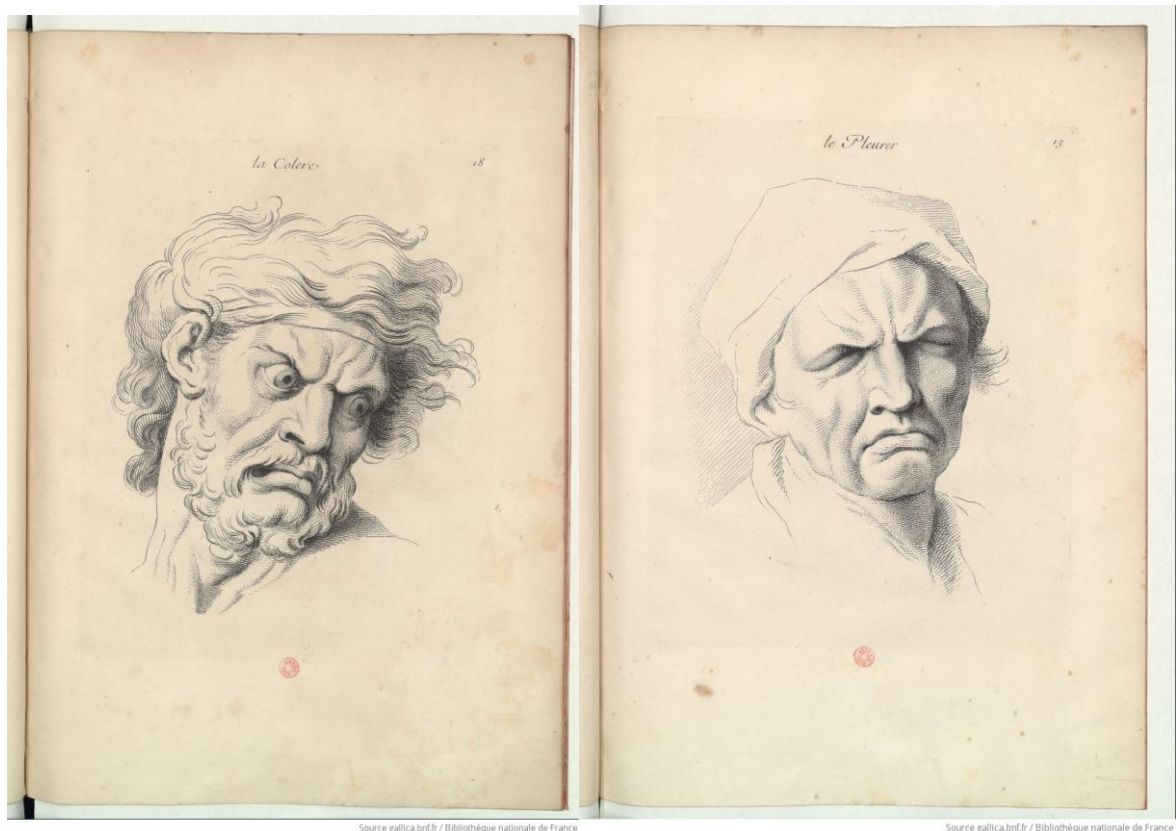
---

<sup>15</sup> “A fisiognomonia, enquanto estudo da face que busca compreender as relações entre corpo e alma, aparece-nos como uma tentativa de revelar e desvendar uma linguagem, a linguagem das expressões faciais (MIRANDA, 2005)”.

recombinava cada componente da expressão facial de modo a expressar o que a alma sentia. Todas as estruturas faciais visíveis, mas cobertas pela pele eram objeto de análise. Relacionando os movimentos internos do corpo e os movimentos faciais, Le Brun entendia que os movimentos dos elementos do rosto que formam a expressão humana possuem uma causa interna relacionada aos movimentos da alma (MIRANDA, 2005).

Foi a partir dos estudos de Le Brun, que os artistas passaram a buscar uma unidade emocional no quadro, pois as emoções retratadas eram vistas como um elo necessário para garantir que todos os elementos humanos sigam um mesmo caminho visual e emocional (LANEYRIE-DAGEN, 2004).

Figura 3



Expressions des Passions de L'ame (1698) de Charles Le Brun: La Colere (1698) e Le Pleurer (1698), respectivamente

Fonte: Gallica

Ao retomar a reflexão sobre a fisionomia sob a ótica do cinema, Miranda (2005) afirma que é por meio das imagens cinematográficas que nos educamos acerca das expressões faciais e das paixões humanas. Assim como Le Brun havia postulado que, para o pintor, a face era a porta da alma, no cinema o conceito não é diferente. São os rostos que surgem na tela do cinema

que, além de nos permitir compreender a narrativa, também moldam nossos valores morais, políticos e econômicos. Por meio desses rostos, aprendemos a interpretar as relações sociais, tanto em nossa própria história quanto na história coletiva. As imagens cinematográficas se tornam significativas porque carregam memória.

Ao referenciar Munsterberg, Miranda (2005) diz que o principal objetivo do cinema é retratar as emoções humanas e a força dessa representação está no entrelaçamento de gestos, atos e expressões faciais<sup>16</sup>. O rosto é capaz de transmitir uma emoção por si só, com os movimentos sutis da boca, dos olhos, da testa e das narinas. A ação do ator, portanto, é essencial para atrair a atenção do espectador, mas é através das emoções que as imagens ganham sentido e unidade.

As expressões faciais são a manifestação mais subjetiva e individual do ser humano, mais até do que a fala. No cinema, essa subjetividade é concretizada através do "close-up" (ou "dose"). Ao apresentar um rosto isolado, o cinema desconecta o espectador do espaço e o transporta para uma dimensão única: a da fisionomia. Quando o rosto se torna fisionomia se torna também linguagem (MIRANDA, 2005).

No cinema de animação, o personagem é inteiramente construído, seja por meio de desenho, pintura ou modelagem, e apresenta as duas dimensões previamente discutidas. Por um lado, sua atuação é encenada pelo animador, que lhe confere movimento, gestualidade e emoção, assumindo um papel análogo ao de um ator na construção da performance. Por outro, o personagem, quando construído a partir do desenho, se insere no campo pictórico e deve atender às especificidades do estudo da fisionomia e da expressão visual, como na pintura. (WELLS & MOORE, 1988).

Assim como Aumont (2006) argumenta que o ator no cinema 'usa' uma máscara ao representar algo que ele não é, no cinema de animação não é diferente. A relação formal entre um personagem animado e uma 'máscara' - a forma como os animadores transmitem uma mensagem através dos personagens - é, em parte, um reflexo das técnicas de animação utilizadas. Em filmes de animação, as limitações tecnológicas acabam por levar à simplificação tanto da aparência quanto dos movimentos dos personagens (PIKKOV, 2010).

---

<sup>16</sup> No entanto, na animação, essa lógica pode ser completamente subvertida. Existem filmes que conseguem transmitir emoções intensas mesmo utilizando personagens totalmente inexpressivos. Um exemplo é Balance (1989), de Wolfgang e Christoph Lauenstein. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=l2rm6fYQdpM>>

Também chamadas de Imagens Icônicas, essas imagens resultam da simplificação da forma das coisas animadas e carregam um significado básico, como o rosto sorridente. Isso permite que o espectador se identifique com um personagem em maior medida do que imagens realistas. Nessa teoria, os personagens realistas assumem atributos de uma entidade específica, enquanto que nos designs icônicos são mais como um ‘homem comum’ ou ‘mulher comum’. Dessa forma, é possível afirmar que os personagens animados integram um sistema de signos mais complexo e abrangente do que apenas a figura do próprio personagem em si (PIKKOV,2010).

Como exemplo dessa relação, pode-se considerar os personagens da animação *O Rei Leão* (1994) e (2019) da Disney, nas suas duas versões, tradicional e Computer-Generated Imagery<sup>17</sup>, ou CGI. Na animação tradicional, a ‘máscara’ confere uma significação básica, especialmente, devido ao fato de que na animação tradicional, há a possibilidade de exagerar a fisionomia dos personagens. Esse efeito, no entanto, não é plenamente alcançado na animação em CGI, que depende mais da fidelidade à realidade física e menos da estilização exagerada típica da animação tradicional (Figura 4).

Pikkov (2010) diz que além desse efeito de significado básico das imagens icônicas, as ‘máscaras’ também conferem aos personagens um poder significativo que vai além da simples representação de agentes performáticos. Por exemplo, ele cita Homer Simpson, personagem da animação *Os Simpsons* Criada por Matt Groening, dizendo que o personagem não é apenas um personagem animado, mas também um símbolo do americano moderno, ou ainda, mais amplamente, do homem típico de uma sociedade de bem-estar.

Nesse contexto Furniss (2009) observa que os personagens em animações, principalmente comerciais, são figuras reconhecíveis do mundo real, já que isso aumenta as chances de sucesso de um estúdio, e que esses personagens costumam seguir convenções bastante tradicionais. Embora haja variações de uma produção para outra ou de uma série para outra, existe uma tendência forte em representar ‘tipos’ que se alinham a fórmulas populares do passado ou que são facilmente reconhecíveis de outros contextos. A autora cita como exemplo a personagem Jessica Rabbit, do filme *Uma Cilada Para Roger Rabbit* (1988), dirigido por Robert Zemeckis, que claramente se insere em uma tradição de ‘tipos femininos’.

---

<sup>17</sup> Em português: imagens geradas por computador.

Figura 4



O poder da fisionomia na animação: O Rei Leão (1994) dos estúdios Walt Disney, O Rei Leão live action (2019) dos estúdios Walt Disney, respectivamente

Fonte: Animation Screencaps

Entretanto, Furniss (2009) diz que em algumas animações, mesmo utilizando ‘tipos convencionais de personagens’, elas se destacam ao apresentar figuras totalmente desenvolvidas, com personalidades únicas. Como exemplo, ela cita o curta-metragem Os Três Porquinhos (1933), dirigido por Burt Gillett. Essa animação é apontada como uma das primeiras

na ‘animação de personalidade’, um termo utilizado para descrever o trabalho que se dedica a delinear personagens por meio do desenvolvimento do movimento e da voz.

Em *Os Três Porquinhos*, embora os personagens pudessem facilmente ser retratados de forma semelhante, houve um esforço para diferenciá-los entre si. A autora diz que o porquinho que constrói sua casa com tijolos, por exemplo, é retratado como muito mais sério, especialmente através do seu movimento, em contraste com os outros dois porquinhos mostrados dançando alegremente em frente às suas casas (Figura 5) (FURNISS, 2009).

Nesse sentido, o espectador é capaz de se identificar com personagens que possuem personalidades marcantes, que lembram alguém conhecido (ou até a nós mesmos), ou que oferecem um modelo idealizado de alguém. Essa identificação reforça o conforto e a lealdade do público. Atualmente, a tendência de criar histórias altamente pessoais, nas quais os próprios artistas se inserem, é mais evidente em animações produzidas por criadores independentes, fora do sistema dos grandes estúdios.

Figura 5



Tipos convencionais de personagens: Screenshot dos filmes *Uma Cilada Para Roger Rabbit* (1988) e *Os Três Porquinhos* (1933), respectivamente.

Fonte: Animation Screencaps e Disney Fandom

### 2.3 O CENÁRIO

Segundo Furniss (2009), nos filmes de animação as imagens comumente são divididas em duas categorias: personagens e cenário. Sendo os personagens o elemento de maior destaque da animação, que atrai o foco da atenção do espectador. Mas os cenários são igualmente importantes para a compreensão da narrativa e para a estética final da animação.

Sobre os cenários, Betton (1987), diz que a disposição dos elementos que compõem uma imagem é uma arte por si só, e a composição dos cenários “consiste essencialmente em organizar e arranjar da melhor maneira possível todos os elementos, do principal ao secundário, a fim de se obter um equilíbrio harmonioso do conjunto, ou um efeito psicológico ou dramático”.

Contudo, a composição dos cenários não deve se sujeitar apenas a um raciocínio lógico, pelo contrário, o artista deve ser capaz de atrair a atenção do espectador através da organização desses elementos, já que tanto o elemento principal quanto o ambiente em seu entorno, interagem formando um sistema profundamente ligado. Na imagem, a atenção do espectador é atraída pelo elemento de maior densidade plástica, dramática ou de maior significação e a maneira como a imagem animada é planejada irá interferir na forma como ela é lida (BETTON, 1987).

Furniss (2009) corrobora esse pensamento e afirma que o cenário desempenha um papel crucial na estética de qualquer obra animada. Cada composição visual em um filme animado é cuidadosamente planejada no layout, onde a aparência dos cenários, o posicionamento dos personagens, a edição de cenas e os tipos de movimentos de câmera utilizados no filme são planejados juntamente com o diretor do filme visto sua importância.

Já Maciel (2017) afirma que, no cinema, o cenário pode vir para o primeiro plano, deixando de ser um receptáculo para as interações humanas para ser a própria discussão da narrativa. Em filmes de atores comumente o cenário consiste em uma instalação física já existente em que o cineasta, ao reorganizá-lo, cria um mundo artificial para encenar a ação. A maneira como o cenário é organizado pode alterar como a leitura da ação do filme é compreendida pelo espectador.

Mas no cinema de animação, os cenários são geralmente estruturados a partir do desenho, e para construir esses cenários, os animadores precisam ter um profundo conhecimento técnico sobre composição pictórica.

Kuiper (1957) em sua tese, argumenta que o conceito de composição pictórica é discutido de diversas maneiras na literatura e apresenta diferentes definições que refletem seus interesses específicos de seus autores. Sendo a definição mais aceita de composição como o produto da avaliação subjetiva dos elementos e seus relacionamentos, que pode ser alterada conforme novos elementos são introduzidos no processo. Além disso, a composição é um fenômeno comum nas artes visuais, incluindo pintura, fotografia que, apesar de utilizarem técnicas distintas, apresentam um mesmo problema: a expressão visual.

Para Kuiper (1957) a teoria da composição está profundamente ligada à teoria da comunicação. A definição de composição pictórica, no sentido das artes, também pode ser o de uma "retórica básica da declaração pictórica". A composição pictórica nesse sentido seria um resultado, e não uma causa, sendo o portador da expressão e não a expressão em si.

Já a definição de comunicação sugere que esta é a capacidade de transmissão de mensagens entre mentes, incluindo não apenas a fala escrita ou oral, mas também das artes visuais. Nesse contexto, a composição pictórica no cinema tem uma função primária de comunicação, mas não apenas para que o espectador aceite a informação, e sim para que o significado seja transmitido com clareza e intensidade. A composição, portanto, deve ser expressiva e apresentar uma atitude em relação ao que está sendo retratado, influenciando a percepção do espectador (KUIPER, 1957).

A literatura cinematográfica aponta quatro funções principais da composição pictórica: (1) comunicar informações e emoções de maneira eficaz, (2) retratar diferentes atitudes em relação ao tema do filme e influenciar a resposta do público, (3) estabelecer uma conexão visual com o restante do filme e (4) causar uma impressão visual satisfatória, ordenando os elementos da cena de forma estética e focando a atenção do espectador no ponto de interesse.

Kuiper (1957), afirma que a composição do quadro é a menor unidade inteira de expressão visual na linguagem pictórica do cinema. A construção do quadro cinematográfico ocorre no domínio visual, onde o material escrito e a análise verbal é substituído pelas representações e análises visuais. O autor divide a base de uma boa composição pictórica em três aspectos: comunicação e intenção do quadro, elementos de composição e estética.

Em relação à ‘comunicação e intenção do quadro’, Kuiper (1957) afirma que esta é a base para a composição do quadro cinematográfico e que, geralmente, é definida pelo roteiro ou durante a construção dos cenários, mas que pode ser modificada durante a filmagem ou edição. Nesse contexto, a análise plástica é essencial já que envolve uma avaliação intuitiva e racional dos elementos visuais disponíveis. Outro fator importante a se avaliar nessa primeira fase de criação da imagem cinematográfica é a representação visual, que trata da forma como os sinais visuais são organizados na tela para criar uma representação bidimensional do mundo tridimensional, sintetizando ‘o que o homem sabe e o que vê’.

Sobre os elementos de composição, Kuiper (1957) diz que é a partir da organização dos componentes visuais que se forma uma composição completa. Esses elementos incluem o quadro, o campo de ação, pontos, linhas, áreas, formas, luz, espaço, tempo e movimento. Cada um desses aspectos contribui para a estrutura visual da cena, organizando os elementos para alcançar um efeito específico.

Por fim, Kuiper (1957) diz que a estética é fundamental para avaliar a composição de uma tomada, considerando o prazer sensorial proporcionado pelos elementos visuais e as

emoções geradas. A estética também envolve a avaliação do valor organizacional da composição, determinando a importância das sensações, declarações e emoções transmitidas.

Em termos de composição para cenário, os principais aspectos da composição pictórica descritos por Kuiper (1957) são: a representação visual e os elementos de composição. Isso porque estes são os dois pilares que formam a base para a organização visual dentro do quadro cinematográfico e, conseqüentemente, para a criação de cenários eficazes capazes de transmitir a intenção do diretor e a atmosfera desejada para a narrativa.

A representação visual, conforme delineada por Kuiper (1957), é a maneira como ocorre a tradução do mundo tridimensional para a tela bidimensional do cinema e como os elementos estruturais da imagem são dispostos de forma a criar uma visão coerente e significativa para o espectador, não apenas ilustrando a história, mas também comunicando uma mensagem emocional ou simbólica.

Este processo envolve a utilização de signos visuais da linguagem cinematográfica, ordenados de maneira a produzir uma aproximação bidimensional do mundo tridimensional. Logo, a representação visual é crucial para determinar como os objetos e o espaço do cenário serão percebidos pela câmera e, por extensão, pelo público. A escolha dos materiais, das formas e da disposição dos elementos no cenário deve levar em consideração como estes serão representados visualmente na tela para atingir o efeito desejado.

Os elementos de composição, por sua vez, constituem o alicerce visual com os quais a composição pictórica é construída. A composição do cenário não se limita a uma simples disposição de objetos, mas envolve uma análise detalhada de como cada elemento contribui para a narrativa visual. O enquadramento da cena, por exemplo, define o espaço visível ao espectador e pode destacar elementos específicos, guiando o olhar do público para pontos de interesse ou criando uma sensação de profundidade e perspectiva (KUIPER, 1957).

Dessa maneira, é possível perceber que é através da organização dos elementos visuais e da representação pictórica, que o cenário pode adquirir função comunicativa e integrar ativamente o discurso visual do filme. A composição estabelece conexões simbólicas e emocionais que orientam a leitura do espectador.

### 2.3.1 A representação do espaço

O primeiro aspecto da composição pictórica analisada para a construção da imagem animada do filme fruto desta pesquisa é o cenário<sup>18</sup>. Especificamente, o cenário construído a partir da perspectiva<sup>19</sup>. Existem cinco tipos de perspectiva<sup>20</sup>: de um ponto de fuga, de dois pontos de fuga, de três pontos de fuga, perspectiva forçada e perspectiva atmosférica. No entanto, a perspectiva de um ponto é a mais comumente utilizada para a criação das imagens animadas (BYRNE, 1999).

O cinema pode ser considerado a forma de arte que mais se empenhou em representar a imagem a partir de elementos que simulam o mundo real observado pelos sentidos humanos, ou seja, através da perspectiva. As projeções do cinema eram um verdadeiro espetáculo e ofereciam um valor de mundo real às imagens na tela, mas esse método de representação é um legado da pintura (BARBOSA, 2008).

No Renascimento, a perspectiva linear<sup>21</sup> de Brunelleschi, era o método utilizado para se pensar o espaço pictórico como a forma mais fiel de construção da realidade visível. Como artifício, o cinema utilizou e utiliza essa perspectiva já que, a partir dela, o espaço se constrói pelo ponto de vista do sujeito, colocando-o sempre como um observador centralizado, ou seja, a visão da câmera se confunde com o ‘eu/olho’<sup>22</sup> do observador. O quadro fotográfico do cinema e o quadro da pintura estão à altura dos olhos do observador mesmo que este não esteja em cena’ (BARBOSA, 2008). Já Oliveira Jr. (2017) diz ser inegável a relação de ‘parentesco’ entre a cultura visual do cinema e a perspectiva renascentista, mesmo que o intuito final seja desafiá-la ou negá-la.

Os estudos sobre a origem da perspectiva de Hubert Damisch (1993), reforçam a hereditariedade entre os estudos de Brunelleschi com os dispositivos cinematográficos, como uma antecipação do modelo ótico que seria adotado pela fotografia e o cinema. Segundo

---

<sup>18</sup> Cabe destacar que, em determinados casos, os filmes de animação podem ser produzidos sem a necessidade de cenários. Contudo, para os propósitos desta monografia, serão analisadas apenas animações em que os cenários constituem elementos fundamentais na construção do discurso fílmico.

<sup>19</sup> A perspectiva apresentada é a transformação geométrica que projeta o espaço tridimensional em uma superfície plana, seguindo regras específicas e não a perspectiva ideológica (AUMONT, 2006).

<sup>20</sup> O autor não considera em sua análise as perspectivas isométrica e cavaleira, embora reconheçamos sua existência. No entanto, optamos por seguir a classificação proposta por Byrne (1999), uma vez que o filme fruto desta pesquisa não emprega esses tipos de perspectiva.

<sup>21</sup> Também chamada de perspectiva de um ponto de fuga; perspectiva renascentista; perspectiva central ou perspectiva paralela.

<sup>22</sup> o ‘eu’ como um jogo de significado entre as palavras ‘I’ e ‘Eye’ no inglês.

Damisch (1993), a perspectiva renascentista tem mais importância na cultura atual do que durante o renascimento, para o autor “Não há tantas pinturas assim construídas de acordo com uma perspectiva estrita no século XV; já o filme, a fotografia, as novas mídias, dependem diretamente dela” (OLIVEIRA JR, 2017)

A perspectiva renascentista (Figura 6), evidentemente, não é o único método nem o método universal de representação do espaço, na Idade Média, por exemplo, havia a perspectiva hierárquica. Contudo, os estudos geométricos, matemáticos e científicos de Brunelleschi sistematizaram um método construtivo que permitia a representação do mundo com base em como o observamos - como raios de luz incidem no olho humano após atravessarem o plano da pintura. E sendo ou não a melhor forma de se representar o mundo visível, a perspectiva renascentista molda a forma como o espaço é enxergado e é certamente o método mais utilizado pelo cinema (CRUZ, 2007).

Como exemplo de obra construída a partir dos princípios da perspectiva renascentista, Barbosa (2008) cita a obra *A última ceia* de Leonardo da Vinci, e diz que o artista ao estabelecer esse recorte cria a ilusão de um espaço contínuo que segue para o centro do quadro, dessa forma, o observador tem a sensação de ‘vislumbrar a cena como uma janela’. Outros exemplos clássicos do uso da perspectiva linear são os quadros ‘*Escola de Atenas*, Rafael Sanzio (1509-1510)’ e ‘*Cidade Ideal - Urbino*, atribuída a Piero della Francesca (1498)’.

Como visto, a perspectiva renascentista representava o espaço a partir do ponto de vista de um observador centralizado. Para Aumont (2006) a perspectiva adota sistemas que refletem uma determinada visão do mundo e de percepção humana priorizando valores simbólicos em vez do realismo visual. A perspectiva renascentista, busca imitar a percepção natural atribuindo à visão um papel de modelo para a representação do mundo real, o que reflete na ideia de que a perspectiva é uma forma simbólica de nossa percepção.

Oliveira Jr (2017), traz como exemplo, o uso da perspectiva renascentista no filme “*Janela Indiscreta*” (*Rear Window*, 1954), dirigido por Alfred Hitchcock. Nesse filme, Hitchcock utiliza a visão através da janela como uma metáfora da representação visual tanto dos limites do código interpretativo, da própria perspectiva, quanto de seu contexto narrativo, o que significa essa perspectiva. Segundo o autor, ao colocar a janela como figura central da construção narrativa do filme, Hitchcock remonta a Leon Battista Alberti, que em seu tratado ‘*da Pintura*’ compara o sistema da perspectiva renascentista à figura de uma janela, ou seja, o espaço pictórico ocupado pela pintura é “uma janela aberta por onde possa eu mirar o que aí

será pintado” (Alberti, 1999). Vale ressaltar que essa ‘janela’ é tanto forma quanto metáfora, ou seja, viabiliza não somente o ato de ver, mas também um espaço que dá origem ao visível. O espectador do quadro ao interpretar os vestígios físicos da pintura o atribui de sentido (OLIVEIRA JR, 2017).

Figura 6



A perspectiva renascentista: A Última Ceia (1495-1498) de Leonardo da Vinci; Escola de Atenas (1509-1510) de Rafael Sanzio; Cidade Ideal - Urbino (1498), respectivamente.

Fonte: Wikipedia

Logo, para Oliveira Jr (2017), tanto a janela em Hitchcock () quanto a janela em Alberti constroem um modo racional de ver e significar o espaço ao instaurar “um campo de leitura, de representação, de interpretação de traços visuais” e dotados de signos. Contudo, a perspectiva requer um sistema de orientação específico o que cria a ilusão de ‘olhar através’. O quadro/janela do cinema e da pintura, estão baseados numa ilusão de profundidade subordinada a esse sistema de orientação.

Portanto, o uso da perspectiva renascentista que coloca o quadro como uma janela, constitui não somente um modelo de representação do mundo real, como teorizado matematicamente por Brunelleschi, mas também um espaço de significação. Oliveira Jr (2017) conclui que o dispositivo da perspectiva cria um campo de leitura encadeando elementos visuais em signos que levam a um olhar através do quadro.

Figura 7



Janela Indiscreta (1954) de Alfred Hitchcock

Fonte: Movie Screencaps

Essa ilusão de profundidade que coloca o olho do observador como o vértice da pirâmide visual, sugere um olhar fixo e afastado, permitindo um olhar sem ser visto, um ponto de observação imutável que torna o observador invisível.

Para conotar realismo, o nível de fidelidade visual deve necessariamente corresponder a um certo grau de semelhança entre a imagem e a impressão sensorial correspondente. Dentre esses graus de iconismo a imagem fotográfica apresenta a experiência mais aproximada da coisa real como vista diretamente na natureza. Em termos ilusionistas é a imagem de maior efeito realista. (BARBOSA JÚNIOR, 2012, p.450)

Como visto, o uso da perspectiva tanto na pintura quanto no cinema vai além de uma técnica de composição visual, mas também como um instrumento simbólico de significação da imagem. No cinema de animação, essa abordagem não é diferente<sup>23</sup>. A perspectiva renascentista, além de organizar o espaço visualmente, também é utilizada para construir e comunicar camadas simbólicas importantes para a narrativa.

Um exemplo é a utilização simbólica da perspectiva na cena do filme *Princesa Mononoke* (1997) de Hayao Miyazaki, na qual o personagem Ashitaka (Figura 8) busca conselho da sacerdotisa sobre seu futuro. Esse momento ocorre após Ashitaka matar o deus javali e ser ferido por ele. A perspectiva renascentista é aplicada na cena para centralizar a figura da sacerdotisa como o ponto de maior importância da imagem, já que é ela quem irá revelar o destino de Ashitaka.

---

<sup>23</sup> É importante destacar que aqui estão sendo considerados filmes de animação figurativos e que buscam uma ilusão de profundidade em seus cenários.

Ao mesmo tempo, a perspectiva é utilizada para posicionar Ashitaka de maneira inclinada e abaixo da sacerdotisa, o que simboliza sua subordinação não apenas ao destino que ela irá revelar, mas também à própria figura da sacerdotisa. Esse posicionamento visual cria uma hierarquia simbólica, onde Ashitaka, apesar de ser o príncipe da aldeia, se vê em uma posição de vulnerabilidade e dependência em relação à sacerdotisa e à decisão que ela tomará. Esse contraste entre sua posição física na cena e seu status dentro da comunidade destaca uma tensão significativa no momento, refletindo a dualidade de sua situação, em que ele, apesar de príncipe, se vê subordinado ao destino que está prestes a ser traçado por uma autoridade superior.

Figura 8



A Princesa Mononoke (1997) de Hayao Miyazaki

Fonte: Animation Screencaps

A perspectiva renascentista se fundamenta em um mecanismo que não apenas geometriza o espaço, mas também automatiza a visão. Sua principal função é estabelecer um modelo de representação que organiza o espaço da história, transformando o quadro, enquanto janela da representação, em um dispositivo essencial. Dessa maneira, a perspectiva não se limita a mostrar; ela também "pensa", revelando que o quadro está constantemente "tramando algo" em relação ao espectador (OLIVEIRA JR, 2017).

O quadro, enquanto tela, funciona como uma engrenagem produtora de efeitos de representação, ao organizar o espaço representado por meio da disposição ou arranjo dos elementos dentro de seus limites. Nesse contexto, a perspectiva, ao atuar como um meio de organização da realidade percebida - ou como a conversão do mundo desestruturado da

percepção imediata em um universo geometrizado - encontrando seus limites ao manipular as incertezas do olhar, explorando as tensões entre o visto e o não visto (OLIVEIRA JR, 2017).

### 2.3.2 Escala de planos

Aumont (2006) diz que a ideia de ‘quadro’<sup>24</sup>, decorrente da pintura, foi utilizada pela fotografia que expandiu seu conceito ao destacar a relação entre o quadro do instantâneo e o olhar do fotógrafo. No entanto, as palavras ‘enquadrar’ e ‘enquadramento’ surgiram com o cinema para descrever o processo - mental e material - de criar uma imagem em uma determinada posição espacial vista a partir de um ângulo específico. Então, o ‘enquadramento’ passou a designar os valores topológicos ou expressivos do quadro.

No cinema clássico, o enquadramento tende a centralizar o sujeito e muitas vezes, a escolha e a clareza da narrativa está associada ao posicionamento dele no plano cinematográfico. O plano, por sua vez, é definido como a imagem persistente entre o ligar e o desligar da câmera à cada vez. O tempo de duração de cada plano é variável e diretamente ligada à escolha do diretor, sendo maior ou menor dependendo de seu conteúdo dramático (BARBOSA, 2008).

Nos primeiros filmes, a distância entre a câmera e o objeto filmado era mais ou menos constante, permitindo que as pessoas fossem filmadas em pé. Com o tempo, essa distância foi variando e fazendo com que os objetos se tornassem menores ou, em alguns casos, maiores, quando ultrapassavam os limites do quadro. Para lidar com essa relação variável entre a distância da câmera e o tamanho aparente dos objetos, foi criada uma tipologia simples de ‘escala de planos’.

Essa escala pode variar entre línguas e tradições cinematográficas. Na tradição francesa, vai desde o plano geral (com personagens perdidos no cenário) até o primeiríssimo plano (em que o rosto ocupa todo o quadro), passando por planos como o de conjunto, americano, médio, aproximado e primeiro plano. A escala de planos está relacionada ao tamanho das personagens filmadas em pé, com a cabeça visível no quadro. (AUMONT, 2006).

Para Barbosa (2008), na pintura, essa relação não é diferente. A representação do ser humano, ressaltando suas formas, expressões, emoções e sentimentos, tem sido constantemente uma prioridade tanto do cinema quanto da pintura. Diferentes tipos de planos já eram utilizados por pintores mesmo antes da construção do Cinematógrafo pelos irmãos Lumière em 1895.

---

<sup>24</sup> quadro-objeto

Para Barbosa (2008) os tipos de enquadramentos mais comumente encontrados em pinturas e que são essenciais para a linguagem cinematográfica são:

- a) **Plano Aberto:** Neste plano o personagem é mostrado envolvido pelo cenário, a câmera está distante o que permite visualizar a ambientação da cena.

Figura 9



O Jogo do Croquete (1873) de Édouard Manet e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

- b) **Plano Médio:** Neste plano, o personagem aparece mais próximo das bordas da cena, mas ainda é possível ver parte do cenário, permitindo uma movimentação em cena.

Figura 10



O Tocador de Pífaros (1866) de Édouard Manet e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

- c) **Plano Americano:** Neste plano o personagem é mostrado do joelho para cima, originalmente surgiu nos filmes ‘westerns’ - os faroestes - para mostrar a cartucheira do revólver na cintura do personagem.

Figura 11

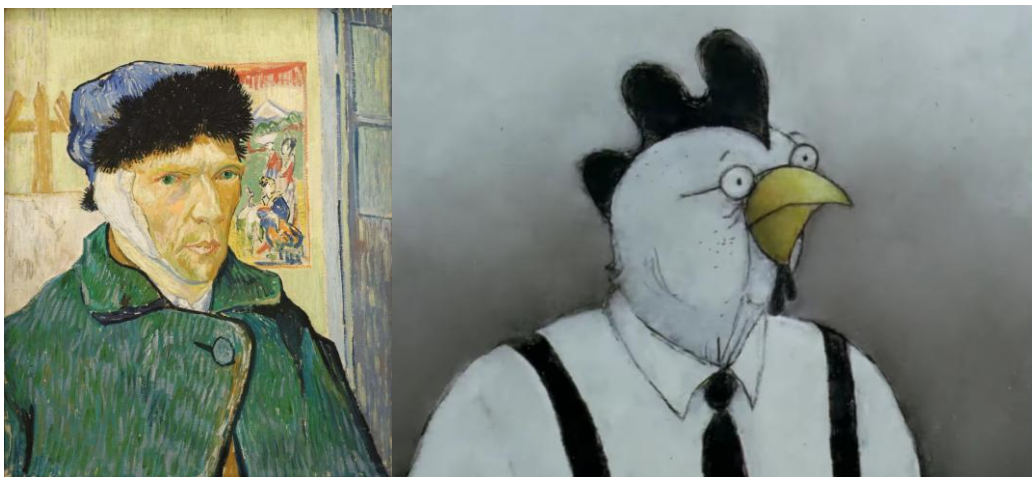


Édouard Manet (1867) de Henri Fantin-Latour e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

- d) **Primeiro Plano:** Neste plano o personagem é visto do busto para cima, é utilizado para mostrar características, intenções e atitudes dos personagens. Na pintura é comumente utilizado em retratos pois evidencia o modelo.

Figura 12



Autorretrato com a Orelha Cortada (1889) de Vincent van Gogh e Screenshot do filme When the Day Breaks (1999) de Amanda Forbis e Wendy Tilby

Fonte: Wikipedia; NFB

- e) **Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe:** No primeiríssimo plano os personagens são mostrados do ombro para cima, já o plano detalhe mostra partes do corpo em detalhes como boca, mãos, olhos etc. Esse plano também é utilizado para mostrar objetos.

Figura 13



Menino Rindo (1625) de Frans Hals; Screenshot do filme String (1991) de Wendy Tilby; Três Peras (1878-1879) de Paul Cézanne e Screenshot do filme String (1991) de Wendy Tilby, respectivamente

Fonte: Wikipedia; NFB

- f) **Plano Conjunto:** Por fim, há o plano conjunto que enquadra dois ou mais personagens no mesmo plano. Na pintura é comum composições envolvendo a disposição de várias pessoas no quadro.

Figura 14



Henri Fantin-Latour no Canto da Mesa (1872) de Henri Fantin-Latour e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.

Fonte: Wikimedia; Fabiolous

Já em relação aos ângulos da câmera BETTON (1987) descreve três maneiras de posicionar o ângulo de vista do espectador:

- a) **Sem Ângulo:** Neste ângulo a câmera está posicionada horizontalmente na altura do olho do observador, não há deformação de perspectiva.

Figura 15



A Última Ceia (1495-1498) de Leonardo da Vinci e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

- b) **Plongée:** A câmera é posicionada acima do objeto filmado, gerando um ângulo que apresenta uma deformação de perspectiva. Neste ângulo, os planos parecem ‘esmagados’, ‘pregados ao chão’, o que diminuiu o tamanho das pessoas, criando um efeito de pequenês tanto física quanto psicológica.

Figura 16

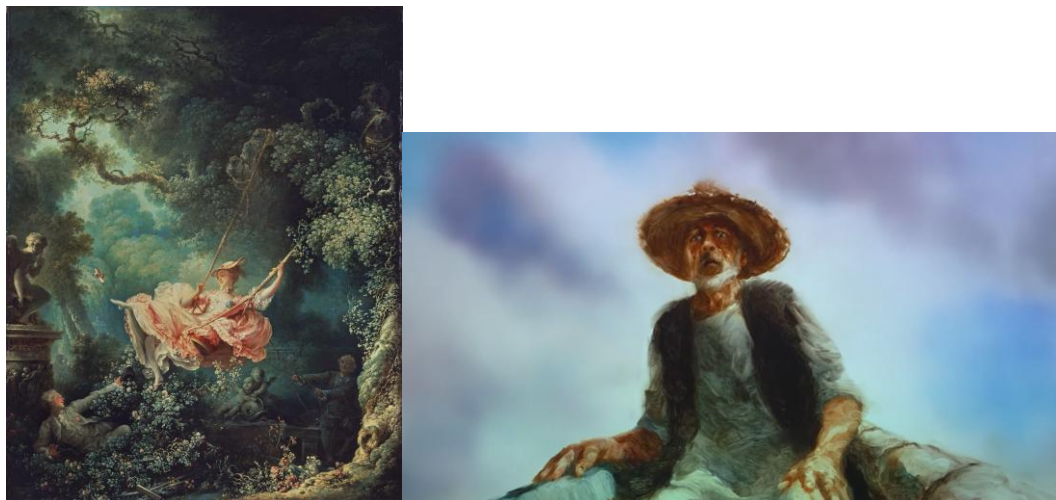


Queda de Ícaro (1558) de Pieter Bruegel (o Velho) e String (1991) de Wendy Tilby, respectivamente

Fonte: Wikipedia; NFB

- c) **Contra Plongée:** Neste ângulo a câmera está posicionada objeto filmado. Também ocasiona uma deformação de perspectiva que confere ao plano um efeito de grandiosidade. No contra plongée os personagens parecem altivos física e psicologicamente.

Figura 17



O Balanço (1767) de Jean-Honoré Fragonard e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, respectivamente

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

Como apresentado, a pintura não apenas antecipou e influenciou o uso da perspectiva e da escala de planos, mas também estabeleceu os princípios estéticos que o cinema, posteriormente, veio a incorporar e reinventar e a forma como cada elemento é ordenado no

espaço pictórico, sendo pontos importantes para a construção da narrativa do filme. Como argumenta Betton (1987):

O espaço filmico não é apenas um quadro, da mesma forma que as imagens não são apenas representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem. Tem um valor dramático ou psicológico, uma significação simbólica; tem também um valor figurativo e plástico e um considerável caráter estético. (Betton, p.29, 1987)

Contudo, nem o cinema de animação nem a pintura são capazes de criar elementos fidedignos à realidade como o aparato da fotografia, já que são produzidos através da manipulação dessa realidade (CRUZ, 2007).

## 2.4 A ILUMINAÇÃO

Outro elemento de composição descrito por Kuiper (1957) imprescindível para a composição pictórica, e por consequência, para a criação da imagem animada colorida analogicamente é a luz.

Assim como Kuiper (1957), Maciel (2017) argumenta que a luz - principalmente os efeitos da iluminação - é essencial na construção da imagem cinematográfica, porque é a partir dela que os objetos se tornam visíveis e as tonalidades são definidas. A iluminação é vital para modelar os objetos, criar profundidade e promover a atmosfera do filme. Mais do que permitir ver, a maneira como o ambiente é iluminado pode alterar a percepção de espaço, criando contrastes entre luz e sombra que adicionam drama ou suavidade à cena, além de guiar o foco do espectador a um ponto de destaque<sup>25</sup>. Segundo Betton (1987):

A iluminação é um cenário vivo e quase um ator. cria lugares, climas temporais e psicológicos, cria estética. Assim como as linhas, as formas e as cores, a luz pode produzir efeitos sobre a sensibilidade de nossos olhos, mas também sobre nossa sensibilidade como um todo. (BETTON, 1987 p.55)

Compreender como a luz incide sobre os objetos é fundamental para representar os diferentes tipos de superfícies que compõem esses objetos, principalmente em animações pintadas de maneira analógica já que a iluminação nesses filmes também é desenhada ou pintada<sup>26</sup> (MACIEL, 2017).

---

<sup>25</sup> Um ponto de destaque é um ponto de claridade relativa sobre uma superfície (MACIEL, 2017)

<sup>26</sup> É importante ressaltar que há técnicas de animação que fazem uso de outros recursos de iluminação. Filmes *stop motion*, por exemplo, podem fazer uso de iluminação direta como em um filme *live action*. Filmes em CGI possuem recursos digitais de simulação de luminosidade e mesmo técnicas artesanais podem fazer uso de técnicas

O uso adequado da iluminação é fundamental para criar atmosferas e transmitir valores expressivos no cinema. A manipulação das sombras, especialmente, desempenha um papel crucial nesse processo. Segundo Maciel (2017), existem dois tipos de sombras: a sombra própria, ou sombreamento, e a sombra projetada.

A sombra própria, ou sombreamento (Figura 18), está relacionada à natureza tridimensional dos objetos. A luz, ao passar por um meio homogêneo e isotrópico, não altera sua direção de propagação<sup>27</sup> - o que está vinculado às propriedades químicas e físicas do ambiente. No entanto, quando a luz sofre refração, sua direção de propagação pode ser alterada. Como os objetos estão inseridos em ambientes heterogêneos e anisotrópicos (Halliday & Resnick, 2010)<sup>28</sup>, isso cria áreas de maior ou menor clareza nas superfícies gerando volume nos objetos.

Figura 18



Sombreamento: O Anjo Caído (1847) de Alexandre Cabanel e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando como a luz cria o sombreamento dos objetos de cena.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

Por outro lado, a sombra projetada (Figura 19) ocorre quando a direção de propagação da luz é bloqueada por um objeto. Esse fenômeno está diretamente relacionado ao tipo de fonte luminosa, que pode ser natural ou artificial, e à intensidade da luz. A iluminação concentrada gera sombras claras e bem definidas, com texturas e contornos nítidos, enquanto a iluminação difusa cria uma luz mais suave e dispersa. E o bloqueio da luz por um objeto gera áreas de escuridão parcial ou total nas superfícies ao seu redor (Maciel, 2017).

---

específicas, como é o caso da animação em areia que normalmente é feita sobre uma placa de material transparente retroiluminada.

<sup>27</sup> A luz é propagada de maneira retilínea.

<sup>28</sup> HALLIDAY, David; RESNICK, Robert. Fundamentos de Física Óptica e Física Moderna. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos Editora S.A. vol3, 2010.

Figura 19



Sombra Projetada: Ivan, o Terrível, e o Seu Filho Ivan em 16 de novembro de 1581 (1883) de Ilia Repin e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov, representando como a luz cria uma sombra projetada sobre os objetos.

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

O controle sobre a iluminação e, por conseguinte, sobre as sombras, permite ao cineasta moldar a composição das cenas de forma precisa. Betton (1987) enfatiza que a iluminação é responsável por definir contornos, criar profundidade espacial e gerar efeitos emocionais e dramáticos, utilizando a luz para simbolizar estados psicológicos e dramáticos. Assim, a iluminação não apenas ilumina, mas também define o tom e a atmosfera de uma produção cinematográfica.

Como visto, a iluminação é um elemento essencial na composição pictórica e, portanto, na percepção visual da imagem animada colorida analogicamente. Mas, a relação entre luz e sombra também é fundamental no pensamento pictórico da pintura. Segundo Pais (2014) na pintura, a luz não é apenas um fator técnico de iluminação, é um componente simbólico e expressivo, que revela o espaço, as formas e até a alma de uma obra.

Historicamente, a luz tem sido usada para criar a ilusão de profundidade e volume para conferir à pintura um grau de aproximação com o mundo real. Nesse contexto, os efeitos de iluminação que são desenhados ou pintados exemplificam como a luz pode ser uma ferramenta de manipulação estética que transforma a percepção do espaço e da realidade representada (SENN, 2018).

O uso da luz como elemento de construção visual remonta às práticas pictóricas tradicionais em que os artistas buscavam simular a luz natural do sol ou do fogo, elementos que sempre iluminaram e definiram a visibilidade do mundo ao nosso redor. A técnica do claro-escuro permite criar a sensação de volume e a ilusão de profundidade e se tornou um dos pilares da pintura figurativa (PAIS, 2014).

Pais (2014), estabelece que na pintura a luz pode ser classificada como luz natural e luz artificial (Figura 20). A luz natural, era utilizada para modelar o referente no primeiro plano e dar profundidade ao espaço, diminuindo a luminosidade e intensidade das cores à medida que os planos se distanciam. Já a luz artificial tinha o propósito de destacar ou esconder elementos conforme a intenção do artista (PAIS, 2014).

Figura 20



Luz natural e luz artificial na Pintura e na Animação: Da esquerda para a direita, Deposição da Cruz (1507) de Rafael Sanzio; Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando a iluminação natural e a Adoração dos Pastores (1535) de Giulio Romano e Screenshot do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov representando a iluminação artificial, respectivamente

Fonte: Wikipedia; Fabiolous

No cinema de animação, a luz também é um elemento essencial já que é a partir dos recursos de iluminação que se cria a ilusão de um espaço tridimensional manipulando a relação luz e sombra. E segundo Moreira (2017), assim como na pintura, a animação oferece maior liberdade na forma de se representar a luz, permitindo exageros, distorções e a criação de efeitos que não seriam possíveis na captura fotográfica do cinema live action.

A luz também pode ser utilizada para iluminar e direcionar a cena, criando uma atmosfera temporal e até agindo como um personagem (Figura 21). Segundo Moreira (2017)

ela também é um componente fundamental para a construção simbólica do espaço, como se observa no teatro de sombras e no teatro de luz negra, onde a luz, ao criar sombras e dar forma aos objetos, estabelece o cenário da narrativa. A luz na animação não se limita a ser um elemento técnico, mas adquire uma carga expressiva e simbólica, essencial para a criação de efeitos visuais que compõem o universo da obra.

Figura 21



A Luz como Personagem: Screenshot do filme *Ubu Tells The Truth* (1997) de William Kentridge, representando como a luz atua na relação entre figura e fundo, fazendo parte integrante do personagem.

Fonte: INFX4

Já do ponto de vista técnico, Moreira (2017) diz que o cinema de animação não existe sem luz - embora os brinquedos ópticos possam se aproximar da experiência cinematográfica. Esteticamente, a luz pode ser considerada um elemento animado, e é a partir dela que a animação representa conceitos como dia e noite, interior e exterior, seja de maneira figurativa ou abstrata. No campo das técnicas, a luz pode ser usada para criar variações de ambientes e representar diferentes sensações.

A manipulação da luz no cinema de animação depende da técnica de animação. Técnicas que utilizam espaços reais como o stopmotion, a luz também é um elemento real (Figura 22), já em técnicas de animação analógica ou por animação digital, a luz é um elemento artificial criado pelo próprio artista como um pintor.

Figura 22



A Luz como Marcador Temporal: Screenshot do filme Pinocchio (1940) dos estúdios Disney mostrando a diferença da iluminação do cenário para criar a ilusão de dia e noite.

Fonte: Animation Screencaps

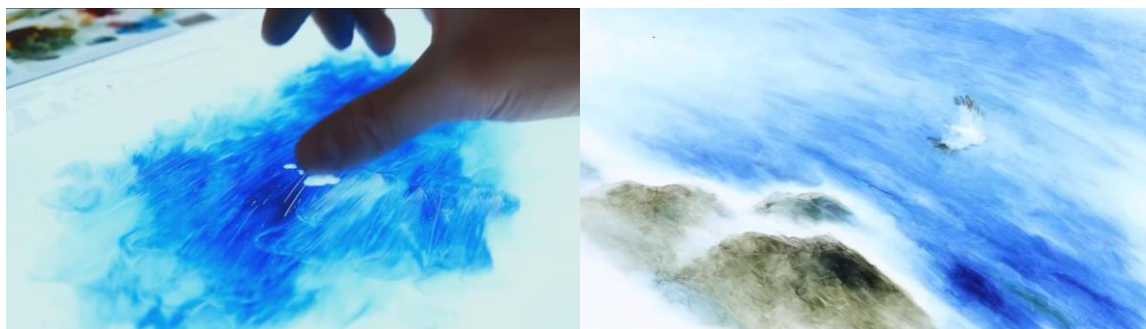
A história da luz na animação remonta aos primeiros estudos sobre a projeção de imagens. Aristóteles já havia descrito o que seria utilizado como o princípio da câmara escura, no qual um pequeno orifício em uma parede iluminada projetava uma imagem do mundo exterior. Este conceito foi posteriormente aprimorado por estudiosos como Roger Bacon, que contribuíram para o desenvolvimento da Lanterna Mágica, um dos marcos na evolução da projeção de imagens. Esse processo inicial levou, eventualmente, ao surgimento do cinema e da animação, onde a luz continua a desempenhar um papel fundamental na criação da imagem e do movimento (MOREIRA, 2017).

Como mencionado, a utilização da luz na animação varia conforme a técnica. A animação em pintura sobre vidro (Figura 23), utiliza o contraluz como um recurso cromático, sem o contraluz, a pintura sobre vidro não seria capaz de criar o mesmo efeito atmosférico<sup>29</sup>.

A luz na animação também desempenha um papel significativo na construção da atmosfera e na narrativa visual, ela não só ilumina a cena, mas também contribui para a evolução da história ao longo da ação. Moreira (2017) destaca como as sombras e as áreas escuras podem ser tão importantes quanto as iluminadas, direcionando a atenção do espectador e estimulando sua imaginação, além de garantir a harmonia visual da cena.

<sup>29</sup>Processo detalhado no tópico 3.2.1 ALEXANDER PETROV

Figura 23



A Luz como Elemento Cromático: Screenshot do vídeo Yellow Rose: Behind The Scenes with Xin Li (2017)

Fonte: Sophie Koh Channel

No contexto da construção da atmosfera, um exemplo é a iluminação no filme *Memórias de Ontem* (1991) dirigido por Isao Takahata, em que a luz funciona como um artifício visual para distinguir diferentes cronologias temporais. A superexposição da luz, cria uma névoa branca que desvanece as bordas da imagem, simbolizando a natureza etérea e imprecisa das lembranças, separando-as da nitidez do presente (Figura 24). Essa técnica, ao alterar drasticamente a iluminação do cenário, sinaliza uma mudança no tempo narrativo, transportando o espectador para o domínio da memória através de uma experiência visual distinta. A criação de esquemas cromáticos e variações de intensidade da luz são estratégias utilizadas na animação para representar diferentes horas do dia ou estações do ano, e essa mesma lógica pode ser aplicada para indicar a transição para um tempo passado, onde a luz assume qualidades particulares associadas à subjetividade da recordação.

A comparação entre a luz na pintura e no cinema de animação revela tanto semelhanças quanto diferenças importantes. Ambas as formas de arte reconhecem o poder da luz para modelar formas, criar espaço e transmitir emoções. A técnica do claro-escuro, desenvolvida na pintura renascentista, encontra eco na animação ao buscar volume e profundidade. Contudo, enquanto a pintura é estática, o cinema de animação manipula a luz ao longo do tempo, criando atmosferas dinâmicas e utilizando a luz como um elemento narrativo que evolui de acordo com o desenrolar da história.

Além disso, a natureza das técnicas utilizadas na animação influencia diretamente a representação da luz. Na pintura, a luz surge da interação entre os pigmentos e a superfície, permitindo a criação de texturas e opacidades diversas. Já na animação, seja por meio do desenho tradicional, da pintura ou da simulação digital, a luz é construída artificialmente,

proporcionando um controle preciso sobre sua intensidade, cor e direção. Essa capacidade de manipulação da luz é fundamental para dar forma à narrativa e construir o espaço e as emoções da história (MOREIRA, 2017).

Figura 24



A Luz como Evocação da Memória: Screenshot do filme Memórias de Ontem (1991) dirigido e escrito por Isao Takahata - apresentando a personagem Taeko Okajima em 1966 e 1987, respectivamente.

Fonte: Animation Screencaps

## 2.5 A COR

Segundo Furniss (2009), compreender a funcionalidade da cor nas animações de uma forma analítica é um processo complexo, já que muitos artistas desse ramo dizem recorrer a elementos subjetivos, como ‘instinto’ ou ‘inspiração’, ao escolher as cores para suas obras. No entanto, para a autora, mesmo que a aplicação das cores seja afetada por fatores intangíveis, é essencial que os artistas estudem e apliquem a teoria das cores em seus trabalhos. Isso ocorre porque a compreensão de como as cores se relacionam entre si podem influenciar a percepção do espectador sobre a animação.

De acordo com Furniss (2009), a cor é uma sensação óptica resultante da interação dos diferentes comprimentos de onda da luz visível. Quando a luz branca incide sobre um objeto, parte dessa luz é absorvida, e outra parte é refletida, e essa relação define a cor percebida pelo observador. Por exemplo, um limão reflete apenas os raios de luz amarelos, tornando-se assim

amarelo. A cor, portanto, depende da luz e das propriedades materiais do objeto sobre o qual incide. Além disso, a cor também é moldada por aspectos culturais, o que torna a interpretação das cores um fenômeno relativo e não absoluto.

Para Furniss (2009), na animação, as cores desempenham diversas funções, elas têm o poder de criar diferentes atmosferas e espaços, desde uma sensação de serenidade até um clima de claustrofobia e ansiedade, criar efeitos dramáticos, alegres ou sombrios, e até serem “ouvidas”, ou seja, podem provocar uma sensação no espectador semelhante à música, como uma forma de transmitir emoções, afetando o estado de espírito do espectador (Figura 25).

Figura 25



A Cor na Animação: Screenshot do filme A Bela Adormecida (1959) dos estúdios Disney. As cores verde, roxo e preto são utilizadas para demarcar a atmosfera vilanesca da personagem Malévola.

Fonte: Animation Screencaps

No processo de produção de um filme de animação, as escolhas das cores são determinadas por diferentes fatores técnicos e criativos, como por exemplo, o meio em que será exibido. Para a televisão, por exemplo, as cores são geralmente mais sólidas e contrastantes, pois a resolução da tela não permite o uso de sombreamentos sutis. Já para o cinema, as cores podem ser mais refinadas, com sombras e detalhes mais delicados, devido à maior resolução e ao tamanho das imagens projetadas (FURNISS, 2009).

Um detalhe importante é que comumente, nas animações as cores costumam fugir ao realismo e se adaptar à subjetividade do autor. Isso significa que as cores não precisam ser fiéis

à realidade, mas sim à emoção ou ao estado psicológico que o criador deseja transmitir. Como observa Betton (1987), as cores podem ser escolhidas com base naquilo que o autor quer expressar, permitindo que elas se afastem do realismo sem perder sua verossimilhança.

De acordo com Bacher (2008) no universo da animação, o uso da cor não é arbitrário ou apenas estético. A cor tem uma função narrativa e emocional. Para o autor, assim como existe uma ‘curva de emoção/ação’, que descreve a progressão dos sentimentos e das reações dos personagens ao longo da história, também deve haver uma ‘curva de humor de cor’, que acompanha as mudanças emocionais e atmosféricas. As cores também podem revelar condições sutis da narrativa, como por exemplo, as estações do ano, o horário do dia, as condições climáticas e os ambientes internos e externos apresentados na trama (Figura 26).

Figura 26



A cor como demarcador temporal: Screenshot do filme Balto (1995) da Universal Studios, mostrando a manipulação das diferentes temperaturas da cor para demarcar diferentes horários do dia.

Fonte: Animation Screencaps

Furniss (2009) diz que o significado das cores não se dá de forma isolada, mas por meio de harmonias cromáticas e relações dinâmicas entre elas. Para a autora, a cor não deve ser vista como uma representação direta de um símbolo, mas sim como parte de um todo harmônico, em constante transformação e interação.

Nas artes plásticas as relações cromáticas não são tão diferentes. Assim como mencionado, para Bossolan & Werneck (2010), não há uma teoria universal da cor que abranja todos seus aspectos, já que a abordagem para um entendimento sobre a cor se relaciona a fatores completamente distintos, como por exemplo, físicos, simbólicos e socioculturais. Isso ocorre

porque a cor como um fenômeno óptico é resultado da interação entre a percepção visual - o que se vê - e seu processamento mental - como se vê.

Há várias teorias distintas sobre aspectos específicos da cor para entender esse elemento visual, mas que falham em englobar as complexidades compositivas da cor na pintura. Segundo Bossolan & Werneck (2010) essas teorias se preocupam muitas vezes em compreender as dimensões da cor de uma maneira técnica - mais física - sem considerar relações cromáticas intrínsecas e como isso é demonstrado de forma prática nas artes visuais.

As cores são percebidas a partir das relações estabelecidas entre um conjunto de elementos cromáticos, e essas relações são capazes de gerar diferentes significados. Como destacam Senna (2018) e Kempinska (2006), não existe um 'dicionário visual' que funcione da mesma forma que a linguagem verbal. Nas artes visuais, as combinações de signos imagéticos formam unidades de sentido, sendo que, de acordo com as escolhas individuais de cada artista, esses signos podem adquirir interpretações completamente distintas.

O mesmo raciocínio se aplica às relações cromáticas: uma mesma cor pode ter significados e funções variadas, dependendo do papel que desempenha na composição. Isso significa que, ao combinar cores, elas adquirem novas funções conforme a relação que estabelecem com os elementos ao seu redor. A interação entre as cores pode, portanto, alterar a percepção do espaço e transformar o significado da imagem, evidenciando a influência que a combinação cromática tem sobre a sensação visual transmitida.

Bossolan & Werneck (2010) ao analisarem a cor como um elemento formal e aplicarem ao campo pictórico, estabelecem quatro sistemas de correlação entre as cores: Tonalidades; Cores primárias-secundárias; Cores quentes-frias; Cores complementares.

### **2.5.1 Tonalidades**

De acordo com Bossolan & Werneck (2010), a relação cromática de tonalidade ocorre quando uma imagem é composta por diferentes tons de uma mesma gama de cor:

Podemos dizer que toda cor - seja ela primária, secundária ou terciária - corresponde a um determinado tom. Desta forma, consideramos aqui o termo 'tom' como equivalente à cor, seja ela primária ou composta, pois qualifica a cor de acordo com sua frequência e intensidade luminosa. (BOSSOLAN & WERNECK, p.25, 2010)

Ao compor uma imagem por meio da relação tonal, cria-se um vínculo equilibrado entre as cores. Na gradação tonal, os tons extremos atraem o olhar pelo contraste claro-escuro,

enquanto os tons intermediários conectam esses opostos, guiando a visão pela obra e contribuindo para a sensação de tridimensionalidade (Figura 27).

Figura 27



Relação de Tonalidade: Davi com a Cabeça de Golias (1610) de Caravaggio; Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores<sup>30</sup> (1987) de Frédéric Back e O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov

Fonte: Wikipedia; Animation Obsessive; IMBD

O ritmo visual pode ser lento, com contrastes fortes que interrompem o olhar - como uma escada - ou rápido, com fusões suaves que criam uma passagem contínua - como uma rampa. Além disso, o contraste tonal define a relação entre figura e fundo: as áreas com maior contraste se destacam como figura, enquanto as transições suaves formam o fundo. Além disso, a saturação<sup>31</sup> das cores é um aspecto importante na relação de tonalidade já que cores saturadas e vibrantes tendem a avançar para o primeiro plano da imagem, enquanto as cores dessaturadas criam a sensação de recuo (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

#### a) Cores primárias-secundárias

<sup>30</sup> BACK, Frédéric. O homem que plantava árvores. 1987. Infantil/Drama, 30 min. Canadá: Frédéric Back, Hubert Tison. Disponível em: <<https://youtu.be/epTqUnKsuUY?si=xyzgr3-5GQHoSzSb>>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

<sup>31</sup> A saturação de uma cor corresponde a intensidade do seu cromatismo. Diz-se que uma cor é saturada quando se apresenta em sua vibração cromática máxima, ou seja, quando possui correspondência à cor luminosa. Além disso, toda cor saturada corresponde a um matiz. Já a dessaturação, ocorre quando a cor saturada é combinada com branco, preto ou cinza em diferentes proporções (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

Diferentemente da relação cromática por tonalidade que se dá dentro de uma mesma tonalidade, a relação entre as cores primárias e secundárias<sup>32</sup> ocorre entre cores distintas. De acordo com Bossolan & Werneck (2010), as três cores primárias por não compartilharem um valor cromático comum, funcionam como ‘superfícies independentes e densas’ coexistindo no mesmo plano visual - sem a hierarquia vista anteriormente. Já as cores secundárias apresentam menor peso visual por serem derivadas das cores primárias e, portanto, subordinadas a elas. Isso reafirma um caráter de planaridade da imagem onde todos os elementos parecem estar no mesmo plano visual (Figura 28). As cores secundárias podem servir como ponte quando posicionada entre duas cores primárias - por estarem próximas a elas no círculo cromático. Esse fenômeno que também se aplica às cores terciárias, que conectam áreas cromáticas mais distantes. Preto e branco, por serem neutros, se relacionam com outras cores por meio do valor tonal: o preto aproxima-se dos tons escuros, e o branco, dos tons claros.

Figura 28



Relação de Cores primárias-secundárias: The Night Café (1888) de Vincent van Gogh e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back

Fonte: Wikipedia; Animation Obsessive

## b) Cores quentes-frias

<sup>32</sup> De acordo com Bossolan & Werneck (2010), no sistema de cor-pigmento, as cores primárias são o amarelo, o ciano e o magenta/carmim (e não o vermelho). No entanto, no sistema de cor-pigmento, como a cor magenta pode ter um comportamento distinto, é mais adequado substituí-la pelo carmim.

A relação cromática entre cores quentes e frias está vinculada à temperatura aparente das cores. Com base na experiência perceptiva humana, as cores são frequentemente associadas a fenômenos naturais. O amarelo, vermelho e laranja, por remeterem ao calor, ao sol e ao fogo, são classificados como cores quentes. Em contraste, as cores que remetem ao frio, ao gelo ou ao céu, como o azul e os violetas, são classificadas como cores frias (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

De acordo com Bossolan & Werneck (2010), a temperatura cromática é definida pelas cores primárias<sup>33</sup>. O azul/ciano é considerado uma cor fria, enquanto o amarelo e o magenta/carmim são classificados como quentes. Embora o magenta seja uma cor intermediária de transição, geralmente é classificado como quente, mas apresenta uma leve vibração cromática que a aproxima das tonalidades mais frias de cores análogas, como os violetas, que estão mais próximos do azul (Figura 29). Essa mesma correlação pode ser feita com as cores secundárias e terciárias. Além disso, as cores quentes transmitem sensações de proximidade, densidade, opacidade e materialidade, enquanto as cores frias evocam distâncias, transparências, aberturas e imaterialidade (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

Com base na temperatura das cores, as relações cromáticas entre elas podem gerar os seguintes efeitos:

- Contrastes posicionais simultâneos no espaço: Esse efeito ocorre quando as cores quentes e frias criam uma distinção entre os planos da imagem. As cores quentes atraem o olhar e se expandem no espaço pictórico, enquanto as cores frias recuam e se retraem. Essa interação estabelece um dinamismo visual, proporcionando profundidade ao espaço e resultando em movimentos de avanço e recuo das cores.
- Função espacial: As cores quentes (vermelho e amarelo) e frias (azul) definem a função espacial das demais tonalidades. Secundárias e terciárias serão percebidas como quentes ou frias conforme a cor primária com que se associam. Por exemplo, o verde parece frio se mais azulado e quente se mais amarelado, mas ao lado de uma cor primária, ele assume uma relação oposta — um verde azulado será mais quente que o azul. O mesmo ocorre com o violeta, que parecerá mais quente junto ao azul

---

<sup>33</sup> A classificação entre cores quentes ou frias depende da predominância da cor primária em sua composição. Por exemplo, o verde será mais frio quando se aproximar do azul e mais quente quando se aproximar do amarelo. No entanto, a temperatura de uma cor também pode variar de acordo com seu contexto e suas interações cromáticas. Além disso, apesar de neutros, preto e branco podem assumir características quentes ou frias conforme suas nuances: tons azulados ou violáceos os tornam frios, enquanto amarelos, alaranjados ou avermelhados os tornam quentes. Ao serem aplicados a outras cores, ambos tendem a resfriá-las. (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

e mais frio ao lado do magenta. Já cores terciárias como marrons, ocre, cinzas e pretos terão sua temperatura percebida conforme os tons que sugerem, variando entre nuances azuladas, avermelhadas, amareladas, esverdeadas, alaranjadas ou arroxeadas.

Figura 29



Relação de Cores quentes-frias: Mont Sainte-Victoire e Hamlet perto de Gardanne (1850) de Paul Cézanne e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back

Fonte: Wikipedia; Animation Obsessive

### c) Cores complementares

A luz branca pode ser decomposta em várias cores, mas, na teoria da cor, ela é obtida apenas combinando as três cores primárias (azul/ciano, magenta/carmim e amarelo) e suas cores secundárias complementares - formadas pela mistura das duas cores primárias restantes. Cada cor primária tem uma cor complementar secundária que, quando combinada a ela, cria a luz branca. Os pares de cores complementares são:

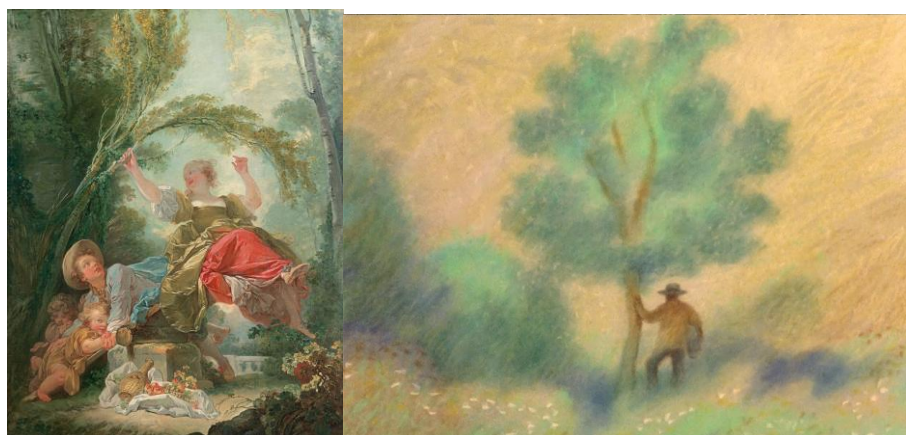
- Azul/Ciano e Laranja (já que o laranja é a mistura entre as cores primárias magenta/carmim+amarelo)
- Magenta/Carmim e Verde (já que o verde é a mistura entre as cores primárias amarelo+azul/ciano)
- Amarelo e Violeta (porque o violeta é a mistura entre as cores primárias azul/ciano+magenta)

De acordo com Bossolan & Werneck (2010), a relação entre cores complementares é amplamente usada na arte por corresponder a uma resposta natural da visão: ao fixar uma cor por muito tempo, a retina gera sua complementar como reação. Esse fenômeno cria uma atração visual entre as cores, produzindo dois efeitos espaciais principais: a fusão e a tensão espacial

(Figura 30). O efeito de fusão espacial ocorre quando as cores complementares estão dispostas de forma proximal, ou seja, próximas dentro de um mesmo campo visual, fazendo com que se percebam como um único elemento visual. Em contraste, o efeito de tensão espacial ocorre quando o par de cores complementares está relacionado de maneira distal, ou seja, longe um do outro no campo visual, criando um efeito de atração física, como se as cores fossem ímãs de pólos opostos (BOSSOLAN & WERNECK, 2010).

Para Bossolan & Werneck (2010), as cores complementares produzem no campo visual um movimento que oscila entre atração e repulsão. Esse efeito depende principalmente da distância e da saturação das cores. Em termos formais, os pares complementares geram o contraste cromático mais forte, já que em termos de valores cromáticos, eles estão em gamas afastadas entre si, ou seja, uma cor do par terá um valor de luminosidade alto enquanto outro será baixo. Os autores também destacam que a relação entre cores complementares pode ser indireta, ou seja, ocorrer por meio de tons semelhantes. Um exemplo disso é a interação entre o ocre (semelhante ao amarelo) e o cinza (semelhante ao violeta), o que acentua o contraste entre os dois pólos cromáticos. Além disso, no sistema cor-pigmento, quando pares de cores complementares são justapostos, ou seja, dispostos lado a lado, geram os efeitos de fusão e tensão. No entanto, quando misturados, resultam em uma anulação cromática, criando uma cor acinzentada.

Figura 30



Relação de Cores Complementares: A Gangorra (1752) de Jean-Honoré Fragonard e Frame do filme O Homem Que Plantava Árvores (1987) de Frédéric Back

Fonte: Wikipedia; Animation Obsessive

Como visto, a escolha das cores na animação, como em qualquer forma de arte, é um processo subjetivo e multifacetado, que envolve não apenas a compreensão técnica das cores,

mas também a exploração de suas implicações psicológicas, emocionais e relacionais. A cor tem o poder de transformar uma simples cena em uma experiência visual intensa, moldando a narrativa e a percepção do público de maneiras complexas e variadas.

O uso estratégico das cores não apenas auxilia na narração visual, mas também contribui para o desenvolvimento do enredo, ajudando a construir uma experiência mais completa e imersiva para o espectador. Assim, a cor, quando utilizada de forma intencional e cuidadosa, é um dos maiores recursos a serviço da animação, sendo essencial para comunicar sentimentos, definir atmosferas e reforçar a narrativa.

### 3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO DE AUTOR

Para os animadores independentes (em contraposição às linhas de montagem dos estúdios), fazer um filme é o mesmo que transcrever a Bíblia à mão. (Michael Atkinson, 1999, apud GRAÇA, p.18, 2006)

O ‘cinema’ pode ser conceitualmente entendido como um espetáculo realizado dentro de uma sala escura, onde espectadores, sentados com os olhos voltados na direção de imagens projetados numa tela plana, são transportados para um mundo em que histórias são narradas por meio de imagens e sons obtidos fotograficamente (GRAÇA, 2006).

Para Manovich (2000), o cinema tem seu alicerce na produção de imagens animadas, mas ao longo de uma complexa história de autoafirmação como modelo artístico, acabou marginalizando a animação. No entanto, o modelo de produção atual - o cinema digital - apresenta as mesmas preocupações técnicas que fundamentaram a construção das imagens do cinema de animação. Para o autor, o cinema empurrou a animação para seus limites, apenas para se tornar um caso particular de animação no final, ou seja, ao longo de sua trajetória, o cinema contribuiu para a marginalização da animação, tratando-a como uma forma de expressão menor, associada frequentemente ao entretenimento infantil ou à experimentação visual, e não como uma manifestação artística legítima por si só.

No entanto, com o advento das tecnologias digitais e a crescente incorporação de imagens geradas por computador nos filmes, o próprio cinema passou a depender de procedimentos característicos da animação para construir seus discursos visuais. Assim, a animação, antes relegada a um papel secundário, revelou-se fundamental para a linguagem cinematográfica contemporânea, evidenciando uma inversão do paradigma que a havia inicialmente subestimado.

No início da história do cinema, toda produção de filmes estava pautada na *mise en scene*, a manipulação final do filme era algo raro, toda transformação ocorria em frente às câmeras<sup>34</sup>. No entanto, com o advento do cinema digital, as imagens capturadas durante as gravações não eram mais o produto final, em vez disso, serviam como material bruto a ser trabalhado pela equipe de pós-produção (MANOVICH, 2000).

---

<sup>34</sup> O digital hipertrofiou essas possibilidades e deslocou significativamente o eixo da criação para a pós-produção. Mas na montagem, a revelação do filme ainda contava com possibilidades de alteração cromática e os efeitos de truca — como o uso de máscaras — conferindo um certo grau de manipulação da imagem.

Como exemplo dessa diferença entre a produção da imagem cinematográfica analógica x digital, Manovich (2000) cita que no filme *Zabriskie Point* (1970) o diretor Michelangelo Antonioni, para conseguir uma cor específica em uma cena, teve que pintar todo o gramado de um campo. Já em *Apollo 13* (1995), a equipe de produção filmou o local real do lançamento da nave em Cabo Canaveral, e na pós-produção, removeu as construções que destoavam do momento histórico do filme, além de colorir o céu para um efeito mais dramático e adicionar grama à área de lançamento. Isso indica que o cinema fotográfico atual está muito mais próximo do cinema de animação do que ele diz estar.

Esse modelo de apresentação de filmes que teve início nos primeiros anos do século XX, continua a influenciar a forma como experienciamos o cinema nos dias de hoje e é a partir do impacto social e econômico desse cinema que emerge uma dinâmica de marginalização que define todas as outras práticas cinematográficas, incluindo o filme animado, particularmente o de autor (GRAÇA, 2006).

Neste contexto, é importante entender o que implica o gesto de animar (GRAÇA, 2006).

O cinema de animação apesar de nascer do mesmo dispositivo que fundamenta o cinema fotográfico, diferencia-se dele pela ‘mão humana’ representada no gesto que tenta recuperar um espaço/tempo oriundo das próprias criações tecnológicas. Nesse sentido, o gesto nasce como uma manifestação poética e crítica da instrumentalidade do dispositivo cinematográfico. Para Graça (2006), “a imagem animada é em sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma coisa com ela”. Ao citar Pierre Hébert, a autora sugere o questionamento: “*Por que fazer animação no contexto das tecnologias da comunicação disponíveis?*”.

Na perspectiva de Gordeeff (2015), a construção da imagem animada é um processo complexo que envolve uma variedade de elementos e dispositivos projetados em características físicas, em aspectos plásticos e na própria narrativa fílmica. Essa diversidade de elementos constituintes confere à animação uma riqueza de significados diferentes das do cinema tradicional (live action).

A interação entre esses fatores, tanto físicos quanto plásticos, é responsável por gerar uma multiplicidade de significados subjacentes, proporcionando uma profundidade à informação específica de cada elemento isolado. Esses significados, por sua vez, podem interagir de maneiras diversas, resultando em interpretações que se distanciam dos significados originais (GORDEEFF, 2015). Da mesma forma que Senna (2018) diz que a linguagem da

animação ‘se faz no processo de construção artística’ e portanto, não há apenas um cinema de animação já que cada técnica utilizada para animar gera resultados estéticos diferentes.

E, não obstante, durante a projeção do filme, a fusão das mensagens objetivas - visuais e sonoras - contribui para a formação de um conjunto de informações subjetivas - a narrativa - gerando uma experiência única e personalizada ao espectador. Ao assistir um filme de animação, o espectador vivencia a imagem projetada integralmente, para Gordeeff (2015) “não é a história que se vê que tem importância, mas o que essa história quer dizer”, a imagem animada tem como característica evocar sensações que são reconhecidas pelo espectador.

Nesse contexto, o gesto de animar é especialmente relevante não somente pela capacidade de questionar a essência do discurso fílmico como também por possibilitar ao animador manipular as mensagens objetivas e subjetivas do filme como uma forma de se autoexpressar e explorar novas formas de linguagem (GRAÇA, 2006).

Então, a relação entre o gesto de animar e o produto final de uma animação estabelece uma dinâmica única de comunicação, na qual os códigos visuais e as mensagens, tanto objetivas quanto subjetivas, se desdobram de maneira distinta, frequentemente resultando em experiências estéticas dissonantes entre si - uma mesma narrativa abordada em diferentes gestos de animar pode levar a experiências completamente divergente uma da outra. Um exemplo de como os códigos visuais e as mensagens obtidas a partir deles divergem ao mudar o gesto de animar, são os filmes *Alice no País das Maravilhas* (1951) produzido pelos estúdios Disney e o filme *Alice* (1988) de Jan Švankmajer (Figura 31). Apesar de ambas as narrativas serem baseadas no livro homônimo de Lewis Carroll's, no primeiro caso, a animação tradicional quadro a quadro dos estúdios Disney caracterizado por cores vibrantes e fluidez no movimento, criam uma narrativa fantástica e mágica a cerca do filme, já no segundo caso, o uso do stop motion, os movimentos interrompidos, os elementos desconectados de sua função e reapresentados como outra coisa, evocam uma sensação de desconforto tornando a narrativa sombria e surrealista.

Essa dualidade entre códigos e mensagens é inata ao cinema de animação já que ela emerge da liberdade criativa que esse meio proporciona, permitindo a exploração de um repertório de códigos visuais muito mais amplo do que o encontrado no cinema tradicional (live action). Nesta perspectiva, o ato de animar não se limita a um mero processo técnico, mas representa uma intervenção artística que confere à obra múltiplas camadas de significado,

abrindo espaço para interpretações que dialogam simultaneamente com o público e com o próprio processo criativo.

Figura 31



As diferenças dos códigos visuais e das mensagens em Alice no País das Maravilhas (1951) dos estúdios Disney e Alice (1988) de Jan Švankmajer: Alice no País das Maravilhas (1951) dos estúdios Disney e Alice (1988) de Jan Švankmajer, respectivamente, ambas as imagens apresentam os mesmos momentos nos dois filmes

Fonte: Animation Screencaps e imdb respectivamente

Segundo Gordeeff (2015) a imagem animada apresenta diversas ‘experimentações e tecnicismos’. A autora divide os filmes animados em três categorias:

- **Desenho Animado:** É a técnica mais básica da animação. Obtida através de uma sucessão de desenhos levemente modificados, em relação ao movimento inicial, e visto em uma velocidade de 24 quadros por segundo. Exemplos: desenho sobre papel, acetato, película e rotoscopia;
- **Stop Motion:** É uma técnica de animação que se vale da mesma construção imagética do cinema-vivo enquanto modelo de filmagem, necessita da utilização de espaços, câmera, iluminação, ou seja, elementos do mundo real, exigindo, contudo, a construção do movimento através do mesmo processo do desenho animado. Exemplos: animação de bonecos, objetos, areia, recortes (Cut Out), pessoas (Pixillation<sup>35</sup>), pintura sobre vidro/parede/quadros e outros suportes;

<sup>35</sup> Pixillation é uma animação em stop-motion com seres humanos

- **Computação Gráfica:** Utiliza ferramentas de computação para gerar a imagem animada que pode ser 2D (duas dimensões, similar ao desenho animado mas obtido através de software de desenho digital) e 3D (três dimensões, similar ao stop motion, contudo esculpido tridimensionalmente por software ou por digitalização).

O que difere a animação analógica (o desenho animado e o stop motion) da animação digital, é o contato físico entre o animador e os elementos a serem animados. No primeiro caso, há um contato direto do animador que planeja e executa o movimento, enquanto que no segundo caso, essa ‘responsabilidade’ está a cargo das codificações matemáticas do dispositivo, “há um hiato entre o dispositivo e a obra” (GORDEEFF, 2015).

A intervenção física, ou seja, a manualidade no gesto de animar, imprime qualidades estéticas e narrativas diferentes das obtidas no registro digital. O gesto de animar é carregado de intencionalidade artística, ao manipular e compor a imagem animada, o artista cria um repertório de símbolos e signos - cores, formas, movimentos - que não se limitam a reproduzir a realidade, mas sim a construir uma linguagem própria e multifacetada. Como afirma Graça (2006):

Aqueles que constroem imagens num contexto de representação - pintores, ilustradores, designers, fotógrafos - sabem que, em seu trabalho, a tomada de decisões é inevitável, constituindo parte do processo de produção e variando segundo o tipo de documento visual pretendido. Todos os modos de fabrico e codificação de uma imagem integram obrigatoriamente procedimentos de seleção, ênfase e exclusão de porções do real que lhe serve de referente. (GRAÇA, p.54 2006)

O produto final da animação, o filme animado, é o resultado da tensão entre estas duas camadas de comunicação estabelecidas por Gordeeff (2015): das ‘mensagens objetivas’ ligadas aos elementos técnicos e das ‘mensagens subjetivas’ ligadas às interpretações pessoais. As sensações e emoções que o espectador experimenta são diretamente influenciadas pelo conhecimento do processo criativo ou pela familiaridade com os códigos visuais empregados. No filme de animação essa dualidade pode gerar resultados onde o que é visualmente apresentado (a mensagem objetiva) contrasta ou dialoga de forma inesperada com a carga emocional ou interpretativa (a mensagem subjetiva) enriquecendo ou não a experiência estética, estimulando múltiplas leituras e interpretações.

### 3.1 ANIMAÇÃO COMERCIAL E DE AUTOR

Como produto, existem dois tipos mais comuns de animação: animação comercial (animação de massa) e a animação de autor.

Conceitualmente, Senna (2018) a partir da análise de diversos autores, descreve o filme comercial como sendo aquele cuja existência reside na obtenção de lucro, alcançado por meio de estratégias voltadas à maximização da arrecadação junto ao público final. O autor diz que, embora o termo 'comercial' carregue significados associados ao senso comum, autores como Barradas e Prado propõem uma abordagem mais técnica, tratando o filme como uma mercadoria inserida nas dinâmicas de oferta e demanda que caracterizam a economia e o mercado midiático.

Do ponto de vista narrativo, Senna (2018) argumenta que os filmes comerciais tendem a adotar estruturas mais simples e acessíveis em oposição ao que é considerado cinema de arte. O filme comercial, antes de ser um objeto artístico - apesar do cinema ser uma linguagem artística - é uma mercadoria que percorre uma cadeia produtiva composta por três etapas principais: produção, que envolve todas as fases preparatórias até a finalização da obra; distribuição, responsável por articular os meios para que o filme chegue ao público; e por fim, a exibição<sup>36</sup>, ou seja através de qual suporte o filme é exibido ao público.

Para Senna (2018), já do ponto de vista comercial, os filmes, enquanto produtos midiáticos, apresentam características econômicas particulares quando comparados à produtos de outros setores econômicos, como por exemplo, a possibilidade de serem consumidos repetidamente sem se esgotarem e por permitir o acesso simultâneo por múltiplos indivíduos sem prejuízo da experiência individual. Além disso, o autor diz que o valor econômico do filme reside no conteúdo informacional que ele veicula, e não no suporte material por meio do qual é distribuído.

Sendo assim, apesar da produção cinematográfica exigir elevados investimentos iniciais, especialmente nas etapas de filmagem e finalização, no entanto, uma vez concluída, a replicação e distribuição do conteúdo implicam custos marginais extremamente baixos. Dada essa lógica, Senna (2018) sugere que quanto maior o alcance do produto, maior tende a ser sua rentabilidade já que o preço do filme no mercado não está atrelado aos custos de produção, mas sim ao valor atribuído pelo público consumidor.

No campo da animação, Senna (2018) observa que a estrutura comercial é a predominante, com empresas tradicionais que produzem em larga escala, como os estúdios Disney e Pixar, e que, muitas vezes, contam com seus próprios canais de distribuição<sup>37</sup>. Os altos

---

<sup>36</sup> Atualmente a exibição dos filmes se transformou significativamente com o avanço das tecnologias digitais, como o YouTube e a multiplicação das plataformas de streaming, como a Netflix, sobrepondo as tradicionais salas de cinema.

<sup>37</sup> Disney Plus, Netflix, MAX, Prime Vídeo dentre outros.

custos envolvidos - devido à longa duração dos projetos, ao número elevado de profissionais e à complexidade técnica - exigem ampla circulação e retorno financeiro para a produção de filmes animados. E isso determina toda uma estrutura narrativa a qual o filme deve seguir. Comumente, as narrativas dos filmes de animação seguem os modelos padrões de histórias centradas em ‘canções, vilarejos felizes, histórias de amor e vilões’, ou seja, o modelo adotado nos filmes clássicos dos estúdios Disney. Pois como indica Senna (2018):

Em 1989, após um longo período de ostracismo nas bilheterias, a Disney lança o primeiro do que se tornaria um longo ciclo de filmes de sucesso. O filme era *A Pequena Sereia* (1989) [...] define em linhas gerais algumas características fundamentais dos filmes daquele ciclo. Essas características podem ser encontradas nos filmes do estúdio ao longo de toda a década de 1990 e além (SENNA, pg. 165, 2018)

Contudo, Senna (2018) diz ainda que existem modelos alternativos à produção de filmes comerciais, como o mecenato, frequente no Brasil, onde incentivos fiscais e apoios estatais permitem maior liberdade criativa a filmes que também são destinados ao ciclo comercial. Nesses casos, a rentabilidade pode não ser a prioridade, tanto para os realizadores quanto para as instituições financiadoras.

Nesse contexto, o filme de animação de autor se opõe a tudo apresentado anteriormente e, além disso, sua maior diferença está no âmbito do discurso:

O filme animado de autor situa-se como prática irregular no interior da produção cinematográfica, já que parte sistematicamente da crítica e delimitação da instrumentalidade do próprio mecanismo que sustém a ilusão fílmica, e não da subserviência à fiabilidade de suas funções (GRAÇA, P.22, 2006).

Isso significa dizer que o autor do filme animado, enquanto explorador e inventor, deve utilizar o dispositivo cinematográfico para além de seu uso convencional. Segundo Graça (2006), o autor [do filme animado] deve se colocar num lugar de análise sobre ‘as margens da substância expressiva singular que se apresenta a partir do próprio filme enquanto processo’, ou seja, a expressão artística e a reflexão crítica do filme de autor devem transpassar tanto os códigos visuais quanto as mensagens que o compõem.

Graça (2006) diz ainda que, embora produzido com a intencionalidade de se comunicar com o espectador, o filme de animação de autor é mais do que um simples ato de comunicação; ele é a própria possibilidade de se explorar e de investigar novas formas de significação, ou seja, de criar novas maneiras de transmitir e interpretar essas informações. E isso ocorre a partir do dispositivo.

O discurso no filme animado de autor se constrói a partir das condições elementares que fundamentam sua produção. Esses elementos incluem tanto os dispositivos tecnológicos quanto os modos de codificação que se tornam característicos de uma determinada época e contexto. Dessa forma, o filme animado não é apenas uma expressão criativa independente, mas também um produto condicionado pelas ferramentas e técnicas disponíveis, que influenciam diretamente sua percepção e compreensão.

O filme animado de autor, ao ser feito com uma abordagem única e criativa, coloca em questão a própria natureza da expressão fílmica. Como exemplo, Graça (2006) cita os irmãos Quay - famosos por suas práticas experimentais - a autora sugere que eles criam filmes que questionam constantemente o significado do que de fato é um filme, em um nível minucioso, a cada quadro, como um convite para reavaliar as relações entre os elementos da cena, a sequencialidade das imagens, dentre outros aspectos, desafiando o espectador a reconsiderar o significado das imagens projetadas. Graça (2006) conclui que o mesmo olhar deveria recair sobre todos os filmes.

Além disso, a produção de conhecimento no filme animado de autor, ou seja, o conjunto de significados que se originam dele, é decorrente da tensão entre a interação do 'objeto real' (o mundo como o conhecemos) e do 'objeto de conhecimento' (a representação desse mundo no filme) e que essa interação depende da percepção sensorial do animador e os modelos de linguagem que ele utiliza. Como visto por Oliveira Jr (2017) toda imagem, mesmo a mais realista, oferece um acesso filtrado à realidade, sendo esse filtro a personalidade artística do autor. E é a partir disso que o filme animado de autor é uma ferramenta de experimentação e questionamento, na qual a realidade não é simplesmente reproduzida, mas reinterpretada e ressignificada (GRAÇA, 2006).

São por essas questões que o filme de animação de autor se afasta do cinema de animação de massa. Criar um filme de autor não se limita a um ato de (re)produção audiovisual - seguindo o modelo destinado ao entretenimento - mas constitui um questionamento sobre toda a estrutura do discurso fílmico. Graça (2006), diz que esse questionamento acontece em diferentes níveis: nos modos de expressão utilizados, nas tecnologias que permitem a produção do filme e na maneira como a tecnologia influencia a comunicação. Ao dominar todas essas etapas, o autor não apenas veicula um discurso, mas também se torna um meio de reflexão sobre a própria construção discursiva, funcionando simultaneamente como expressão artística e como reflexão crítica dos limites e possibilidades da linguagem cinematográfica.

A partir desse pressuposto - de que toda a estrutura do discurso fílmico tem influência na própria construção discursiva do filme - observa-se um deslocamento na produção de filmes de animação de autor em direção ao uso de técnicas de animação tradicional, uma vez que a manualidade desse processo ressalta a autenticidade artística (HOSEA, 2019).

Para Hosea (2019), existe uma constante no cinema de animação: enquanto a produção digital é em grande parte dominada pela animação comercial, o setor independente, ou seja, a parte do mercado de animação que privilegia o cinema de autor, está voltada para os métodos artesanais. Segundo a autora, essa atração dos animadores experimentais por uma manualidade do fazer não está restrita ao cinema de animação, outras áreas consideradas artísticas, que foram industrializadas durante a revolução industrial, iniciaram um processo de retomada da manufatura.

Esse retorno ao ‘Faça Você Mesmo’<sup>38</sup> é parte de uma atração por experimentações táteis provenientes de um processo laborioso, que segue em contrapartida a automação e informatização do trabalho. Hosea (2019), sugere que a manualidade está diretamente relacionada às artes plásticas e a retomada da manualidade partiria de uma busca do animador por um estilo próprio que seja autêntico e consciente de si mesmo, uma reação consciente à crescente mecanização do processo criativo.

Além disso, a animação tradicional como parte fundamental para a história do cinema segue sendo uma influência significativa sobre os animadores. Aprender as técnicas tradicionais de animação pode ajudar os animadores a desenvolverem um entendimento mais profundo do processo de animação.

Essa discussão entre animação tradicional versus animação digital recai na perda de uma conexão mais profunda com o trabalho manual, que é frequentemente associado a uma nostalgia por um tempo passado. Essa nostalgia não é meramente um lamento pelo obsoleto, mas uma reflexão sobre a natureza da arte e da expressão individual em meio aos constantes avanços tecnológicos nas mídias audiovisuais (HOSEA, 2019).

Nesse contexto, a animação de autor partindo de experimentações analógicas surge como oposição à produção em massa do cinema comercial e aos produtos estéreis fabricados por esse mercado. Para Hosea (2019), a manualidade é um “tipo de trabalho que valida concepções do independente e do artesanal como algo lento, laborioso, ponderado e bem

---

<sup>38</sup> Do It Yourself (DIY)

intencionado (...) enquanto a animação comercial pode ser vista como criada para entretenimento e lucro máximo".

Dessa relação, surgem questões complexas sobre como as novas tecnologias influenciam a autenticidade e o valor artístico das animações contemporâneas. O reconhecimento da animação tradicional criada por processos analógicos seria, antes de tudo, uma forma de arte. Esse valor artístico está ligado tanto a questões estéticas - principalmente na manutenção dos conhecimentos específicos sobre os processos de produção das artes plásticas - quanto políticos (HOSEA, 2019).

A preferência por realizar filmes animados a partir de diferentes métodos artesanais não é apenas uma escolha estética e sim um ato do que Hosea (2019) descreve como 'craftivismo'<sup>39</sup>, ou seja, o ativismo realizado por meio da arte. O setor independente, ao optar pelo feito à mão, posiciona-se contra a homogeneização da produção comercial, defendendo uma abordagem mais autêntica e comprometida com a expressão individual, segundo a autora: "A pequena escala do craftivismo é vital. Ela nos transforma, assim como nosso trabalho, em veículos de mudança." (HOSEA, 2019).

Mas embora a tendência contemporânea em direção a uma produção artesanal seja uma reação contrária ao mundo virtual e digital, a autora sugere que essa relação na verdade é um movimento gerado pelo digital. Para a autora, "a condição formadora, até mesmo o paradoxo estruturante [da animação digital], é o que determina as decisões artísticas de trabalhar com certos formatos e mídias", ou seja, a animação digital influencia tanto a si mesma, como a reação contrária a ela e molda as decisões e abordagens artísticas no campo da animação de autor (HOSEA, 2019).

Visto isso, as diferenças entre a animação tradicional e animação digital não representam um embate e sim um campo de reflexão contínuo sobre a natureza e o propósito da arte em meio às rápidas transformações da sociedade contemporânea. Vale destacar também que o uso de recursos digitais e tradicionais não são mutuamente excludentes, e muitos artistas utilizam ambos em seus trabalhos. A escolha do método de animação depende das necessidades e das preferências do artista e das demandas específicas do projeto em questão. Como sugere Fialho (2005):

---

<sup>39</sup> "O termo foi criado por Betty Greer para definir essa combinação de ideias sobre fazer as coisas à mão e ativismo político" (HOSEA, 2019).

A chamada revolução digital vem influenciando decisivamente o resgate e o estudo das técnicas clássicas de animação, ao acelerar o processo de realização (planejamento, produção e finalização) e baratear os onerosos custos de produção de um projeto em desenho animado para cinema, por exemplo. O acesso a essa tecnologia pelo estudante de animação brasileiro tem sido cada vez mais fácil, o que permite a possibilidade de se realizar filmes baratos e de livre distribuição pela internet (FIALHO, p.8, 2005).

Se os avanços tecnológicos permitem a realização de animações com recursos mistos, analógicos e digitais, a escolha de artistas de filmes de autor pelo uso de técnicas manuais pode estar atrelada a diversos fatores. Hosea (2019) sugere que essas motivações abrangem tanto aspectos plásticos quanto estéticos. Sobre os aspectos plásticos a autora diz que:

Fazer animação à mão envolve uma atividade física que deixa uma marca onde o corpo do animador entrou em contato com uma superfície (...) O ato de desenhar, por exemplo, registra uma atividade humana por meio das marcas - como a mão e o pulso se moveram ao segurar um lápis sobre uma folha de papel. O desenho documenta as consequências de uma ação, mostrando o traço da presença do corpo do artista, o registro de uma performance (HOSEA p.28, 2019).

Outro fator relevante é que o controle dos resultados plásticos do filme animado de autor não se fragmenta em diversos níveis e setores durante as etapas de produção - já que muitas vezes esse filme tem caráter autoral. O que torna esse processo laborioso, nesses momentos, assim como sugerem Hosea (2019) e Fialho (2005), a utilização de recursos digitais possibilitam alterações rápidas e eficientes, mas que apesar disso, as especificidades dos resultados obtidos manualmente sempre serão difíceis de se reproduzir de forma digital.

Hosea (2019) também sugere que a materialidade das técnicas analógicas além de uma questão plástica está associada a uma discussão de autenticidade. Discussão que a autora faz a respeito da concepção de aura de Walter Benjamin. No contexto da animação a utilização de técnicas manuais de animação é parte de uma forma de arte vanguardista que valoriza não somente a singularidade do material analógico como a unicidade da aura artística. De forma geral, o gesto do artista também pode ser interpretado como um gesto reativo ao excesso de homogeneização e padronização da produção digital.

Por fim, a resposta para a pergunta inicial deste tópico *'por que fazer animação no contexto das tecnologias da comunicação disponíveis?'* advém da compreensão de que o gesto de animar - seja ele ancorado na manualidade das técnicas tradicionais ou nas possibilidades expressivas da linguagem digital - é, essencialmente, um ato de mediação entre o sujeito e seu tempo. Nesse sentido, a animação de autor não é apenas um meio de representação visual, mas

uma prática simbólica que insere o animador em um processo contínuo de diálogo com as transformações socioculturais e tecnológicas de seu tempo. Segundo Estela-Graça (2006):

Acredito que a justificação do fazer em animação advém da necessidade de ligar estruturalmente a atualidade humana do mundo: apanhar o mundo apanhando o eu nos dispositivos que alteram a relação entre cada homem e seu contexto de vida. Acredito que isso se faz com o corpo daquele que anima, pela interiorização das lógicas de representação e de transformação de seu tempo, que, desde o aparecimento da primeira ferramenta, foram transferidas para a evolução tecnológica. Acredito que o filme, experimentado, propõe-se como expressão dessa relação (GRAÇA, p.23 2006).

É a partir da consciência dessa relação crítica entre as representações analógicas e das transformações tecnológicas que o filme de animação de autor adquire potência crítica. Ao reconhecer que o gesto de animar carrega em si significados construídos nas relações entre o indivíduo e o mundo, que o animador transforma o filme em um espaço de reflexão estética e política. Como visto, o filme de animação de autor, sendo resultado dessa relação entre técnica e discurso, rompe com os padrões normativos comerciais e explora novas formas de significação, reafirmando que toda obra autoral é simultaneamente um produto das condições de sua época e um produtor ativo de novos sentidos.

### 3.2 A ANIMAÇÃO COMO EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA

Para Wells (2012) a experimentação, no âmbito do desenho, é um importante recurso que permite o refinamento da prática e do ato de desenhar por meio de repetições e seleções e que isso reverbera no avanço das ideias, percepções e memórias exploradas pelo artista.

Mas isso não se limita apenas ao desenho. O trabalho de muitos animadores está diretamente ligado ao processo de experimentação, seja ao utilizar novas mídias, técnicas e/ou materiais, esse ato é capaz de construir um vocabulário único que influencia em escolhas adequadas ao ambiente em que a animação será realizada.

Robert Russett e Cecile Star no livro 'Experimental Animation' consideram que uma 'animação experimental' deve apresentar estes três fatores: "o uso de técnicas individuais, dedicação pessoal e ousadia artística" (Sarzi & Bonani, 2019). Nas animações experimentais, o animador pode projetar na produção de seus filmes um reflexo de suas referências e influências artísticas de forma a construir narrativas carregadas de simbolismos que delimitam um 'estilo próprio', o que torna a 'animação experimental' estética e visualmente única. E mesmo que algumas animações sigam a estrutura clássica do filme - com início, meio e fim -, a

experimentação permite que novas expressões visuais sejam integradas na narrativa de forma plástica, ou para realçar sentimentos e questões maiores à história.

No início do século XX, enquanto nos Estados Unidos a animação era quase exclusivamente comercial, na Europa, diversos artistas plásticos como Fernand Léger, Walther Ruttmann, Oskar Fischinger e Douglas Crockwell, realizaram trabalhos abrangendo diferentes possibilidades técnicas e estéticas que contribuíram para inovações no campo da animação (Sarzi & Bonani, 2019).

O cerne de uma animação de autor que se contrapõe ao comercial – feito por grandes estúdios – é o caráter de expressividade no trabalho do realizador/animador.

Como visto, para Graça (2006), o discurso de uma animação de autor se constrói nas especificidades da produção do filme. O artista animador pode ser considerado um explorador e o filme uma possibilidade de significações voltadas para a exploração e invenção dos próprios meios de significação. Para a autora, “o filme animado de autor apresenta questões sobre a própria substância expressiva fílmica, no contexto da qual se propõe, por essa razão, como ocorrência crítica”.

Dentre os muitos artistas dedicados à produção de filmes de autor, destacam-se, como referências teóricas fundamentais para a construção do projeto de animação desenvolvido pela autora desta pesquisa, os animadores internacionais Alexander Petrov e Theodore Ushev, além do animador brasileiro Daniel Bruson.

### **3.2.1 Alexander petrov**

Alexander Petrov, é um pintor e diretor de cinema de animação russo mundialmente reconhecido por sua técnica de animação ‘paint-on-glass’, ou pintura sobre vidro, em que ele anima através de pinturas a óleo sobre placas de vidro retroiluminadas (MIHAILOVA, 2021).

Dentre seus trabalhos de animação mais importantes se destaca ‘O Velho e o Mar’ (Figura 32), adaptação do livro homônimo de Ernest Hemingway, que lhe rendeu o Oscar de Melhor Curta-Metragem Animado em 2000. O filme foi feito quadro a quadro e possui vinte e nove mil fotogramas, o que lhe conferiu um total de vinte minutos de animação final. Toda a produção apresenta um caráter experimental e artesanal e devido a sua complexidade, demorou cerca de três anos para ser finalizada (LIMA e TORRES, 2019).

Figura 32



O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov: Frames do filme O Velho e o Mar (1999) de Alexander Petrov

Fonte: IMDB

De acordo Mihailova (2021), o uso da técnica de animação ‘óleo sobre vidro’ confere aos filmes de Petrov uma ‘visão luminosa e efêmera de paisagens tumultuadas’, literais ou emocionais, descritas pelo próprio cineasta como ‘um senso de instabilidade e flutuação da vida’<sup>40</sup>.

A animação é notoriamente um modo laborioso de se fazer um filme, mas o processo de Petrov se destaca por ser especialmente um exercício de paciência e ‘finesse’. Ele desenha sobre uma placa de vidro retroiluminada utilizando uma tinta a óleo de secagem lenta. Inicialmente ele espalha a tinta com seus dedos, em seguida, molda os detalhes finos com um pincel e finaliza as imagens com uma borracha (Cotte 2006, 205 apud tradução própria)<sup>41</sup>.

O que destaca o trabalho de Petrov como animador é que, antes de tudo, ele é um pintor. Petrov com sua formação acadêmica clássica, possui um controle absoluto sobre a construção da imagem, tanto pelo uso preciso da quantidade de tinta aplicada ao suporte, quanto pela quantidade de luz captada pela câmera. Esse processo resulta em rastros intencionais e visíveis dos desenhos anteriores nos quadros cinematográficos como um espectro de sua própria transitoriedade. Como o diretor anima em straight ahead não tem a possibilidade de refazer o quadro, caso haja um erro, isso o obriga a reiniciar todo o processo de pintura. Devido ao seu processo criativo e sua sensibilidade estética, Petrov é rotulado como um artista cujas ‘pinturas ganham vida’ (MIHAILOVA, 2021).

<sup>40</sup> Texto original: ‘the sense of instability and fluctuation of life’.

<sup>41</sup> Texto original: Animation is a notoriously labour-intensive mode of filmmaking, but Petrov’s process stands out as an especially painstaking exercise in patience and finesse. He draws on backlit glass using slow-drying oil paint. He begins by spreading the paint with his fingers, then shapes the finer details with a brush and completes the image with an eraser (Cotte 2006, 205 apud).

Eu pinto em vidro. Em algum momento comecei a pintar com os dedos. Não há obstáculos dessa forma, posso criar com mais facilidade e rapidez as imagens e texturas exatas de que preciso e, além disso, há um certo poder místico quando você cria as imagens diretamente com as mãos, algum tipo de eletricidade acontece no momento em que os dedos e a tinta se tocam... Eu realmente gosto disso. Como pinto em vidro não consigo guardar as pinturas, então eu preciso apagá-las para começar o próximo quadro do filme. É uma pena apagá-las e destruí-las, mas o filme não será feito de outra forma. (MAKING OF ALEXANDER PETROV, 2015, tradução própria).<sup>42</sup>

Como em qualquer animação, o processo artístico de Petrov se inicia com a construção do storyboard - descrito pelo próprio animador como um cenário em imagens - que é um projeto imagético para o futuro do filme, contudo não é algo imutável, durante a produção do filme, Petrov esclarece que, se necessário, ele recorre a mudança de cenas e de enquadramentos e refaz o projeto do storyboard. Após isso, o artista segue para a próxima fase da animação (ALEXANDER PETROV, 2009). A etapa seguinte consiste na transposição das cenas planejadas no storyboard para o suporte de vidro (Figura 33). De acordo com Petrov, diferentemente das animações comerciais, em que cada elemento do quadro - personagens, cenários, coloração - são realizados por setores diferentes, em seu processo tudo acontecesse de maneira simultânea. Para a pintura ele utiliza tintas comerciais encontradas para a venda ao público em geral, mas que apresentam como característica físicoquímica a transparência,<sup>43</sup> para que a luz incidida abaixo do suporte de vidro seja captada pela câmera (ALEXANDER PETROV, 2009).

Petrov trabalha com uma paleta reduzida contendo no máximo seis cores, mas graças a riqueza das misturas e da capacidade de aplicar mais ou menos carga de tinta no suporte, consegue atingir os efeitos pictóricos que almeja. O artista também utiliza uma série de recursos materiais além da tinta para construir as imagens, como borrachas, escovas, pedaços de pano e pincéis (ALEXANDER PETROV, 2009).

---

<sup>42</sup> Texto original: "I paint on glass and at some point I just started painting with my fingers. There are no obstacles this way I can more easily and more quickly create the exact images and textures which I need and besides there is a certain mystical power when you're creating the images directly with your hands some sort of electricity happens at the moment of the fingers and paint touching I really enjoy this because I paint on glass I cannot keep the paintings I wipe then clean to begin the next frame of the film it's a pity to erase and destroy them but the film won't be made otherwise".

<sup>43</sup> Os fabricantes indicam o nível de opacidade da tinta na própria embalagem por meio de um quadrado. Se o quadrado estiver preenchido, a tinta é opaca, se estiver sem preenchimento a tinta é translúcida e se estiver preenchido pela metade, a tinta é semi opaca.

Figura 33



Alexander Petrov: Making of

Fonte: иван ютубный (ivan yutubnyy)

Às vezes, o artista leva de algumas horas há um dia inteiro para finalizar um quadro da animação, segundo ele, tudo depende de olhar o quadro e o ver como finalizado. Então ele começa o processo de filmagem tirando fotos do quadro. O processo de recomposição do movimento e o de registro fotográfico acontecem simultaneamente, para gerar um movimento prospectivo, Petrov precisa apagar a parte que irá se mover do quadro e pintá-la de novo, “toda a animação consiste na criação e destruição da mesma imagem” (ALEXANDER PETROV, 2009).

Uma característica fundamental no processo de criação dos filmes de Petrov é que o animador realiza um estudo detalhado dos movimentos que irá registrar em cena, utilizando gravações caseiras feitas com amigos e familiares. Esse estudo prévio é crucial, pois, como Petrov não reutiliza quadros animados, ele precisa compreender o funcionamento dos movimentos para garantir a fluidez característica de sua animação. Já para as cenas mais complexas que não podem ser filmadas, Petrov utiliza maquetes em escala para entender como retratar o movimento dos elementos da cena (ALEXANDER PETROV, 2009).

Em *O Velho e o Mar*, para o personagem do velho, Santiago, meu pai, Nikolai Sergeyevich, antes do filme a meu pedido, várias vezes encenou cenas para mim, e meu filho Dima, às filmou. Eles inventaram alguns movimentos para nós. Foi uma boa ajuda, não usamos diretamente esses movimentos, mas usamos como um exemplo da plasticidade. (ALEXANDER PETROV, 2009)

A capacidade do artista de descrever plasticamente as formas, como a forma que a luz incide sobre os personagens, as variações de nuances da cor da pele deles e as mudanças sutis de suas expressões, são aspectos fundamentais da poética visual de Petrov. Para Mihailova (2021), existe uma porosidade entre o real e o imaginativo, entre o consciente e o inconsciente na obra de Petrov que combinada às pinturas naturalistas altamente detalhadas criam uma atmosfera flutuante e onírica.

Uma das características da técnica de pintura em vidro é a 'mutabilidade do espaço', conceito que está relacionado à interação entre o material e o suporte. No caso da pintura em vidro utilizando a tinta a óleo, a plasticidade do material permite que o artista 'deslize' pelo suporte possibilitando que até as formas mais rígidas sejam transmutadas em outras de maneira fluida, como exemplo, Mihailova (2021) descreve uma cena de *O Velho e o Mar* em que montanhas se transformam em elefantes tão sutilmente que essa mudança é quase imperceptível.

Segundo Mihailova (2021) essa propriedade técnica da pintura sobre vidro de articular de forma fluida uma série de metamorfoses visuais, como por exemplo uma linha que se transforma em mancha e logo em seguida em linha novamente, converte-se em um outro aspecto: enquanto a imagem se transmuta a sensação do tempo na imagem também muda, o tempo pode parecer mais rápido ou mais lento, como se o próprio tempo também fosse moldável, que ela chama de tempo elíptico.

Petrov incorpora essas duas dimensões da técnica de pintura sobre vidro, mutabilidade do espaço e tempo elíptico, na própria narrativa de seus filmes. Em *O Velho e o Mar*, por exemplo, quando montanhas se tornam elefantes, ou quando os cenários se destroem atrás dos personagens, Petrov enfatiza através da narrativa as qualidades da técnica que utiliza ao transformar cada quadro em uma ponte entre o real e o abstrato (MIHAILOVA, 2021).

### **3.2.2 Theodore Ushev**

Theodore Ushev é um animador Búlgaro reconhecido pelo seu curta metragem animado indicado ao Oscar® *Blind Vaysha* (2016). Associado ao National Film Board of Canada, Ushev

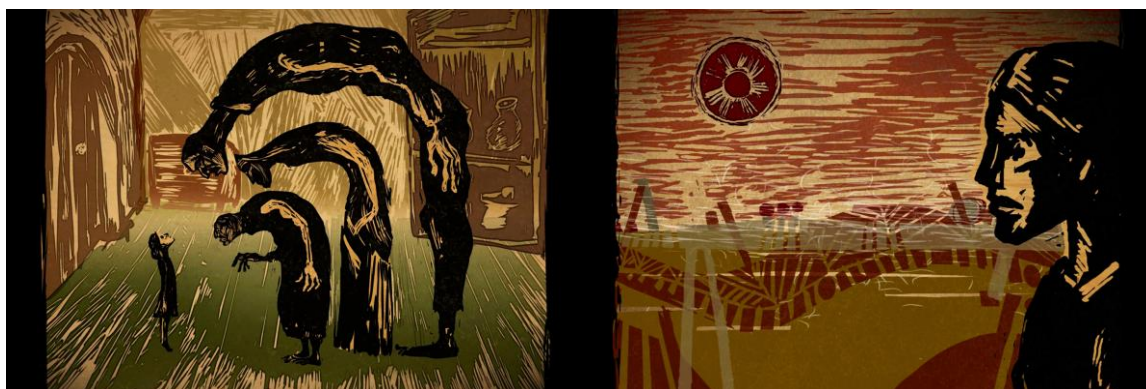
já realizou mais de 10 filmes, incluindo *The Physics of Sorrow* (2019), *Gloria Victoria* (2012) e *Lipsett Diaries* (2010), suas obras mais importantes (USHEV, 2025).

Em filmes como *Blind Vaysha* (Figura 34) e *The Physics of Sorrow*, Ushev utiliza a pintura tradicional como elemento central para dar vida à animação. Ele cria quadros pintados à mão com encáustica (NFB, 2019).

A encáustica é uma das técnicas mais antigas de pintura. Seu processo é simples: mistura-se pigmentos secos com cera de abelha refinada derretida, criando uma tinta de consistência espessa (MOTTA, 1976).

O processo de animação de Ushev consiste em aplicar a tinta sobre uma superfície rígida, no caso, o papel. Assim como o animador Aleksandr Petrov, Ushev cria o movimento dos elementos da cena por meio de pequenas alterações feitas diretamente nos quadros. Essas modificações são viáveis graças à flexibilidade da encáustica, que, ao ser aquecida, pode ser amolecida (MOTTA, 1976). Isso permite que o artista raspe a tinta e a reaplique, ajustando os detalhes do quadro (Figura - Processo de Animação de Theodore Ushev).

Figura 34



*Blind Vaysha* (2016) de Theodore Ushev

Fonte: Astrea Immersive

Ao final do processo, um tratamento térmico, conhecido como "queima" é realizado para unir novamente a tinta (Figura 35). Esse aquecimento final funde as camadas de cera e pigmento, conferindo à obra um acabamento sólido e durável. Ao polir a superfície com algodão macio confere um brilho acetinado e opaco à superfície (MOTTA, 1976).

Figura 35



Processo de Animação de Theodore Ushev

Fonte: NFB

Uma das características marcantes da encáustica - e, portanto, do trabalho de Ushev - é a possibilidade de criar efeitos plásticos robustos e incrustados sem sobrecarregar a tela com espessuras excessivas. Ushev consegue alcançar tanto a opacidade total, com grande poder de ocultação, quanto efeitos transparentes e reveladores (NFB, 2019). Além disso, a técnica permite uma ampla variedade de texturas: se a superfície for mantida quente, o fluxo da tinta pode ser manipulado livremente, como ocorre com tintas a óleo ou esmaltes. Se a superfície esfriar, as marcas de pincel ficam visíveis, criando um contraste nítido e vibrante (MOTTA, 1976).

Ushev destaca que, ao contrário da pintura a óleo, a encáustica seca rapidamente, o que torna seu processo de criação muito mais físico. Ele afirma que a técnica exige grande esforço físico, pois é necessário pintar de forma rápida e eficiente. Devido à secagem imediata da cera, ele precisa trabalhar com agilidade, ajustando-se à velocidade com que a tinta perde sua fluidez. Isso impõe ao artista uma constante necessidade de rapidez e precisão em seu trabalho (NFB, 2019). De acordo com Wolfe (2019) *The Physics of Sorrow* (2019) (Figura 36), foi o primeiro filme totalmente animado com a técnica de encáustica. O filme com mais de 15.000 imagens pintadas à mão o filme tem 27 minutos é considerado o mais ambicioso e pessoal da carreira de

Ushev, cada quadro do filme é tratado como uma obra de arte, representando de forma sensível a experiência de uma geração marcada por deslocamentos e incertezas.

Figura 36



The Physics of Sorrow (2019) de Theodore Ushev

Fonte: Compilação do autor<sup>44</sup>

A escolha da técnica de encáustica surgiu da vontade de Ushev de criar algo único. Como não havia precedentes em animação com essa técnica, ele precisou desenvolver seu próprio método. Ushev afirma que nunca foi tão feliz quanto durante a criação do filme, sentindo-se como um “arqueólogo da animação”, redescobrando a arte a cada quadro (WOLFE, 2019).

The Physics of Sorrow (2019) é uma adaptação do romance premiado do escritor búlgaro Georgi Gospodinov. Apesar da complexidade do livro original, Ushev optou por uma adaptação livre, focando em aspectos que melhor servissem à linguagem do cinema e permitissem um impacto emocional mais direto. Ele preferiu manter o filme com duração média, acreditando que isso evitaria excessos e garantiria maior profundidade (WOLFE, 2019).

Além de ser reconhecido pela técnica de animação com encáustica, Theodore Ushev também é conhecido por seus curtas experimentais que exploram os desenvolvimentos estéticos e tecnológicos do século XX, com destaque para o construtivismo, além de sua trilogia política realizada na ONF: Tower Bawher, Drux Flux e Gloria Victoria. Sua obra é marcada por uma

<sup>44</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Wikipedia.

linguagem abstrata e um forte engajamento político, revela um artista profundamente conectado com os problemas de seu tempo, mas que consegue também lhes dar uma dimensão atemporal. Nesse contexto, *Manifeste de Sang* (2014) (Figura 37), um filme politicamente atual, que simboliza todas as ditaduras do mundo, é um de seus trabalhos mais importantes. De acordo com Ushev:

[o filme] vem de um projeto de site chamado 'Naked Islands', que me pediu um filme político no qual eu deveria me expressar sobre alguns eventos atuais. Já havia tido, mas sem realizar, a ideia de usar meu próprio sangue como um ato pessoal, em reação às pessoas que saem às ruas, que arriscam ser mortas ou feridas pela polícia por um ideal de vida na Rússia. Mas, mesmo que o governo caia, o próximo governo será pior que o atual. Então é um filme cínico, onde me pergunto se vale a pena sair para a rua e arriscar a vida. Qual é esse ideal pelo qual devemos lutar? É também um pouco sobre a ligação entre o lado empático e egoísta dos artistas que são incapazes de reagir e nem sempre estão prontos para dar a vida por uma causa social e política e sair para as ruas<sup>45</sup>. (THYS, p.34, 2015)

Para Theodore Ushev, a animação é um instrumento capaz de transmitir mensagens profundas e refletir questões sociais e existenciais. Explorando o potencial do gênero para além do entretenimento superficial. Possibilitando a expressão de ideias complexas que geram efeitos emocionais e sensoriais únicos tanto para quem assiste quanto para quem cria (THYS, 2015).

Figura 37



*Manifeste de Sang* (2014) de Theodore Ushev

Fonte: Animatou

<sup>45</sup> Texto original: "(...)Je l'ai fait l'année passée et terminé en février. Il vient d'un projet de site web, Naked Islands, qui m'a demandé un film politique dans lequel je devais m'exprimer à propos de certains événements actuels. J'avais déjà eu, mais sans la réaliser, cette idée d'utiliser mon propre sang comme un acte personnel, en réaction aux gens qui descendent dans la rue, qui risquent d'être tués, blessés par la police pour un idéal de vie en Russie. Mais même si le gouvernement tombe, le prochain gouvernement sera pire que l'actuel. C'est donc un film cynique dans lequel je me demande si ça vaut peine de sortir dans la rue et de risquer sa vie. Quel est cet idéal vers lequel on doit aller et pour lequel on doit se battre ? C'est aussi un peu faire le lien entre le côté empathique et égoïste des artistes qui sont incapables de réagir et qui ne sont pas toujours prêts à donner leur vie pour une cause sociale et politique et pour sortir dans la rue. Mais le problème est venu de la technique (THYS, p.34, 2015).

Além disso, Ushev considera a animação como a arte mais completa, pois integra diversas linguagens: artes visuais, música, atuação, teatro e escultura. O animador, segundo ele, é também um ator, responsável por dar vida a personagens por meio do movimento e da emoção. Para ele, a expressividade na animação não depende de realismo ou fluidez, mas da invenção de mundos e formas próprias de representar sentimentos, evitando os clichês típicos de grandes estúdios (THYS, 2015).

### 3.2.3 Daniel Bruson

Daniel Bruson<sup>46</sup> é um animador brasileiro reconhecido pela sua criatividade e habilidade de combinar técnicas de animação tradicional à digital. Com formação em Design Gráfico, Bruson tem atuado como diretor, produtor, animador e concept artist em diversos filmes de animação tanto nacionais quanto internacionais, assim como tem colaborado com renomados diretores e estúdios de animação, tendo participado de grandes projetos que lhe renderam prêmios em festivais.

Dentre seus trabalhos se destacam<sup>47</sup>: o videoclipe “He Won't Hold You” (2020) para Jacob Collier; os curtas “Pete's Story” (2015), vencedor do prêmio de Melhor Portfólio no Anima Mundi 2016 e parte da Seleção Oficial do Festival de Annecy 2016; os videoclipes das músicas “Morte e Vida Uterina” (2017), de Paula Cavalciuk, parte da Seleção Oficial do Anima Mundi 2018 e vencedor de Melhor Videoclipe Latino-Americano no Anima Latina 2019; e Guaracy (2023). Bruson também atuou como diretor de arte em Dossiê Rê Bordosa (2008); Tempestade (2010); 'Angeli the Killer' (2017); 'Bob Cuspe - nós não gostamos de gente' (2020)<sup>48</sup> e ‘Ninety-Five Senses’ que foi indicado ao Oscar de Melhor Curta De Animação em 2024. Além de ‘Pária’ (2023) seu curta metragem autoral.

Como artista, Bruson explora uma variedade de técnicas de animação tradicional, em especial a animação quadro-a-quadro, o que lhe confere um estilo visual único. Sua carreira como animador se destaca em seus projetos independentes onde explora e experimenta diferentes mídias, a partir dessa miscelânea, ele constrói narrativas e personagens visualmente envolventes, produzindo animações autênticas. Além disso, na concepção visual de seus

---

<sup>46</sup> Disponível em <<https://danielbruson.com/about>> Acessado em 05 de abril de 2025.

<sup>47</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/@danielbronco/about>> Acessado em 29 de maio de 2023.

<sup>48</sup> SHIKAMA, Felipe. Daniel Bruson faz a Direção de Arte de Nova Série da TV: 'Angeli the Killer'. Cruzeiro do Sul, Sorocaba, C1, 2017.

projetos, Bruson cria cenários visualmente ricos e imersivos que contribuem de forma significativa para a narrativa e a atmosfera das histórias contadas.

O artista transita entre diferentes formatos de animação, desde curtas-metragens até produções audiovisuais em diferentes tipos de mídias. Além de seu trabalho como animador, Bruson também se destaca como diretor e produtor, demonstrando uma visão abrangente do processo criativo.

O processo criativo de Daniel Bruson tem especial destaque para esta pesquisa visto que há uma aproximação evidente entre a abordagem utilizada para a execução do projeto do curta-metragem ‘Hiperfagia’<sup>49</sup> e o processo do artista. Sobre seu processo, Bruson diz que:

...É um processo que venho desenvolvendo faz uns anos já, que já usei em uns curtas meus, e em colaborações que eu fiz com documentários e que agora, pela primeira vez, eu usei em um vídeo clipe. É uma animação feita à mão, com pinturas de nanquim quadro-a-quadro no papel... (BRUSON, abr.2020).

Segundo o animador, ele cria toda a animação em programas de computador, com o desenho das linhas já montados na sequência em que o filme se desenvolve, ele imprime cada quadro utilizando tinta na cor amarela - que será eliminada na pós-produção - normalmente, suas animações têm entre 8 e 12 quadros por segundo, dependendo da complexidade de cada cena.

Com os quadros impressos, ele parte para o processo de pintura utilizando nanquim, nesse momento ele cria as texturas e nuances a partir de uma dinâmica de claro-escuro que é característica de sua animação. Após a pintura, cada quadro é fotografado e finalizado digitalmente (BRUSON, 2020).

A primeira vez que eu me arrisquei com essa técnica de animação pintada quadro a quadro foi em 2013 com esta abertura pro documentário (...) Ali já tive a oportunidade de explorar as relações de luz e sombra, os espaços, formas e as texturas vibrantes que depois fui tentando aperfeiçoar a cada novo projeto... (Bruson, Instagram, jul.2020)

Em Pária (2023)<sup>50</sup>, Bruson parece ter consolidado sua técnica híbrida de animação analógica e digital, o que resultou em um filme animado com uma linguagem visual única e altamente expressiva (BRUSON, ago.2023).

---

<sup>49</sup> As escolhas para a execução de ‘Hiperfagia’ serão detalhadas na seção ‘Concepção Visual’

<sup>50</sup> “Em ‘Pária’, uma jovem, cercada por uma multidão violenta, conecta-se com uma garotinha enquanto luta por sua vida e por seu lugar no mundo. É um curta-metragem de animação com 8 minutos de duração, escrito e dirigido por Daniel Bruson (BRUSON, ago.2023 )”

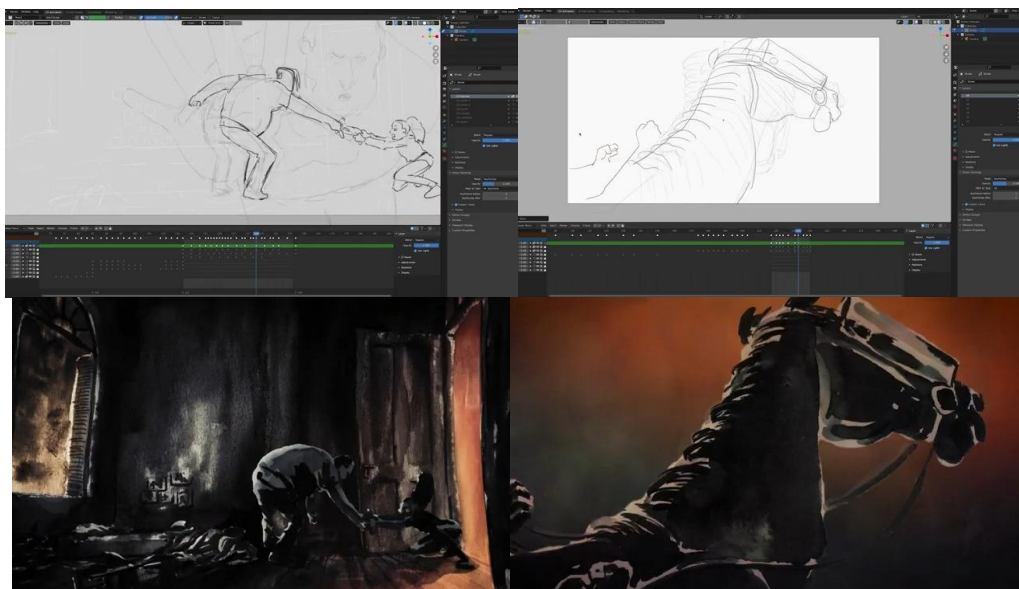
Convidei o @.bartholomarcel para desenhar os storyboards comigo e então rabiscamos muito para encontrar os ângulos e expressões corretos. Apesar do traço dele ser bem diferente do meu, eu quis trazer pro filme essa riqueza de texturas e um certo expressionismo nas linhas do Marcel, que tentei depois traduzir pros meus pincéis (BRUSON, maio.2023).

De acordo com o próprio artista, inicialmente, toda a animação é desenhada digitalmente. Em seguida, cada quadro gerado nesse processo é impresso e pintado à mão, um a um, com tinta nanquim sobre papel (Figura 38). Após esse trabalho artesanal minucioso, as imagens são digitalizadas novamente para serem compostas com os cenários e editadas digitalmente. Esse processo híbrido permite a Bruson explorar com intensidade os materiais físicos e o traço do pincel, conferindo à obra uma riqueza estética que se manifesta na complexidade das luzes, sombras e atmosferas.

Depois de planejar a animação e o ângulo da câmera, eu vou pro papel desenhar e pintar, pra em seguida retocar e colorir no Photoshop, projetar a pintura em uma geometria 3D simples no Blender, e compor no After Effects. Os personagens também vão ser refinados e pintados à mão em breve (BRUSON, 2022)

FIGURA 1 -

Figura 38



Processo de Criação de Pária: do Digital ao Analógico: Print screen de Pária | Making Of

Fonte: Bruson, ago.2023

Já para os cenários (Figura 39), Bruson segue uma lógica igualmente detalhista. Eles são desenhados e pintados manualmente com uma combinação de tinta, pastel e grafite, o que imprime uma textura única à composição visual.

Figura 39



Processo de Criação de Pária: Cenários

Fonte: Bruson, ago.2023

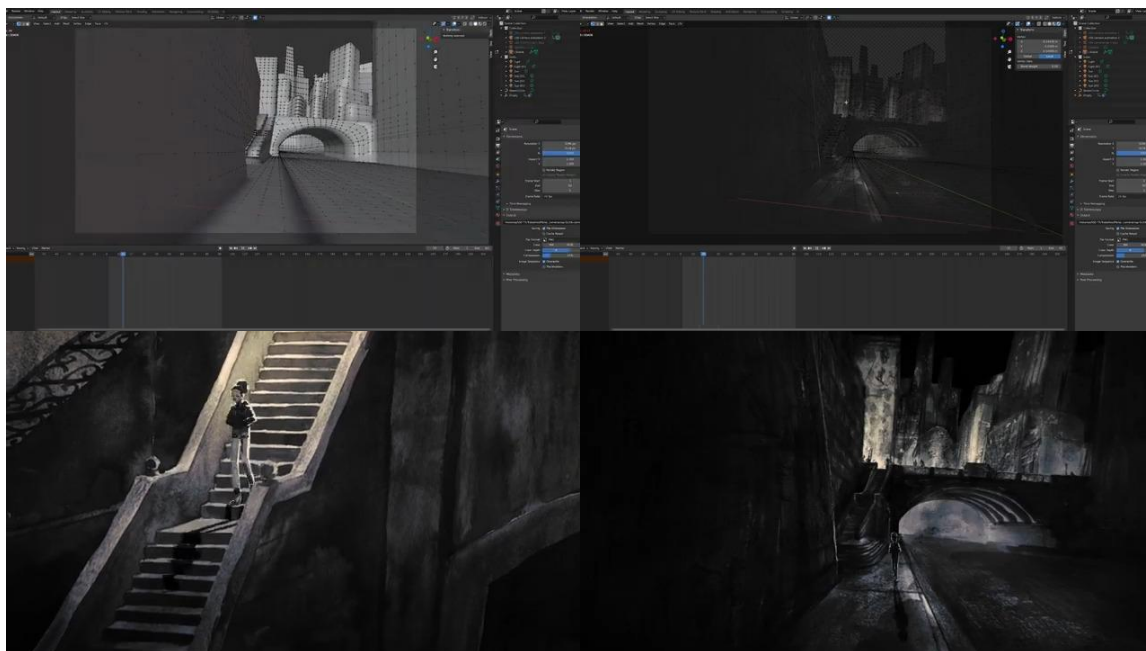
Posteriormente, essas imagens são integradas a geometrias digitais tridimensionais, modeladas com base nas formas dos prédios e ruas retratadas, esse procedimento viabiliza efeitos de profundidade e paralaxe que enriquecem a movimentação da câmera (Figura 40) (BRUSON, ago.2023).

Para os cenários do meu curta “Pária” estou explorando jeitos de pegar desenhos que faço em papel (com tinta, pastel, carvão e lápis) e então projetá-los (como se fosse um slide) sobre uma superfície em 3D, que construo com a geometria acompanhando a profundidade do desenho (BRUSON, 2021).

O objetivo de Bruson com esse processo é criar uma ambientação que remete a uma metrópole brasileira desgastada e vívida, com construções que carregam marcas do tempo, como se estivessem incrustadas de história. Assim, a técnica adotada não apenas valoriza o trabalho artístico manual, mas também reforça a narrativa ao evocar um cenário urbano carregado de significados e memórias visuais (BRUSON, ago.2023).

Em síntese, a técnica de animação empregada por Bruson, une as riquezas material e plásticas da animação com pintura analógica aos ilimitados recursos das ferramentas digitais. A combinação entre o trabalho artesanal e a tecnologia digital resulta em uma linguagem visual única. Ao unir tradição e inovação, o curta-metragem reafirma o potencial expressivo da animação como forma de arte e instrumento narrativo sensível e potente.

Figura 40



Processo de Criação de Pária: Composição Digital: Print screen de Pária | Making Of

Fonte: Bruson, ago.2023

•••

Esses três artistas se sobressaem por suas experimentações com diferentes suportes e materiais em pintura aplicados à animação. Suas obras proporcionaram uma reflexão rica e profunda sobre as possibilidades de entrelaçamento entre técnica, experimentação e discurso fílmico - aspectos que influenciaram de forma decisiva a visão da autora desta pesquisa sobre o que constitui uma animação de autor.

Alexander Petrov, por exemplo, ao empregar técnicas tradicionais e acadêmicas de pintura figurativa, integra profundamente a arte pictórica à linguagem da animação, revelando novas possibilidades expressivas e narrativas. Já os trabalhos de Theodore Ushev e Daniel Bruson dialogam de forma mais direta com os processos explorados nesta pesquisa. Ushev, ao utilizar a encáustica - uma técnica de pintura raramente aplicada até mesmo nas artes visuais - inspirou a autora a investigar diferentes materiais pictóricos como potenciais recursos expressivos na animação. Por sua vez, Daniel Bruson, ao integrar os meios digitais e analógicos, demonstrou como essas abordagens podem coexistir e se complementar, ampliando as possibilidades técnicas e estéticas da produção animada. A forma como Bruson utiliza ferramentas digitais para expandir e enriquecer animações realizadas manualmente teve

impacto direto na construção técnica da animação Hiperfagia, especialmente ao incentivar a experimentação de novas formas de hibridização entre técnicas tradicionais de pintura e recursos digitais.

Assim, a contribuição desses três animadores foi essencial para o desenvolvimento de uma concepção de animação autoral mais livre, híbrida e experimental, que passou a nortear a criação da animação Hiperfagia.



## 4 GESTÃO DE PROJETO: CONSTRUINDO UMA ANIMAÇÃO

A Gestão de Projetos é um conjunto de práticas utilizadas para realizar tarefas de forma eficiente, com metas, prazos e recursos definidos (GUIA PMBOK, 2017). Gerenciar um projeto significa acompanhar ações previamente definidas para alcançar um objetivo realizável. Projetos são empreendimentos complexos, com início, meio e fim, e buscam criar algo finito, exclusivo e limitado. O PMBOK define 5 fases no gerenciamento de projetos, conhecidas como Ciclo de Vida:

1. Iniciação: Definir objetivos, identificar partes interessadas e avaliar viabilidade.
2. Planejamento: Criar um plano detalhado com escopo, cronograma, orçamento, recursos e riscos.
3. Execução: Implementar o plano e realizar atividades.
4. Monitoramento e Controle: Acompanhar o progresso e corrigir desvios.
5. Encerramento: Concluir atividades, avaliar desempenho e formalizar o encerramento.

Além disso o guia também aborda nove áreas de conhecimento essenciais para o sucesso do projeto:

- Escopo: Define o trabalho necessário para entregar o projeto, sem desvios.
- Custos: Planeja e controla os custos para manter o projeto dentro do orçamento.
- Tempo: Estabelece a duração das atividades e cria o cronograma.
- Qualidade: Garante que o projeto atenda aos padrões e normas.
- Riscos: Identifica e gerencia riscos para minimizar problemas.
- Recursos Humanos: Organiza e gerencia a equipe, incluindo capacitação e resolução de conflitos.
- Comunicação: Assegura uma comunicação eficaz entre os envolvidos.
- Aquisições: Gerencia a compra de bens e serviços externos.
- Integração: Coordena os processos para otimizar o desempenho do projeto.

Para desenvolver um projeto eficaz, é essencial ter conhecimento, habilidades, ferramentas e técnicas adequadas. Uma gestão eficiente evita redundâncias e custos elevados,

e a subdivisão do projeto em fases oferece maior controle sobre as etapas (GUIA PMBOK, 2017).

Dividir o trabalho em fases facilita o gerenciamento, com cada fase culminando na entrega de um produto específico, seguindo uma sequência lógica para definir o produto final. Nas fases de Iniciação e Planejamento, é crucial identificar necessidades como escopo, equipe, tempo, custos e riscos, além de estabelecer objetivos, benefícios, resultados, premissas e restrições (GUIA PMBOK, 2017).

No contexto da produção de animações, podemos fazer a seguinte correlação entre os tópicos acima e as necessidades específicas desse tipo de projeto:

- Justificativa: Baseada na demanda de mercado ou necessidades de conteúdo para entretenimento, publicidade, educação ou pesquisa.
- Objetivos: Criar personagens, sequências, anúncios, animações comerciais ou de autor.
- Características: Estilo visual, técnica, materiais, qualidade e efeitos especiais.
- Riscos: Desafios técnicos, prazos, mudanças de escopo e problemas criativos.
- Cronograma: Inclui roteiro, design, storyboard, animação, edição e efeitos visuais.
- Orçamento: Custos com animadores, software, equipamentos e trilhas sonoras.
- Gerente e patrocinador: Definir o gerente e o patrocinador do projeto.
- Premissas: Considerar recursos e expectativas do público como verdadeiros.
- Restrições: Limitações de prazos, orçamento e qualidade

A Gestão de Projetos pode ser aplicada em diversos setores, oferecendo uma abordagem estruturada para lidar com a complexidade e incerteza dos projetos. Na produção de animações, ela garante uma execução eficiente, alinhando conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas para atender aos requisitos do projeto. Essa abordagem assegura que todas as etapas sejam planejadas, executadas e controladas, resultando em animações de alta qualidade, dentro do prazo e orçamento estabelecidos (GUIA PMBOK, 2017).

A ordenação das atividades de pré-produção foi estruturada com base na técnica de sequenciamento conhecida como Relação de Precedência, uma ferramenta que identifica atividades interdependentes. Esse sequenciamento é representado por um modelo gráfico, o

Método do Diagrama de Precedência (MDP), que ilustra as dependências entre atividades predecessoras e sucessoras (GUIA PMBOK, 2017).

Para adaptar o MDP à produção de um filme animado, utilizou-se a metodologia de Fialho (2005), que descreve as etapas da produção de animações comerciais. Segundo Fialho (2005), a produção de animações segue as seguintes fases:

- **Ideia Conceitual:** A ideia inicial do filme pode ser original ou uma adaptação de histórias conhecidas, visando garantir retorno financeiro.
- **Apresentação (Pitching):** O produtor apresenta a ideia para aprovação do setor executivo.
- **Roteiro:** Estrutura a história, com personagens e ação dramática, sendo desenvolvido em fases: outline, argumento e o roteiro final. No cinema de animação, o roteiro pode ser opcional.
- **Concepção Visual:** Artistas definem o estilo gráfico e a direção artística, levando em conta o contexto histórico e o gênero do filme.
- **Pré-produção:** Fase de sistematização do projeto com três etapas essenciais: storyboard (representação visual do roteiro), som guia (diálogos provisórios) e animatic (protótipo do filme com storyboard e som guia para determinar o ritmo e a duração).
- **Produção:** Inicia após a aprovação do animatic, com etapas como a criação do livro de trabalho, layout de cenas, animação e arte final. O livro de trabalho detalha as cenas, o layout ajusta os esboços, e a animação envolve o movimento dos personagens e efeitos especiais. A pintura finaliza o desenho, podendo ser tradicional ou digital.
- **Pós-produção:** Fase final, envolvendo montagem, trilha musical, efeitos sonoros e mixagem, assegurando a coesão do filme.

A partir das etapas descritas por Fialho (2005), as etapas de pré-produção de um filme animado foram organizadas em um Gráfico de Precedência detalhado no Apêndice A. Esse modelo gráfico ilustra as interdependências entre as diversas etapas da pré-produção, garantindo um planejamento eficiente do projeto e alinhando cada fase com suas respectivas

dependências, o que contribui para a organização de todas as atividades envolvidas na criação do filme animado.

O Escopo inicial para a produção deste projeto de animação foi delimitado com base nos elementos citados acima, sendo os principais: a Justificativa e Objetivos do Projeto; a Características; os Riscos e Restrições.

#### 4.1 PROJETO DA ANIMAÇÃO HIPERFAGIA

##### **a) Justificativa e Objetivos**

O objetivo deste projeto é produzir um curta metragem de animação pintado à mão a fim de se compreender como os fundamentos da pintura são utilizados pelo cinema de animação na produção de filmes animados de autor.

##### **b) Características**

As principais atividades necessárias para a produção de uma animação e que serão abordadas neste projeto são:

- Elementos Textuais: Ideia Conceitual; Sinopse Técnica e Argumento da Animação.
- Planejamento Visual: Testes de Animações em diferentes Técnicas, Materiais e Suportes; Pesquisa de Referências Visuais: Moodboard; Design de Personagens; Design de Cenários; Planejamento de Cena: Estudos de Valor e Estudos de Cor.
- Montagem: Storyboard e Layout.

##### **c) Riscos e Restrições**

O delineamento do Escopo inicial do projeto está baseado em três fatores de risco:

1. Equipe: como não há uma equipe que irá auxiliar na execução do projeto, ficou decidido que o projeto irá abranger apenas os elementos de pré-produção, já que esses podem ser executados por uma única pessoa, dentro de um prazo viável. Como também deverá ser adequado às limitações técnicas de conhecimento da autora sobre técnicas de animação e pós-produção de animação.
2. Tempo: o tempo de execução do projeto abrange o período descrito pelo curso de Graduação em pintura para a apresentação de TCC que é de aproximadamente dois períodos totalizando cerca de 12 meses.

3. Custo: como é um projeto de caráter autoral, realizado como projeto de TCC, não há financiamento nem local adequado para que o projeto possa ser executado. Todo o recurso financeiro, de materiais e suportes para se realizar a animação serão arcados pela autora. Com isso em vistas, alguns delineamentos foram necessários:
- Sendo um projeto do curso de Graduação em pintura da EBA-UFRJ, a animação, ou parte dela, deveria ser colorida a partir de técnicas de pintura analógica;
  - Alguns produtos artísticos (estudos, layouts, quadros, etc) obtidos durante a execução do projeto estarão na Exposição Individual<sup>51</sup> da autora;
  - O material e o suporte para a pintura deverão apresentar melhor custo-benefício e deverá ser um material de fácil acesso;
  - A animação deverá ser executada nas dependências da casa da autora que conta com um espaço reduzido para tal finalidade.
  - Como recursos materiais a autora desse projeto conta com mesas e cadeiras, mesa de luz, computador, impressora com scanner e um Ipad;
  - Para a definição da técnica de animação e conseqüentemente de pintura será realizado testes de animações com diferentes materiais e suportes, o teste que melhor se adequar às necessidades do projeto será escolhido para a finalização da animação.

## 4.2 ELEMENTOS TEXTUAIS

Segundo Nesteriuk (2011) a criação de uma animação envolve diversos fatores e variáveis, mas primordialmente deve incorporar aspectos e referências pessoais, conceituais e retóricos a fim de se desenvolver um recurso estilístico único para o seu projeto.

Cada autor deve se apropriar de suas referências pessoais e subjetividades em prol de um processo que seja criativo e inovador. Para o autor, "Certa personagem, por exemplo, pode representar, de uma maneira mais ou menos consciente, mais ou menos crível (...) o próprio autor ou mesmo uma mistura de todas em uma única persona", ou seja, é a partir das vivências pessoais que surgem boas ideias.

---

<sup>51</sup> É um elemento curricular do curso de Pintura, em que o aluno deve apresentar os trabalhos realizados durante o curso atendendo todos os requisitos de uma exposição artística de galeria.

Assim, o projeto deve, primordialmente, configurar-se como um processo autoral oriundo de indagações e reflexões pessoais, mesmo que sua temática envolva questões de caráter universal, já que cada indivíduo detém motivações distintas e únicas (Nesteriuk, 2011).

Contudo, a apresentação de um projeto de animação apresenta algumas estruturas formais já consolidadas. O primeiro ponto do processo de produção de uma animação é elaborar um conceito que justifique o projeto. Além de apresentar o universo narrativo a qual a animação está inserida, aos acontecimentos desencadeados dentro desse universo, e a forma como ambos coexistem. Por fim, deve considerar seu contexto de criação e em como ele será experienciado pelo espectador (Nesteriuk, 2011).

Esta seção apresenta os elementos textuais centrais que norteiam a animação: a Ideia Conceitual; a Sinopse Técnica e o Argumento do filme.

#### 4.2.1 Ideia conceitual

Em 2019, ao cursar a disciplina de pintura 2, a autora realizou uma pintura intitulada Mukbang (Figura 41), em que buscava retratar de forma não narrativa a experiência de assistir a uma transmissão ao vivo de Mukbang. Como o objetivo da disciplina era explorar pinturas realizadas sobre diferentes cores de fundos de suporte, a ideia geral da pintura não era a narrativa em si do Mukbang, mas sim explorar as possibilidades plásticas do material que usava na época, como, por exemplo, o uso de cores lisas e chapadas contrastando com planos com uma pincelada mais expressiva, alternando entre espaços detalhados e outros não, assim como a utilização de padronagens têxteis para fazer a transição entre os planos. Contudo, a autora cogitou a possibilidade de explorar essa temática novamente em outros momentos do curso.

Mukbang é a romanização<sup>52</sup> da palavra sul coreana **먹방** (meokbang) que por sua vez é formada pela contração das palavras comer (먹는; meokneun) e assistir (방송; bangsong) simplificada Mukbang seria "uma transmissão de vídeo em pessoas aparecem comendo" (Choe, 2019).

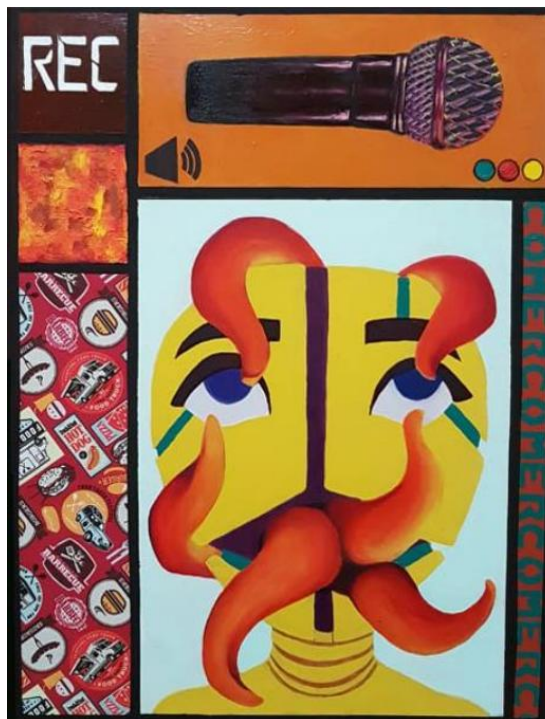
Iniciado na Coreia do Sul nos anos 2000, o Mukbang consiste em uma modalidade de transmissão ao vivo em que um apresentador – chamado de 'broadcast jokey' ou BJ – come grandes porções de comidas em frente às câmeras (Figura 42) enquanto centenas de espectadores observam o ato interagindo entre si nas caixas de conversas instantâneas e

---

<sup>52</sup> Romanização é um termo que designa a adoção de características da civilização romana por outras civilizações, no caso, é a transposição do alfabeto coreano o Hangul para o alfabeto romano.

recompensando o BJ com moedas virtuais que podem ser convertidas em dinheiro real (Kircaburun, 2021).

Figura 41



Mukbang, técnica mista sobre madeira (2019)

Fonte: Própria

De acordo com Choe (2019) "Os benefícios monetários para os BJs populares podem ser significativos e, para alguns, a transmissão ao vivo pode se tornar a principal ou única fonte de renda", fato que vem incentivando um crescente aumento no número de transmissões ao longo dos últimos anos, não somente na Coreia do Sul como em diversos outros países como o Brasil.

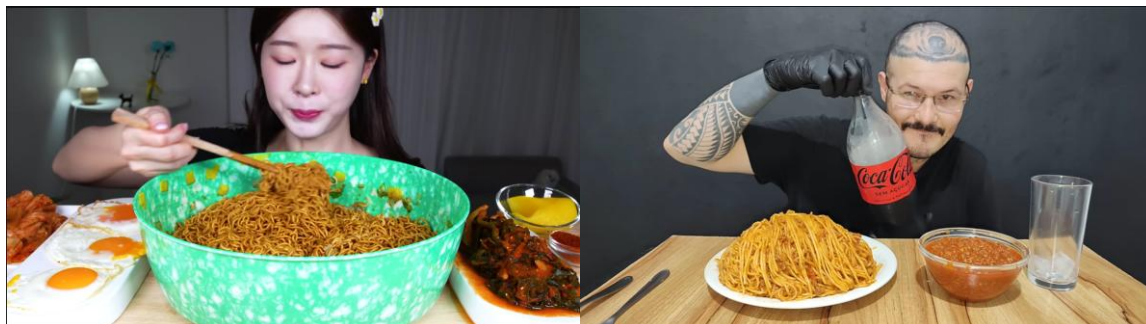
Além da recompensa financeira, a popularidade do Mukbang se dá por diversos outros fatores, para a Choe (2019) o Mukbang se assemelha a outra modalidade de vídeo o Food Porn<sup>53</sup> sendo capaz de transmitir sensações sonoras e visuais da alimentação levando a uma satisfação vicária<sup>54</sup>. Outro fator para a crescente popularidade do mukbang se refere a possibilidade de

<sup>53</sup> Food Porn é uma estética de apresentação de alimentos de forma a instigar o espectador a experimentar o referido alimento

<sup>54</sup> Satisfação vicária é o prazer proveniente de se observar, ouvir ou ler sobre outra pessoa realizando algo em vez de fazer.

interação e o desejo que os espectadores desses vídeos têm de não comer sozinho, o que, potencialmente, ameniza a solidão de pessoas que vivem isoladas.

Figura 42



Fonte: Print screen de Fume e Mateus ASMR, respectivamente

Já Kircaburun et al (2021) diz que além das questões sociais descritas por Choe (2019) há outras possibilidades para o crescente aumento da popularidade do Mukbang, dentre elas, se destacam: o uso sexual, o uso para o entretenimento, o uso para o escapismo e o uso para a expiação. Em relação ao escapismo o autor observa que os espectadores de lives de Mukbang são atraídos para o conteúdo como uma maneira de aliviar o estresse da vida acelerada e competitiva ao qual estão inseridos e que sentem conforto ao observar outras pessoas comendo. O autor também diz que ver mukbang é uma forma de escapar de uma realidade desagradável.

•••

A relação da autora com o consumo, principalmente o de comida, é algo importante no seu entendimento como indivíduo. Durante a sua primeira infância, vivenciou períodos de escassez de alimentos, uma realidade que, segundo o IBGE, atinge 64,2 milhões de brasileiros. Durante um tempo, tudo o que tinha para comer em casa era feijão com angu.

Com o passar dos anos, a situação financeira da sua família se equilibrou, mas a ideia de não ter o que comer ficou profundamente marcada nela, ao ponto de desenvolver um comportamento compulsivo com a comida, horas renegando o ato de comer e ficando dias sem ingerir nada sólido, horas a comer compulsivamente sem apresentar nenhum indício de fome, e muitas vezes esses comportamentos desregulados com a comida estavam associados a episódios de outros distúrbios como ansiedade e depressão - como um ato de comer esses sentimentos.

Nesse sentido, parecia certo de que o filme tivesse alguma relação entre o ato de comer versus a necessidade de suprir uma ausência, fosse ela física ou emocional. Então, desse

trabalho realizado em 2019, interligado à sua experiência de vida, surgiu a ideia de que o filme iria retratar diferentes formas de consumo de alimentos e como isso é amplificado nas redes sociais virtuais.

O curta-metragem animado intitulado "Hiperfagia" tem como proposta realizar uma abordagem reflexiva sobre a utilização das mídias sociais virtuais como forma de escapismo à vida offline através do consumo excessivo de alimentos em troca de prazer e satisfação imediata.

Segundo Kircaburun (2021) indivíduos utilizam a internet como uma forma de compensar necessidades que não são atendidas offline por meio de atividades específicas online. Nesse contexto, as mídias sociais virtuais atuam como um intermediário entre a realidade insatisfatória em que o indivíduo reside e a virtualidade, o que provoca no usuário dessas mídias uma sensação de pertencimento, gratificação e recreação para compensar as situações desfavoráveis vividas offline.

De acordo com Silva (2019) o deslocamento da intimidade da esfera privada para a esfera pública, está amplamente relacionado à Indústria Cultural<sup>55</sup> e se tornou um produto explorado e comercializado por empresas e indivíduos em busca de lucro e prazer. A constante exposição da vida privada nas mídias digitais, principalmente nas redes sociais, levou a perda de sua principal característica: a afetividade.

Para compreender esse fenômeno, Silva (2019) analisa os conteúdos das redes sociais através de dois conceitos psicológicos: voyeurismo e exibicionismo. O voyeurismo refere-se ao prazer de observar, enquanto o exibicionismo se relaciona ao prazer de ser visto.

Com o avanço das redes sociais, o interesse pela intimidade alheia cresceu e a separação entre espaços públicos e privados foi diluída pela internet e pelos meios de comunicação de massa, deixando de ser apenas um produto comercial explorado por programas de televisão e revistas, para se tornar um entretenimento diário promovido pelos próprios usuários.

A internet intensificou essa diluição ao promover uma inversão onde a privacidade é levada ao espaço público transformando-a em mercadoria alimentando o voyeurismo e o exibicionismo. Exemplos incluem programas que mostram a rotina de celebridades em sua vida cotidiana, mas especialmente, no consumo de bens materiais por essas celebridades. Que nas

---

<sup>55</sup> Segundo Silva (2019) O conceito de indústria cultural foi desenvolvido por Horkheimer & Adorno na obra 'Dialética do Esclarecimento', publicada em 1947 e também apresentado por Adorno no texto, A indústria cultural, como crítica aos aspectos regressivos imanentes ao progresso técnico da sociedade ocidental, que ocasionaram a degeneração da cultura.

mídias sociais digitais não se limitam mais a atores ou cantores, os chamados influencers, se tornaram celebridades ainda mais relevantes. Os 'broadcast jokey' ou BJ de Mukbang são celebridades com uma base de fãs que giram em torno de milhões de seguidores em suas redes sociais

A exibição da intimidade na internet, contudo, é manipulada através da edição e montagem de imagens, inclusive em conteúdos ao vivo. O que dificulta a distinção entre o real e o virtual, levando a um rompimento das formas tradicionais de ser e acontecer, o que está sendo exibido perpassa a tela e começa a ser vivenciado pelo voyeur. Essa fusão de realidade e virtualidade reduz a tensão entre o 'produzido' e a vida cotidiana. Isso facilita tanto a comercialização da intimidade quanto a exposição voluntária de pessoas anônimas nas redes sociais (SILVA 2019).

No que diz respeito ao prazer de olhar Aumont (2002) este prazer está relacionado à teoria freudiana da pulsão, que pode ser entendida como uma representação psíquica das excitações originadas no interior do corpo e que se transmite ao psiquismo. A pulsão se define por três aspectos fundamentais: seu objetivo, que é sempre a busca pela satisfação; seu objeto, que é o meio pelo qual a pulsão alcança esse objetivo; e sua fonte, que é o ponto de origem da pulsão no corpo. As pulsões têm o poder de influenciar nossa relação com as imagens.

A pulsão escópica, por exemplo, é aquela associada à necessidade de ver. Ela se distingue das pulsões genitais, sendo mais ligada ao psiquismo humano em si, desvinculada de um instinto específico. O objetivo da pulsão escópica é o ato de ver, sua fonte reside no sistema visual, através do qual o olhar se concretiza, e seu objeto é o próprio olhar<sup>56</sup>. Segundo Aumont (2002), é no cinema que a pulsão do olhar ganha formas mais definidas, pois, ao articular visão e narração, o cinema permite uma manifestação mais sofisticada dessa pulsão, algo menos evidente em outras artes visuais, como a pintura, mesmo que esta última tenha sido pioneira na reflexão sobre o olhar como desejo.

O estudo da pulsão escópica gerou duas abordagens principais: uma que analisa o olhar representado nas imagens e como ele implica o olhar do espectador, e outra que investiga o olhar do espectador em relação à sua pulsão escópica. A partir desse último aspecto, surge o conceito de voyeurismo. Aumont (2002) destaca uma implicação importante ao abordar esses dois pontos: a existência de uma relação simbólica hierárquica e misógina no olhar.

---

<sup>56</sup> É importante notar que o "olhar" distingue-se de "ver" pela manifestação do desejo que envolve o olhar: enquanto "ver" é um ato passivo, o "olhar" implica um desejo ativo e deliberado, no qual o sujeito busca de maneira intencional a imagem (AUMONT, 2002).

Ao se referir ao estudo de Laura Mulvey (1975), que argumenta que o ato de olhar está associado à figura masculina, enquanto o objeto olhado é a figura feminina. Essa divisão cria uma assimetria entre o sujeito que olha e o objeto que é olhado. O homem pela sua estrutura social se torna o voyeur, enquanto a mulher se torna o objeto do olhar. Em termos pictóricos, isso implica que a imagem assume o papel da mulher, enquanto o homem ocupa a posição de espectador sendo o detentor do poder sobre a imagem observada. Essa construção assimétrica do olhar sugere, em termos psicanalíticos, que a mulher, como figura castrada, representa uma ameaça à figura fálica do espectador, que permanece em uma posição de dominação, recusando a castração, ao mesmo tempo em que estabelece um sistema de desejo sobre a figura castrada. A imagem, então, satisfaz a pulsão escópica, pois permite ao espectador ‘ver’ uma realidade encenada, que reforça essa dinâmica de poder e desejo.

Logo, o conceito de voyeurismo e exibicionismo deixou de estar atrelado apenas à sexualidade, tornando-se um fenômeno social amplo, abrangendo o desejo de conhecer detalhes da vida privada alheia, para que, em um certo ponto, essa vida idealizada se sobreponha à vida real.

Como visto em Oliveira Jr (2017), o cinema ilustrou esse fenômeno em filmes como "Janela Indiscreta", onde a arquitetura dos prédios permitia a exposição da vida privada. Refletindo um ciclo vicioso em que quanto mais a intimidade se torna objeto de consumo, maior é sua demanda, exigindo uma exposição ainda mais realista numa busca incessante por autenticidade. Nas redes sociais, os indivíduos assumem papéis de ator, diretor e roteirista de suas próprias vidas, criando uma autoimagem manipulada.

Observar a vida dos outros através de postagens em redes sociais cria uma ilusão de controle e proximidade, funcionando como um antídoto ilusório contra a impotência real, onde essa satisfação é padronizada e mecanizada, restringindo-se aos estímulos oferecidos pela mídia e pela tecnologia. Esse fenômeno reforça a dependência da sociedade por estímulos padronizados, reduzindo a possibilidade de experiências mais profundas e autênticas (SILVA, 2019).

Com a epígrafe deste trabalho, ao trazer a música ‘Comida’ do compositor brasileiro Arnaldo Antunes, evoca-se esse o sentimento primordial que representa o curta-metragem animado: o de que o ato de ver outras pessoas comendo pode ser uma alegoria para outras necessidades humanas e ser um signo associado a diferentes conotações simbólicas.

Comumente simplificamos as necessidades básicas do ser humano às questões físicas, mas esquecemos das necessidades emocionais só que ambas são interdependentes. Por meio do filme, minha intenção é promover uma breve reflexão sobre essas questões, explorando os subtextos expressados através do olhar sobre o comer e como ele pode evidenciar necessidades mais profundas do que a própria fome.

## **HIPERFAGIA**

Também designada como ‘transtorno da compulsão alimentar periódica’, a hiperfagia se caracteriza pela ingestão descontrolada de alimentos em um curto período de tempo até que a pessoa se sinta desconfortavelmente cheia, mesmo sem a sensação de satisfação posterior à saciedade. Normalmente essa desordem alimentar tem origem na infância<sup>57</sup>, quando os hábitos alimentares são formados, nesse contexto, o indivíduo que apresenta a desordem pode ter associado o hábito de comer ao alívio de estresse, conflitos emocionais ou cotidianos (Bloc et al, 2019).

O termo hiperfagia é comumente utilizado na área médica para designar uma desordem alimentar, mas nesta pesquisa pretendo iniciar uma discussão sobre como esse termo pode ser aplicado a outras formas de consumo. Já que segundo Silva (2018):

Na compulsão pouco importa a especificidade do objeto, o que temos é a constante repetição do impulso. No comportamento compulsivo presente no voyeurismo e no exibicionismo, observa-se uma forte tendência para se evitar o estabelecimento de contatos reais com o objeto, em outras palavras, temos uma relação mediada pela técnica que induz a relacionamentos frios e impessoais em que a intimidade real é substituída pela virtual (SILVA, 2018).

Os padrões comportamentais da Hiperfagia - a ingestão compulsiva e descontrolada de alimentos - poderiam, portanto, serem ressignificados como uma manifestação extrema da lógica de consumo excessivo de objetos que são constantemente influenciados pela produção de imagens e pela necessidade de manutenção do espetáculo de consumo<sup>58</sup>.

O conceito de Hiperfagia associado ao consumo excessivo de objetos representa uma transformação na lógica entre produzir e consumir. Nas mídias virtuais, o consumo deixa de ser apenas uma forma de satisfazer necessidades ou de demarcar status social através da posse de signos, para se tornar uma performance contínua, alimentada pela lógica da visibilidade e da

---

<sup>57</sup> Mas acomete quaisquer faixas etárias

<sup>58</sup> Isso poderia caracterizar uma manifestação patológica na compulsão hiperfágica dessas imagens.

representação. As imagens e as narrativas construídas em torno do consumo se tornam tão ou mais importantes que os próprios bens consumidos.

A análise crítica dessa nova lógica é fundamental para compreendermos as dinâmicas de poder e as formas de alienação que permeiam a sociedade atual, onde o espetáculo do consumo se impõe como uma força cada vez mais dominante sobre o valor das coisas, e que é medido cada vez mais pela capacidade de proporcionar prazer imediato, e não por seu significado social ou ético a longo prazo.

#### 4.2.2 Roteiro

Para Maciel (2017) o roteiro é um texto que apresenta “uma rota não apenas determinada, mas 'decupada', dividida, através da discriminação de seus diferentes estágios”, o roteiro é um texto com início, meio e fim, “ele não conta uma história...Ele mostra o desenvolvimento de uma ação”. O autor entende que a ação é o alicerce da escrita de um roteiro, advém de uma vontade interna do personagem para alcançar seu objetivo e é externalizada de alguma maneira.

O roteiro de um filme é escrito a partir de uma história prévia, seja ela original ou uma adaptação. O roteiro não é escrito a partir do nada, pois, como mencionado, ele 'decupa e discrimina' a história em si, atuando como um manual de instrução de uma obra audiovisual. Normalmente, algumas etapas preparatórias são realizadas antes de se começar a escrever um roteiro, são elas:

- **Logline:** consiste no resumo da história em uma única frase. Normalmente apresenta o protagonista, seu objetivo e conflito.
- **Storyline ou Sinopse:** é uma descrição um pouco mais detalhada sobre o protagonista, seu objetivo e conflito, desenvolvendo e expondo a resolução. É um texto com início, meio e fim.
- **Argumento:** é um texto narrativo detalhando os eventos que compõem a história. Ele contém preferencialmente as ações, alguns apresentam diálogos desde que sejam essenciais ao entendimento da história. É escrito de forma corrida sem a divisão de cenas e diferentemente dos romances, o Argumento é escrito no presente do indicativo já que a ação acontece no momento da fala.
- **Escaleta:** é a divisão da história em cenas indicando a ação dos personagens.

- Roteiro: é uma lista contendo todos os elementos necessários para se contar a história. É dividido em cenas e contém a indicação das ações e dos diálogos. No roteiro chamado 'master scene' "uma página corresponde a um minuto de projeção. Não importa se o roteiro é todo descrito em ação, todo em diálogos ou qualquer combinação de ambos; em geral, uma página de roteiro corresponde a um minuto de filme" (Field, 2001).

No cinema de animação, nem sempre essas etapas são realizadas de forma sequencial, cada diretor pode trabalhar com etapas variadas que mais se adequem a sua visão para o filme (Fialho, 2005). Muitas vezes, antes de se roteirizar a história, o Argumento é suficiente para que os artistas de concepção visual construam a ideia dos personagens, cenários e objetos. A partir do Argumento, também se pode iniciar o desenvolvimento do storyboard e a direção de arte do projeto. O autor também diz que durante a fase de pré-produção o roteiro continua a ser aprimorado de forma que cada sequência da história é avaliada e finalizada individualmente.

#### **a) Sinopse Técnica<sup>59</sup> da Animação**

No filme somos apresentados a três personagens: uma mulher que realiza uma transmissão ao vivo de Mukbang; um homem de classe média alta e uma criança em situação de vulnerabilidade que estão assistindo a essa Live. Com o desenvolver do filme somos apresentados à realidade em que cada um deles vive. Ambos os personagens apesar de se relacionarem com a comida em diferentes contextos socioeconômicos, desde o consumo excessivo de alimentos industrializados até a total ausência de acesso à uma alimentação saudável, utilizam a comida como uma forma de escapismo da própria realidade.

#### **b) Argumento da Animação**

O Argumento foi excluído do corpo principal do trabalho, permanecendo apenas como material complementar no Apêndice C, em sua versão corrigida. Essa decisão foi tomada tanto por questões de estrutura e foco do texto quanto por cuidados relacionados aos direitos autorais da obra.

---

<sup>59</sup> "Diferentemente da sinopse comercial, a sinopse técnica deve apresentar, de maneira clara, direta, resumida, com começo, meio e fim e com spoiler tudo o que acontece no filme" (Nesteriuk, 2011)

Todavia, para fins elucidativos, após a elaboração da primeira versão do Argumento, o texto passou por uma releitura para revisão, análise da coerência e da narrativa do filme, visando ajustá-lo à proposta da ideia conceitual. Nesse processo, alguns trechos foram descartados por não se alinharem com a ideia central ou por exigirem uma construção mais aprofundada da história de fundo dos personagens e do contexto das cenas. Assim, elementos que inicialmente seriam descritos como ações foram transformados em Adereços<sup>60</sup>.

### 4.3 PLANEJAMENTO VISUAL

As escolhas plásticas de uma obra audiovisual desempenham um papel fundamental para a concepção visual do filme, uma vez que, ao definir questões como a técnica, material e suporte, o artista assume uma abordagem específica para materializar a narrativa do roteiro em imagens.

Cada escolha feita pela equipe de Direção de Arte<sup>61</sup> abrange uma série de possibilidades expressivas que guiam o filme e expressam o tipo de mensagem contida na obra - do que o filme fala e como fala. Ainda, a definição do suporte e do material influenciam na narrativa visual do filme, como por exemplo, o nível de detalhamento da arte final; a liberdade gestual do desenho; a materialidade da tinta no caso de uma pintura analógica; a escala do suporte; a atmosfera do filme etc.

Considerando cuidadosamente cada elemento que constrói a narrativa do filme, o artista permite que a obra seja valorizada em sua totalidade. Essas escolhas devem ser cuidadosamente analisadas antes de se iniciar o processo de animação para que haja consistência na visão final do filme. Segundo Bruson (2020):

...A cada projeto quero deixar que as condições históricas e as ânsias pessoais influenciem os temas, o jeito de contar e a sensibilidade, e que as limitações materiais influenciem o visual, a técnica e a estética. Meupincéis, papéis, cadeira, tendinite, computador zuado e o gato passando na frente ditam o trabalho tanto quanto os problemas do mundo... (Bruson, Instagram, 2020)

Não obstante, além dos fatores plásticos, outros fatores também afetam a produção final de uma animação. Como é o caso da necessidade de se utilizar diferentes tipos de tecnologias para garantir a qualidade final do filme. Furniss (2009) afirma que o tamanho da equipe de

---

<sup>60</sup> Os adereços de hiperfagia estão descritos no tópico 4.3.7 Design de Adereços

<sup>61</sup> A Direção de Arte é o departamento responsável por aplicar estudos estilísticos da produção para o formato da composição visual do cinema, ajustando-os à estética filmica (FIALHO, 2005).

produção, bem como a ausência total dela - no caso de filmes produzidos por uma única pessoa - dita como ocorrerá o desenvolvimento da animação ao se setorizar - ou não - as responsabilidades a seus colaboradores.

Sobre as diferentes técnicas que podem ser empregadas pelos animadores Wells & Moore (1988) destacam que é fundamental que haja uma expertise relacionadas às habilidades-chaves na utilização da técnica escolhida, das intenções artísticas que advém dessa técnica e de suas considerações práticas, se a escolha é viável ou não durante todo o processo de produção do filme.

As técnicas mais comuns empregadas pelos animadores seriam as descritas anteriormente por Gordeeff (2015): Animação Tradicional 2D (desenhada quadro a quadro e pintada em célula); a Animação Stopmotion (que engloba o uso de diferentes técnicas como uso de argila, fantoches, areia, pintura em vidro) e A Animação Digital 2D ou 3D.

Mas o artista não precisa necessariamente se limitar a apenas uma escolha, cada vez mais artistas animadores têm se utilizado da combinação de diferentes técnicas de animação para realizar seus filmes, como é o caso de Daniel Bruson que alia o uso de software digitais com a pintura analógica dos quadros filmicos para conseguir produzir seus filmes com uma equipe reduzida.

Na animação esse processo de se utilizar mídias mistas, principalmente quando envolve a utilização de software digitais, é chamado de Composição (WELL & MOORE, 1988). Ainda de acordo com os autores, a Composição na animação contemporânea está intrinsecamente ligada ao processo de criação, pois, como o trabalho de animação é dispendioso, a tecnologia digital oferece um mecanismo de se organizar diferentes níveis de detalhamento da elaboração de cenários e na disposição de personagens em tela.

Wells & Moore (1988) ainda afirmam que a prática criativa está além da técnica, o animador para executar filmes com excelência necessita tanto da técnica quanto da preparação e pensamento a respeito de processo. E que para isso a pesquisa teórica é essencial.

No entanto, é importante reiterar que toda prática criativa necessita de uma grande quantidade de reflexão e preparação, assim como de técnica. Não há prática sem teoria, nem teoria sem prática. Reunir conhecimento histórico, visão conceitual e técnica, e o desejo de criar algo distinto é crucial, mas não necessariamente suficiente. Ser capaz de articular a "arte" da prática criativa, assim como demonstrá-la por meio do trabalho, é um componente vital para provar seu valor e efeito. (WELLS & MOORE, p.151, 1988).

Considerando todo o arcabouço teórico apresentado até aqui e levando em consideração os Indicadores de Riscos e Restrições previamente analisados no planejamento estratégico desta pesquisa — Equipe, Custo e Tempo — foi decidido que, antes de definir a representação visual do roteiro, seria necessário identificar os principais suportes e materiais de pintura, além dos tipos de animação que atendessem às limitações apontadas por esses Indicadores de Riscos e Restrições. Com base nisso, realizaram-se experimentos utilizando o aporte material e técnico disponível pela autora da pesquisa na época em que os experimentos foram realizados.

Esta seção apresenta os estudos realizados, que envolvem Testes de Animações com diferentes técnicas, materiais e suportes; Pesquisa de Referências Visuais; Moodboard; Design de Personagens; Design de Cenários e Props; Planejamento de Cena; Estudos de Valor e Estudos de Cor, ou seja, todos os componentes essenciais do planejamento visual da animação ‘Hiperfagia’.

#### **4.3.1 Teste de animação**

A escolha da técnica de animação é um fator determinante para a execução de um projeto audiovisual, pois influencia diretamente a viabilidade, os recursos necessários e os resultados estéticos obtidos. E segundo Furniss (2009) o pesquisador em animação deve possuir repertório suficiente sobre o processo de produção de artes estáticas, já que esses processos podem influenciar na criação de imagens animadas e não obstante, esses processos podem impactar o aspecto final das produções audiovisuais.

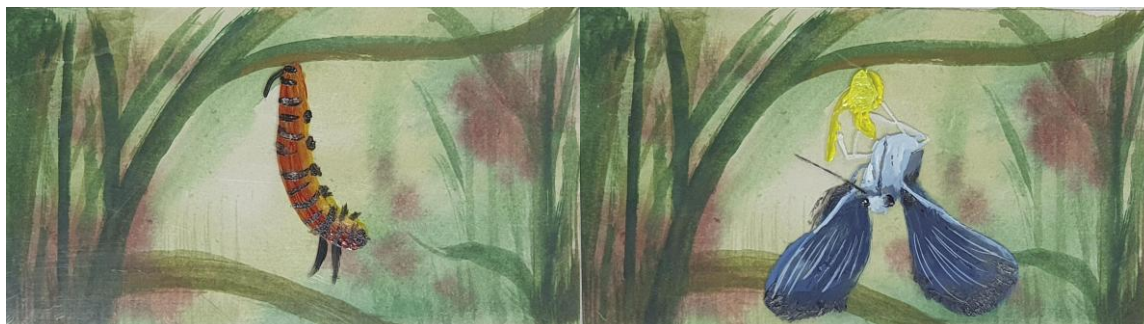
Nesse contexto, Furniss (2009) sugere que algumas perguntas a respeito desses processos de criação de imagens estáticas devem ser discutidas antes de se começar a produção de um filme. Sendo elas: A imagem é criada de forma analógica ou digital? A imagem é uma pintura, um desenho, uma fotografia, ou digital? Qual tipo de suporte sustenta a imagem? No caso de imagens analógicas, qual material foi utilizado para criar a imagem? Como a imagem foi registrada? Essas perguntas irão nortear a equipe de produção do filme.

Com base nessas perguntas e na necessidade de se organizar o processo de planejamento visual foi realizado experimentos com diferentes materiais e suportes para criar imagens animadas, assim como de diferentes técnicas de animação. Os experimentos se deram em um contexto de estudos obrigatórios das disciplinas do curso de graduação. Então os temas retratados nesses experimentos não têm, necessariamente, envolvimento direto com o projeto do filme ‘Hiperfagia’, mas foram essenciais para sua concepção.

### a) Animação em Célula

A Animação em Célula (Figura 43), ou *cel animation*, foi a técnica responsável por alavancar o desenvolvimento da Tradicional 2D, nos anos dourados da animação, principalmente para a produção dos primeiros filmes longa metragem coloridos, como Branca de Neve (1937).

Figura 43



Animação em Célula<sup>62</sup>

Fonte: Própria

Antes da criação da célula de acetato, não havia distinção entre o cenário e o personagem animado já que eles eram desenhados na mesma folha, então, cada mínima alteração no movimento da animação, levava a necessidade do animador de redesenhar todo o cenário, e esse processo era extremamente dispendioso. O uso das folhas de acetato permitiu ao animador de separar o cenário do personagem, e não somente isso, cada elemento animado poderia ser alterado de forma individual. Além disso, possibilitou que os desenhos fossem coloridos. (FIALHO, 2005).

Embora atualmente a animação digital tenha substituído amplamente o uso do acetato, a animação em célula ainda é utilizada principalmente por artistas que buscam retomar o processo do animar manual, pois essa técnica permite um maior controle sobre o processo de animação.

Essa experimentação realizada em Animação em Célula, foi feita utilizando como material de suporte para o cenário o papel Canson 300g e a pintura feita com aquarela. Já os elementos animados foram pintados diretamente sobre o acetato e a tinta utilizada foi o guache. A partir da experimentação com acetato ficou claro que a técnica oferece várias vantagens e, ao

<sup>62</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/1072902180>>

mesmo tempo, desvantagens que precisam ser equilibradas para se obter um resultado satisfatório.

Uma das principais vantagens da animação em célula é o nível de controle artístico que ela oferece. Ao utilizar o acetato como uma camada transparente, é possível manter o fundo fixo enquanto se anima os elementos sobre ele. Isso cria um efeito visual de camadas distintas, onde o cenário e os elementos animados podem ser trabalhados de forma independente, permitindo uma abordagem mais flexível e criativa no uso de materiais e técnicas.

Por exemplo, como o cenário está isolado da animação, permite que o artista explore diferentes suportes e materiais de pintura, como a pintura a óleo, a aquarela, o próprio guache e outras técnicas secas como o pastel. Isso oferece uma gama de possibilidades plásticas que podem dialogar tanto com a narrativa abordada pelo filme quanto com os elementos animados, criando uma harmonia visual única.

Além disso, a superfície lisa do acetato permite que o artista evidencie a fatura durante o processo de pintura, quando utiliza pinceis de cerdas duras, ou possibilita que o artista abstraia completamente seu gesto, ao utilizar pinceis de cerda suave, criando uma camada de tinta sem marcação. Essa técnica também oferece o controle individual de cada camada de animação, o que torna possível criar movimentos fluidos e suaves, uma característica essencial nas produções de animação 2D.

Entretanto, os desafios da Animação em Célula se tornam mais evidentes quando se considera o volume de trabalho e a complexidade da técnica envolvida. Uma das dificuldades centrais dessa técnica está na quantidade de acetato utilizada para animar um único movimento. Como cada movimento exige múltiplas camadas de acetato, a quantidade de material necessário pode se tornar substancial, o que gera desafios tanto no processo de animação quanto no armazenamento das camadas.

Outro problema significativo ocorre quando as camadas de acetato são sobrepostas. O material utilizado pode acabar colando, o que dificulta o armazenamento e a preservação dos acetatos. Além disso, a tinta, ao secar, tende a quebrar ou rachar, o que pode comprometer a qualidade estética do trabalho. Adicionar uma nova camada de acetato sobre a anterior também resulta em um escurecimento das cores, devido à tonalidade do próprio acetato, o que altera a percepção visual dos quadros finais.

Esses problemas são amplamente documentados na literatura especializada. Segundo Furniss (2009), a cor nas animações feitas com acetato era diretamente influenciada pelo

número de camadas sobrepostas. A luz que passava pelas camadas superiores filtrava a luz para as camadas inferiores, resultando em um escurecimento das cores. Para compensar essa variação de cor, o colorista precisava ajustar os tons das tintas de forma a garantir consistência visual ao longo do processo de animação.

Essa necessidade de ajustes contínuos nas cores, os chamados "jet-downs", implicava um aumento significativo no trabalho da produção. Cada camada adicional de acetato exigia uma nova formulação da cor para compensar o escurecimento, o que exigia um planejamento minucioso para garantir a consistência de tonalidade entre todas as camadas animadas.

O uso de diferentes suportes para o fundo, como tela ou madeira, oferece uma flexibilidade que pode enriquecer ainda mais o processo de animação. No entanto, também traz consigo novos desafios técnicos. Trabalhar com diferentes materiais para o fundo exige que o animador esteja atento às propriedades desses materiais, para garantir que a interação entre o fundo e os elementos animados seja visualmente coesa.

Ainda assim, a técnica de animação em célula permanece relevante, especialmente para aqueles que buscam criar animações com um toque mais artesanal e expressivo. Ela oferece uma maneira de voltar às raízes da animação, ao mesmo tempo em que proporciona lições valiosas sobre o equilíbrio entre o controle artístico e os desafios técnicos.

## **b) Óleo sobre Vidro**

A técnica de pintura sobre vidro retroiluminado (Figura 44), está inserida no universo da animação stopmotion e oferece uma abordagem artística única e refinada, onde o processo de criação e manipulação da imagem é realizado diretamente sobre o material de suporte, o vidro. Cada alteração na pintura é então fotografada quadro a quadro, o que garante a continuidade do movimento e a imersão do espectador no universo visual em constante transformação (MIHAILOVA, 2021).

A utilização de tinta a óleo, com sua característica de secagem lenta, permite uma grande flexibilidade no processo, oferecendo ao animador tempo suficiente para trabalhar as imagens e garantir a fluidez dos movimentos. Além disso, para que a transparência do suporte seja anulada, o artista deve projetar uma fonte de luz difusa sob a placa vidro. Normalmente, para se pintar sobre vidro, há a necessidade de uma mesa de luz, ou algum objeto que tenha a mesma função (MIHAILOVA, 2021).

Figura 44

Pintura Óleo sobre Vidro<sup>63</sup>

Fonte: Própria

Essa experimentação realizada em Pintura sobre Vidro, foi feita utilizando como material de suporte uma placa de vidro de 3mm de 40x40cm, uma mesa de luz e tinta a óleo na cor preta. A pintura foi feita inicialmente com base em uma fotografia impressa e posicionada abaixo da camada do vidro, cada alteração na imagem foi então fotografada utilizando uma câmera de celular e um tripé.

A partir da experimentação com a Pintura em Vidro ficou claro que a técnica oferece vantagens e desvantagens que podem ser categorizadas em três níveis: níveis técnicos, artísticos e de obtenção da imagem.

*1. Nível Técnico:* Corresponde ao processo de animação. A animação com pintura a óleo sobre vidro exige uma habilidade técnica avançada por parte do animador. Mesmo que haja um guia visual, como um storyboard, cada alteração no movimento é realizada diretamente sobre a pintura, o que implica em precisão e paciência. Diferente de outras técnicas de animação, onde se pode criar desenhos intermediários que podem ser substituídos ou corrigidos, na pintura sobre vidro, qualquer erro ou alteração equivocada no movimento requer que a imagem seja refeita do zero. Isso torna o processo de correção de erros significativamente mais complexo e oneroso em termos de tempo e esforço. Por outro lado, a falta de desenhos intermediários oferece uma grande liberdade criativa. O animador pode experimentar movimentos mais

<sup>63</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/892899389>>

fluidos, menos precisos, e criar uma sensação mais orgânica e dinâmica, uma vez que as mudanças podem ser feitas diretamente sobre a pintura, sem a necessidade de criar quadros adicionais. Esse aspecto da técnica é particularmente interessante para quem deseja explorar a animação de uma forma mais instintiva e expressiva, tornando-se uma excelente ferramenta para movimentos menos controlados e mais espontâneos (MIHAILOVA, 2021).

2. *Nível Artístico*: Corresponde às possibilidades plásticas e estéticas. No campo artístico, a pintura sobre vidro retroiluminado oferece um leque vasto de possibilidades plásticas que são potencializadas pela própria natureza da técnica. O uso de tinta a óleo de secagem lenta é essencial, pois possibilita ao animador um maior controle sobre a manipulação das imagens, já que a tinta permanece maleável por mais tempo. Além disso, a aplicação da pintura sobre um material retroiluminado, como o vidro, faz com que a tinta tenha uma qualidade visual única. A luz que incide sobre o vidro e a tinta a óleo age de forma semelhante à de um vitral, conferindo à cor uma luminosidade vibrante e translúcida que só pode ser obtida com essa técnica específica. No entanto, essa transparência e brilho dependem do tipo de tinta a óleo utilizado. Nem todos os pigmentos de óleo são translúcidos, alguns são mais opacos, o que pode interferir na qualidade estética da animação. Assim, o animador deve ter um profundo conhecimento dos materiais para garantir que a luz seja bem manipulada, já que a quantidade de pigmento depositada no vidro influencia diretamente no grau de luminosidade da imagem. Uma camada de tinta mais espessa pode bloquear a luz e reduzir a translucidez, enquanto camadas mais finas permitem uma maior transmissão de luz, resultando em cores mais vibrantes e intensas. Além disso, a técnica permite evidenciar o próprio gesto do animador. A cada alteração feita na pintura, um registro visual da imagem anterior permanece, criando uma camada de palimpsesto que pode ser visualmente interessante e rica em termos de narrativa. Esse processo de construção da imagem em camadas proporciona uma sensação de continuidade e transformação, conferindo uma textura única ao filme. Entretanto, essa natureza palimpséstica, se não bem controlada, pode resultar em uma sobreposição excessiva de imagens, o que pode prejudicar a clareza visual e a percepção do movimento (MIHAILOVA, 2021).

3. *Nível de Obtenção da Imagem*: corresponde aos desafios técnicos e logísticos. No nível da obtenção da imagem, a principal desvantagem da técnica está na necessidade de uma estrutura técnica robusta para registrar cada quadro da animação. Como a animação em pintura sobre vidro envolve a manipulação física direta das imagens, o processo de captura requer que a câmera esteja posicionada de forma fixa sobre o vidro para evitar distorções ou desvios na

perspectiva. Isso demanda um suporte técnico específico, geralmente um suporte flutuante ou um equipamento de montagem especializado, o que pode ser financeiramente oneroso e logisticamente desafiador. Além disso, para que as cores sejam registradas com precisão, é essencial que haja uma iluminação adequada. A retroiluminação fornecida pela mesa de luz ou outra fonte de luz difusa é fundamental para garantir que a tinta sobre o vidro seja visível e que sua transparência seja fielmente capturada pela câmera. Isso exige um cuidado adicional na preparação do espaço de filmagem, uma vez que a qualidade da luz influenciará diretamente na fidelidade das cores e no efeito final da animação. Em outras palavras, para que o animador consiga controlar as condições ideais de iluminação e garantir que os detalhes da pintura sejam bem capturados, são necessários recursos técnicos específicos, como luzes complementares e uma configuração de câmera apropriada. Esse aparato técnico e a preparação do espaço adequado tornam a técnica de animação com pintura sobre vidro retroiluminado mais custosa e demorada em comparação com outras abordagens, especialmente quando se considera o tempo necessário para configurar e manter a estrutura de filmagem. Além disso, a necessidade de equipamentos especializados e de uma produção com controle minucioso sobre a luz e a câmera pode limitar o acesso à técnica para animadores independentes ou em produções de baixo orçamento (MIHAILOVA, 2021).

A técnica de pintura a óleo sobre vidro retroiluminado oferece uma experiência artística única e vibrante, que combina a manipulação manual direta das imagens com a riqueza estética proporcionada pela luz e pela translucidez da tinta a óleo. Ela permite uma expressão plástica rica, onde o gesto do animador é visivelmente incorporado à animação, criando uma experiência tátil e emocionalmente envolvente para o espectador.

Contudo, essa técnica traz consigo desafios significativos, especialmente no que se refere ao processo de obtenção da imagem e à necessidade de equipamentos especializados para capturar cada quadro da animação. O nível de exigência técnica e a necessidade de planejamento detalhado tornam o uso dessa técnica mais custoso e menos acessível para produções independentes.

No entanto, para animadores que buscam uma experiência artística profunda e dispostos a enfrentar esses desafios, a animação com pintura sobre vidro retroiluminado oferece um campo fértil para a experimentação criativa.

### **c) Animação Tradicional**

Essa experimentação, foi realizada utilizando como material de pintura o pastel oleoso e como suporte o papel Canson 300g, pois havia a necessidade de encontrar uma técnica que eliminasse as dificuldades associadas ao uso de tintas aquosas e oleosas - identificadas nas experimentações anteriores - que exigiam tempo de secagem, espaço para armazenamento da tinta pronta e o uso de solventes (Figura 45).

Figura 45



Pastel Oleoso sobre Papel<sup>64</sup>

Fonte: própria

Dentre as técnicas secas de pintura há os pastéis e o lápis de cor<sup>65</sup>. Segundo Motta (1976), os pastéis são um método de pintura a seco, ou seja, não necessita de um veículo para aplicar o pigmento sobre o suporte. Normalmente eles são produzidos na forma de bastão cuja composição é basicamente o pigmento, carga e aglutinante. O suporte mais comum para se aplicar o pastel é o papel que deve apresentar ‘uma condição de pega’, logo a superfície não pode ser completamente sem textura pois isso dificulta a aderência do pastel sobre o suporte.

Existem dois tipos de pastéis: os secos e os oleosos. O que os diferencia é o aglutinante. No pastel seco, a carga pode ser o talco, caulim ou giz precipitado e o aglutinante uma goma (MOTTA, 1976) já no pastel oleoso a goma é substituída por um aglutinante oleoso e a carga pela cera (LESLIE, 1989). Segundo Motta (1976), a gênese do pastel foi o desenho a giz durante o Renascimento na Itália e Alemanha já a pintura com pastel seco começou na França e quase sempre era utilizada como um estudo para uma pintura posterior.

---

<sup>64</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/1072902895>>

<sup>65</sup> O uso do lápis de cor não foi considerado devido ao tempo gasto para usá-lo em grande escala.

Os pastéis foram considerados os mais adequados para a execução dessa experimentação pela rapidez na execução da pintura. No entanto, devido à falta de experiência com pastel seco, optou-se pelo uso do pastel oleoso.

Segundo Leslie (1989), o pastel oleoso foi inventado no Japão em 1920 pela marca de produtos artísticos Sakura Cras-Pas, como um produto para as crianças em idade escolar utilizar durante as aulas de arte. O pastel oleoso combinava a praticidade da pintura com pastel seco com a qualidade plástica e as cores vibrantes da tinta a óleo. Os pastéis oleosos começaram a ser utilizados pelos artistas modernistas principalmente por Henri Goetz e Pablo Picasso.

(...) Numa carta a Sennelier, Goetz escreveu: 'Se a pintura a óleo parece ser o meio mais completo de todas as técnicas pictóricas, o pastel é certamente o mais direto. Nenhum instrumento como pincel, faca ou paleta interfere entre o gesto do artista e seu trabalho' (LESLIE, 1989).

Essa experimentação, utilizando o pastel oleoso como material de pintura, foi feita utilizando a técnica de animação tradicional 2D, semelhante à animação em célula, mas com a pintura aplicada diretamente nos quadros. Os testes demonstraram que essa abordagem atendia a diversas demandas do projeto, conforme identificado na análise de riscos e restrições. A partir da experimentação com pastel oleoso sobre papel, ficou evidente que a técnica oferece vantagens e desvantagens que tornam seu uso especialmente atrativo para a animação quadro a quadro.

Diferentemente do pastel seco, o pastel oleoso não levanta pó fino durante a aplicação, devido a maior concentração de aglutinante, tornando o processo mais limpo e seguro para o artista e o ambiente de trabalho. Além disso, não requer o uso de fixador, o que simplifica o manuseio e reduz custos com materiais adicionais. Outra vantagem significativa é sua compatibilidade com diversos suportes, principalmente os suportes rígidos e rugosos como o papel e a madeira, ampliando suas possibilidades de aplicação e permitindo maior experimentação com diferentes texturas.

Além disso, como o pastel oleoso é aplicado diretamente sobre o suporte por meio de traços com o próprio bastão - funcionando simultaneamente como tinta e pincel - não há necessidade de materiais adicionais obrigatórios. O controle da aplicação depende essencialmente da variação da pressão exercida pela mão e da textura da superfície escolhida, proporcionando maior versatilidade e liberdade na criação, além de proporcionar a execução em suportes de grande escala.

O pastel oleoso também se destaca pela intensidade e vibração das cores, proporcionando um impacto visual marcante que favorece a expressividade da animação. De acordo com Motta (1976), “como o pastel não sofre a influência de nenhum veículo, é pintura permanente, no que diz respeito à estabilidade de suas cores”. O pastel oleoso apresenta secagem rápida<sup>66</sup> e não transfere o pigmento após a aplicação. Essas são características que facilitam o processo de animação quadro a quadro, pois garantem que cada imagem possa ser manipulada sem o risco de danificar as anteriores em caso de acondicioná-las sobrepostas. Essa propriedade é essencial para manter a integridade do trabalho e agilizar a produção.

Outro ponto positivo do pastel oleoso é a possibilidade de aplicação em camadas, o que permite construir cores e texturas gradualmente, aumentando a profundidade e a complexidade das imagens. Essa característica é especialmente útil para criar efeitos visuais diferenciados dentro da animação. Além disso, sua versatilidade permite que seja utilizado de diferentes formas, desde a criação de transparências semelhantes à aquarela até a obtenção de empastamentos que se assemelham a tintas como a óleo ou a encáustica. Essa ampla gama de possibilidades contribui para a experimentação artística e para a adaptação da técnica a diferentes estilos visuais.

Apesar das inúmeras vantagens, o uso do pastel oleoso sobre papel também apresenta algumas desvantagens que precisam ser consideradas no processo de produção de uma animação.

Uma das principais dificuldades está na obtenção e manutenção da consistência das cores ao longo dos quadros, uma vez que a mistura dos tons ocorre diretamente no papel<sup>67</sup> diferente de outras técnicas em que a tinta pode ser previamente misturada em uma paleta, no pastel oleoso a cor final depende da sobreposição e fusão dos pigmentos sobre o suporte, o que exige um controle preciso para evitar variações indesejadas. Como afirmado por Motta (1976) “o pastel deve ser aplicado em tons não misturados, calcando-se o bastão diretamente sobre o suporte”.

Além disso, a escolha da paleta de cores deve ser feita com atenção para garantir harmonia visual entre os quadros e evitar que as cenas fiquem com a mesma aparência, o que

---

<sup>66</sup> O pastel oleoso seca por oxidação como as tintas a óleo, mas mais rapidamente formando uma película protetora fina sobre o pigmento que impede o pigmento de se soltar do suporte (LESLIE, 1989).

<sup>67</sup> A mistura das cores pode ser realizada previamente quando misturadas com solvente orgânico, nesse caso o pastel atuaria como uma tinta a óleo.

torna essencial planejar previamente as combinações cromáticas para obter um resultado coerente e expressivo.

Outro fator a ser levado em consideração é a necessidade de um suporte rugoso para garantir a aderência do pigmento. Apesar de permitir a aplicação em diferentes suportes, para aplicar o pastel oleoso é necessário o preparo prévio do suporte, especialmente em suportes brancos. A aplicação de uma camada de tinta translúcida sobre o suporte pode ser necessária para melhorar a fixação e a qualidade visual do desenho. Embora esse processo não seja obrigatório, ele adiciona uma etapa extra à produção, demandando mais tempo e planejamento.

Outra diferença significativa em relação à técnica de animação em célula é que, ao trabalhar com pastel oleoso sobre papel, torna-se necessário pintar todo o quadro, e não apenas os elementos animados<sup>68</sup>. Enquanto na animação em célula é possível reutilizar fundos e modificar apenas os personagens ou objetos móveis, no pastel oleoso cada quadro deve ser completamente refeito. Isso aumenta o tempo de produção e a demanda por materiais, tornando o processo mais trabalhoso.

Em relação ao custo-benefício, os pastéis oleosos são razoavelmente mais baratos do que outros materiais artísticos, e são comercializados em dois tipos de qualidade e dureza do bastão. Sobre a qualidade, o pastel oleoso pode ser estudantil, quando é feito com materiais mais baratos e de menor qualidade plástica, e o profissional que apresenta melhor qualidade, mas um maior custo. Já sobre a dureza, o pastel oleoso pode ser rígido ou macio.

Ainda nesse contexto comercial, um fator importante a ser considerado é de que o pastel oleoso normalmente é vendido em kits prontos de 12 a 48 cores e diferentemente dos pastéis seco não são facilmente encontrados vendidos individualmente, o que levaria a ter que adquirir cores desnecessárias à paleta cromática escolhida para a animação.

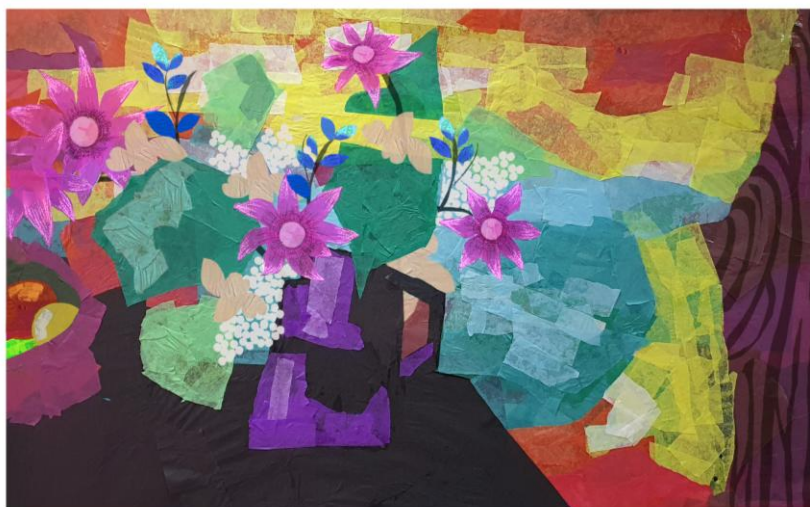
#### **d) Animação Híbrida**

A experimentação com animação híbrida, combinando colagem com papel e animação digital, surgiu como uma alternativa para otimizar o processo de produção, equilibrando as vantagens das técnicas analógicas e digitais. As experimentações realizadas anteriormente, evidenciaram que utilizar uma técnica de coloração a seco seria mais conveniente, mas a produção inteiramente analógica demandaria um tempo maior (Figura 46).

---

<sup>68</sup> O que pode ser resolvido por meio de composição digital.

Figura 46



Animação Híbrida<sup>69</sup>

Fonte: Própria

Assim, optou-se por uma abordagem mista, em que os cenários fossem construídos com técnicas analógicas e a animação fosse realizada digitalmente - pelo menos a nível do desenho, como no processo do animador Daniel Bruson. Além disso, também se considerou o uso de materiais diversos como pigmentos dentro do conceito de pintura expandida<sup>70</sup>, ampliando as possibilidades estéticas do projeto.

O processo adotado envolveu a criação de um cenário, a partir da colagem de papel de seda sobre papel kraft no formato 59,4 x 84,1 cm. Após a montagem, esse cenário foi fotografado e finalizado digitalmente. A animação dos elementos em cena foi feita de modo inteiramente digital, integrando os cenários físicos à animação por meio de softwares específicos. Esse método permitiu explorar as qualidades táteis e visuais da colagem de papel, ao mesmo tempo em que se beneficiava da flexibilidade da animação digital.

Nessa experimentação especificamente, o papel de seda foi escolhido como material de pintura, pois é um papel leve e maleável, e como o cenário remetia a um universo infantil e colorido, o papel de seda se adequa por ser um material com cores vibrantes e normalmente

---

<sup>69</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/892900138>>

<sup>70</sup> Segundo Fares (2011) A pintura expandida questiona e reconhece as condições históricas e lógicas da pintura como um campo abrangente. Inspirado por análises da escultura de Rosalind Krauss, o conceito de pintura expandida considera a pintura em relação à sua ausência de tridimensionalidade e movimento, buscando situar a pintura em diversas manifestações artísticas contemporâneas como parte de um campo interconectado e em evolução, onde a pintura se relaciona com outras mídias como instalação, vídeo e arte digital.

utilizado em trabalhos escolares. Mas de um modo geral o papel é um dos materiais mais versáteis e acessíveis utilizados na pintura expandida, oferecendo vantagens significativas quando se deseja produzir uma animação que integre técnicas analógicas e digitais.

Em termos de plasticidade, o papel apresenta alta maleabilidade que permite ao artista explorar uma ampla gama de técnicas, desde recortes e colagens até sobreposições e manipulações de texturas. Essa característica possibilita a criação de composições complexas, onde as camadas se interagem de maneira orgânica, adicionando profundidade e um caráter tátil às imagens.

Do ponto de vista do custo-benefício, o papel destaca-se por ser relativamente barato e amplamente disponível, o que é essencial para projetos que buscam reduzir despesas sem comprometer a qualidade estética. Comparado a outros suportes, como o tecido ou objetos plásticos ou sintéticos, o papel proporciona uma solução econômica que não só facilita o armazenamento e o manuseio, mas também permite a experimentação em grande escala, ideal para produções de animação onde múltiplos quadros precisam ser trabalhados individualmente.

No que tange às técnicas para produzir uma animação, o papel se adapta perfeitamente aos métodos híbridos. Sua superfície plana e texturizada é facilmente digitalizável, possibilitando a integração de elementos recortados ou pintados manualmente com recursos digitais, como efeitos, correções de cor e montagem sequencial.

Essa compatibilidade entre o processo manual e as ferramentas digitais amplia as possibilidades criativas, permitindo que o artista combine a riqueza material e a espontaneidade do analógico com a flexibilidade e a precisão do digital.

A experimentação com Colagem e Animação Digital apresentou diversas vantagens. Primeiramente, a colagem de papel adiciona texturas físicas, camadas e formas recortadas, conferindo uma materialidade única à animação. Esse aspecto enriquece visualmente a composição, proporcionando uma estética diferenciada em comparação com a arte digital pura. Além disso, a colagem permite a criação rápida de elementos visuais, como fundos texturizados ou formas orgânicas, que podem ser posteriormente manipulados digitalmente.

Outro ponto positivo é a flexibilidade da manipulação digital, que possibilita ajustes de cor, tamanho e posição, além da aplicação de efeitos visuais de forma não destrutiva - diferentemente da experimentação com pastel oleoso, o cenário poderia ser mantido inalterado. Essa sobreposição digital permite integrar os elementos analógicos com outros recursos da pintura digital, ampliando as possibilidades visuais da animação.

Entretanto, essa abordagem também apresenta desafios. Um dos principais é o fluxo de trabalho, que se torna mais complexo ao envolver etapas de criação manual, digitalização e edição. Esse processo pode impactar os prazos de produção, exigindo um planejamento detalhado para garantir eficiência. Além disso, embora a colagem utilize materiais acessíveis, a necessidade de digitalização e o uso de softwares específicos podem gerar custos adicionais ou exigir equipamentos especializados.

Outro aspecto a ser considerado é a coerência visual entre os elementos de colagem e a animação digital. Para obter uma integração harmoniosa, é necessário um planejamento estético cuidadoso e tempo adicional para ajustes e experimentação.

A decisão de integrar técnicas digitais ao processo criativo também se justifica pela praticidade e rapidez que essas ferramentas oferecem. A arte digital permite visualizar e modificar conceitos com maior agilidade, facilitando a tomada de decisões estéticas. A experimentação com animação digital sobre colagem buscou manter essa eficiência ao mesmo tempo em que preservava a materialidade da pintura por meio da colagem, explorando novas possibilidades visuais para a animação.

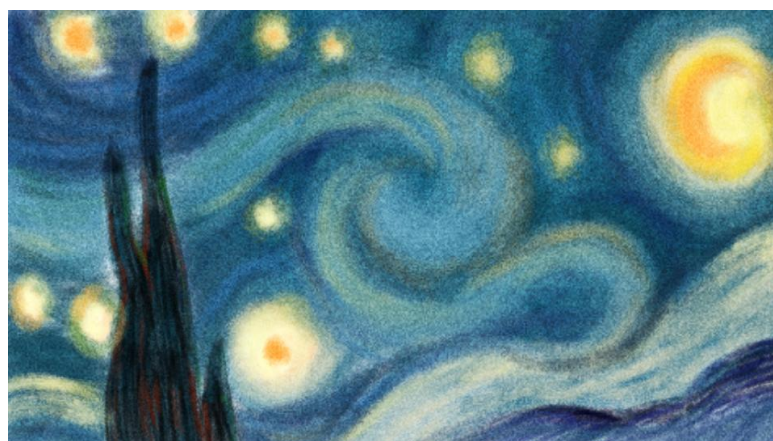
Dessa forma, a animação híbrida se apresenta como uma solução que equilibra tradição e inovação, aproveitando o melhor das técnicas analógicas e digitais para criar um resultado visualmente rico e eficiente em termos de produção.

#### **e) Animação Digital**

O estudo de pintura digital foi desenvolvido como uma iniciativa complementar, motivada pela necessidade - identificada em experimentações anteriores - de incorporar ferramentas digitais para garantir que o projeto permanecesse dentro do cronograma planejado e atendesse aos critérios estabelecidos na Análise de Risco (Figura 47).

Na experimentação, adotou-se a técnica de animação digital 2D quadro a quadro, utilizando o Sketchbook Pro para a pintura e o Stop Motion Studio para a organização da animação, ao total foram 207 imagens pintadas digitalmente. Essa abordagem possibilitou, inicialmente, a visualização rápida de movimentos e sequências, o que é essencial para testar e ajustar o tempo, o espaçamento e a interpolação de quadros de forma imediata. Dessa maneira, o uso do software de animação digital oferece uma maior flexibilidade que, de outra forma, seria custosa de alcançar por meio de técnicas analógicas.

Figura 47



Animação Digital<sup>71</sup>

Fonte: própria

Além disso, a pintura digital demonstrou potencial para a criação de elementos visuais específicos que poderiam ser desafiadores de reproduzir analogicamente dentro das restrições de tempo e custo. Efeitos visuais sutis e elementos gráficos detalhados poderiam ser desenvolvidos digitalmente e, posteriormente, integrados à animação principal que será realizada com técnicas manuais.

Por fim, mesmo que a principal abordagem da animação se baseie em técnicas analógicas, a pintura digital pode desempenhar um papel importante na pós-produção, atuando na correção de cor, na limpeza de quadros digitalizados e na adição de efeitos que aprimorem o produto final.

#### **f) Rotoscopia**

Assim como a experimentação com pintura digital mencionada anteriormente, a animação em roscopia foi realizada como um estudo complementar. Diante dos critérios estabelecidos na Análise de Riscos — equipe, custo e tempo —, essa técnica poderia representar uma alternativa ao trabalho intensivo da animação quadro a quadro, oferecendo um método mais estruturado para a captação de movimento (Figura 48).

---

<sup>71</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/892898599>>

Figura 48

Rotoscopia Digital<sup>72</sup>

Fonte: Própria

A rotoscopia é uma técnica de animação que consiste no traçado de imagens de filmagens em live-action, quadro a quadro, para criar uma animação realista. Tradicionalmente, esse processo era feito projetando o filme sobre uma superfície e desenhando manualmente sobre cada quadro. Com os avanços tecnológicos, a técnica passou a ser utilizada digitalmente, permitindo que o vídeo de referência seja importado para um software de animação, onde o animador pode desenhar sobre cada frame com o auxílio de ferramentas digitais.

Dentro do contexto do projeto, a rotoscopia poderia ser utilizada como um estudo aprofundado do movimento dos personagens, possibilitando a análise precisa da dinâmica corporal e do deslocamento de objetos antes da aplicação de uma linguagem pictórica sobre esses movimentos. Além disso, as linhas de contorno geradas pela rotoscopia poderiam servir como base para a pintura analógica, funcionando como um desenho guia - um método semelhante ao processo utilizado pelo animador Daniel Bruson. Isso permitiria experimentações mais focadas na plasticidade do material de pintura, deslocando o foco da preocupação com a fluidez do movimento para a exploração estética da imagem.

Outro aspecto relevante da incorporação da rotoscopia no processo de uma animação pintada analogicamente seria a possibilidade de combinar sequências digitais com cenários físicos, permitindo avaliar a interação do personagem com o ambiente antes da aplicação da cor na versão final. Dessa forma, a técnica poderia funcionar como um recurso auxiliar, ampliando

---

<sup>72</sup> Disponível em:<<https://vimeo.com/892900701>>

o controle sobre a composição da animação e garantindo maior precisão na integração entre os elementos visuais.

No entanto, para que a rotoscopia fosse adotada como parte do processo de produção, seria necessário analisá-la à luz dos três pilares da Análise de Riscos: tempo, custo e equipe. Em termos de tempo, embora seja uma técnica meticulosa e realizada quadro a quadro, poderia contribuir para uma produção mais eficiente, uma vez que serviria como base estruturada para a animação, evitando retrabalhos. No aspecto financeiro, apesar de eliminar a necessidade de equipamentos físicos de projeção, a rotoscopia digital exige softwares específicos e um tempo considerável de dedicação, o que poderia impactar o orçamento. Por fim, como a equipe se restringe a uma única pessoa, a técnica poderia facilitar o processo, organizando o fluxo de trabalho e oferecendo maior controle sobre a animação.

Dessa maneira, a rotoscopia poderia atuar como uma técnica complementar dentro da pesquisa, auxiliando na construção do movimento e na integração entre elementos digitais e analógicos, sem comprometer o foco principal da investigação sobre a pintura analógica na animação.

#### **g) Experimentações para o ‘Mundo Virtual’**

O Argumento da animação Hiperfagia apresenta dois momentos distintos em que os personagens são apresentados. Inicialmente eles estão no mundo real, cada um em seu respectivo contexto socioeconômico, separados, portanto, geograficamente. Esse ambiente foi denominado Mundo Real.

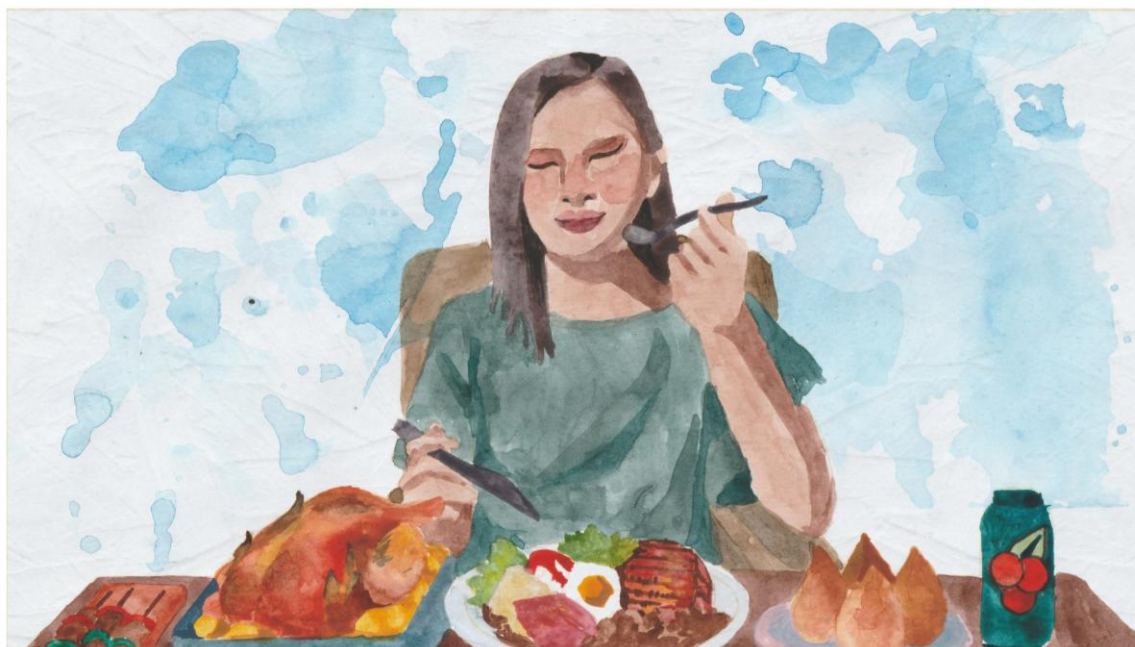
Em um segundo momento, os personagens se encontram de maneira alegórica no ambiente virtual em que eles estão assistindo a live de mukbang. Eles se transportam para esse ambiente virtual onde podem interagir entre si. Esse ambiente foi denominado Mundo Virtual.

Inicialmente, a proposta estética para a animação do Mundo Virtual buscava manter uma mesma abordagem analógica. A diferença do Mundo Real para o Mundo Virtual se daria no contexto do cenário. Nesse sentido, o ambiente virtual seria caracterizado por um cenário suspenso, sem qualquer identificação clara de local. A ausência de um espaço fixo permitiria que o cenário transitasse entre diferentes locais, criando uma sensação de fluidez e liberdade, condizente com a natureza intangível do mundo digital.

Para representar essa transição, a técnica de pintura escolhida deveria carregar essa mesma qualidade: fluidez. A aquarela foi considerada então como um material de pintura

adequado já que proporcionava uma estética fluida e translúcida, capaz de representar a transitoriedade e a inconstância do ambiente virtual (Figura 49).

Figura 49



Mundo Virtual - Aquarela

Fonte: Própria

No entanto, após uma reavaliação crítica do resultado alcançado com essa abordagem, ficou claro que o Mundo Virtual necessitava carregar uma semelhança específica de ‘virtualidade’ que pudesse ser mais facilmente comunicada ao público. A aquarela, não conseguia transmitir de maneira eficaz a natureza digital do ambiente e da interação entre os personagens. Nesse contexto, a pintura digital emergiu como a técnica mais adequada, pois permitiu criar uma ambientação mais alinhada com a ideia de um espaço virtual, dinâmico e modificável.

A transição para a pintura digital (Figura 50) não apenas possibilitou uma representação mais convincente do ambiente virtual, mas também trouxe uma nova dimensão à interação entre os personagens e seus cenários. Em vez de manter os cenários como simples fundos, que apenas situavam os personagens fisicamente, a técnica digital permitiu que os cenários se tornassem parte ativa da narrativa. A ideia central foi transformar os cenários em um local de acontecimento, onde o espaço não era apenas físico, mas também simbólico, carregando significados profundos que se relacionavam diretamente com os eventos da história.

Figura 50



Mundo Virtual - Digital

Fonte: Própria

Essa abordagem foi complementada pela ideia de tratar o cenário como uma tela de exibição - como as telas digitais - onde projeções visuais poderiam ser manipuladas ao fundo dos personagens. Essas projeções seriam mais do que simples imagens de fundo; elas estariam intimamente ligadas à narrativa do filme, enriquecendo a compreensão do público ao transmitir camadas adicionais de significado. Dessa forma, o ambiente virtual não seria apenas um espaço para a ação, mas uma extensão da própria narrativa, reforçando o conteúdo e o contexto da história através de elementos visuais interativos.

#### 4.3.2 Escolha final da técnica de animação

A escolha da técnica de animação, do suporte fílmico e do material de pintura desempenha um papel fundamental na aparência estética final da obra, influenciando não apenas a qualidade visual, mas também todo o processo produtivo. Essa decisão está sujeita a diversos fatores, como orçamento, tempo disponível, experiência técnica e o tamanho da equipe envolvida, pois cada suporte e material possui características próprias que podem alterar significativamente o fluxo de trabalho e a expressividade da animação.

(...) tem um momento no filme que o filme começa a te dizer como ele vai ter que ser e daí o que você quer fazer com ele começa a importar pouco porque ele vai se moldando meio que independente da sua vontade, você tinha uma ideia do filme e ele vai virando outro e você não controla direito..." (URBES, Rosana. AICinematic, 2015)

Tanto o suporte quanto o material são utilizados como elementos estéticos na criação da animação, contribuindo diretamente para a atmosfera do filme. O artista - ou diretor de arte - deve considerar a harmonia, o contraste e o equilíbrio cromático ao criar sua paleta de cores, buscando transmitir as emoções desejadas e aprofundar a mensagem visual da obra, como em ‘O Velho e o Mar’ que utiliza uma paleta dessaturada e fria para criar uma atmosfera nostálgica e flutuante.

Além disso, outro fator importante para a concepção visual do filme é a capacidade criativa e a sensibilidade do artista. Ao experimentar, o artista cria novas possibilidades e desafia as convenções estéticas contribuindo para a criação de obras únicas e impactantes.

Os resultados das experimentações abordadas no tópico anterior foram sintetizados no Apêndice B. A comparação entre as vantagens e desvantagens de cada técnica, em conjunto com os conceitos explorados no tópico de Elementos Textuais, especialmente no que se refere à ideia conceitual do filme, serviu como fundamento para a definição dos métodos e materiais que serão utilizados na animação fruto desta pesquisa.

A escolha final está descrita na tabela abaixo:

QUADRO 1 - Técnicas para a animação

Técnica para a animação do <b>Mundo Real</b>		
Técnica de Animação	Suporte da Animação	Material de Pintura
Animação Digital 2D Quadro a Quadro	Papel	Pastel Oleoso
Técnica para a animação do <b>Mundo Virtual</b>		
Técnica de Animação	Suporte da Animação	Material de Pintura
Animação Digital 2D Quadro a Quadro	Software de animação Digital	Pintura Digital

Fonte: Própria

#### a) O Mundo Real

Os motivos para a essa decisão foram:

- **Técnica de Animação:** A técnica de animação escolhida para este projeto foi a Animação Digital 2D, realizada quadro a quadro. Essa técnica foi escolhida porque os recursos digitais permitem que cada movimento seja cuidadosamente construído e alterado com mais facilidade quando comparado à técnica de animação tradicional. Já a abordagem quadro a quadro geraria material físico necessário para compor a base para a exploração da linguagem pictórica - a pintura- e ainda poderiam ser utilizados para a realização da Exposição Individual da autora. Além de ser uma técnica que não exigiria aquisição de recursos específicos já que a autora possui tudo o que é necessário para se animar digitalmente. Logo, essa técnica foi escolhida por sua capacidade de se alinhar às necessidades e objetivos da pesquisa.
- **Suporte da Animação:** No que se refere ao suporte, a escolha recaiu sobre o papel, que se destaca por sua versatilidade e acessibilidade. O papel, especialmente em gramaturas elevadas (mínimo de 200g), oferece uma superfície estável e texturizada que é ideal para a aplicação de materiais de pintura. Sua facilidade de manuseio e armazenamento é um aspecto essencial, sobretudo em projetos com recursos limitados, permitindo que cada quadro seja produzido, manipulado e digitalizado com eficiência. Comparado a outras alternativas – como a pintura sobre vidro, que requer uma estrutura de filmagem mais específica, ou a animação em célula, que demanda a manipulação de múltiplas folhas de acetato – o papel se apresenta como um suporte que reduz custos e se adapta perfeitamente ao ritmo de produção estabelecido no cronograma do projeto. Então o processo de animação seria o mesmo utilizado pelo animador brasileiro Daniel Bruson, descrito anteriormente: Animar quadro a quadro de forma digital e então transferir os quadros para o suporte físico, pintar e registrar a pintura para a composição digital.
- **Material de Pintura:** A escolha do material de pintura, por sua vez, recaiu sobre o pastel oleoso, que se justifica por seu excelente custo-benefício e pela sua flexibilidade estética. Além de permitir uma aplicação direta e expressiva sobre o papel, o que facilita a criação de cada quadro de forma única. Essa técnica permite explorar a plasticidade dos pigmentos, contribuindo para a construção de texturas e nuances que enriquecem a atmosfera da animação. Ao contrário de métodos mais complexos, como a pintura sobre vidro – que, apesar de oferecer uma estética

distinta, demanda uma estrutura de filmagem e técnicas de registro de imagem mais elaboradas – o uso do pastel oleoso permite uma abordagem mais direta.

Além disso, a decisão final também foi embasada na Análise dos Riscos e Restrições. Dessa forma, o uso do pastel oleoso sobre papel, aliado à técnica de animação digital 2D quadro a quadro, demonstrou ser a opção mais eficiente para atender às limitações de equipe reduzida, orçamento restrito e prazos de produção. Essa escolha permitirá que a animação seja realizada de forma independente, com recursos mínimos, sem sacrificar a qualidade estética. Além disso, a combinação entre o suporte (papel) e o material de pintura (pastel oleoso) facilitaria a digitalização de cada quadro, integrando de maneira harmônica o processo analógico com as possibilidades do digital.

## **b) O Mundo Virtual**

Os motivos para a essa decisão foram:

- **Material de Pintura:** A decisão de manter a pintura também de forma digital para o ‘mundo virtual’ é devido à sua imaterialidade e introduz um caráter artificial na narrativa - o que é fundamental para a construção do ‘mundo virtual’. Isso reflete a própria essência do espaço digital: um lugar que existe apenas no domínio da representação e da simulação, sem uma manifestação concreta no mundo real.

Na narrativa de ‘Hiperfagia’, havia uma distinção entre dois mundos: o ‘mundo real’ e o ‘mundo virtual’. Como essa diferença não se limitava apenas ao enredo, mas se refletia também na construção visual e estética de cada um desses mundos, foi necessário torná-la mais clara. No ‘mundo real’, onde os personagens estão imersos em contextos socioeconômicos distintos e geograficamente separados, o ambiente transmite uma sensação de concretude e imutabilidade. Assim, a escolha da animação tradicional com pintura manual se mostrava a mais coerente, pois essa técnica valoriza a materialidade e a permanência, características que correspondem à natureza física e estática desse universo.

Em contrapartida, o ‘mundo virtual’ é um espaço alegórico, onde os personagens interagem em uma transmissão ao vivo de mukbang, transcendendo as limitações físicas e sociais do ‘mundo real’. A flexibilidade e a fluidez necessárias para representar esse ambiente digital seriam mais bem atendidas pela animação digital com pintura digital, que permite a criação de um universo dinâmico e ilimitado, refletindo a natureza etérea e mutável do espaço

virtual. Dessa forma, a escolha de técnicas de animação para cada mundo se alinha diretamente com a essência de cada um, criando uma diferenciação estética que reforça a narrativa da animação.

Em resumo, a escolha da técnica de animação, do suporte e do material de pintura é decisiva para a identidade visual e a execução do projeto. A Animação Digital 2D, realizada quadro a quadro; o papel, como suporte prático e versátil; e o pastel oleoso, por sua expressividade e economia, constituem uma solução integrada que equilibra a tradição artística com as demandas contemporâneas de produção, resultando em uma obra única, impactante e fiel aos objetivos de explorar a estética e a poética da animação.

### **4.3.3 Pesquisa de referências visuais**

Segundo Fialho (2005), durante o desenvolvimento de um projeto de animação o estudo visual dos elementos da história são essenciais para se definir a concepção final de personagens, objetos e cenários. Normalmente esse processo é feito reunindo e organizando elementos que irão compor um guia visual com a estética geral da animação. Com o desenvolvimento visual definido, o diretor de arte aplica esses desenhos ao formato cinematográfico, ajustando-os à composição artística do filme.

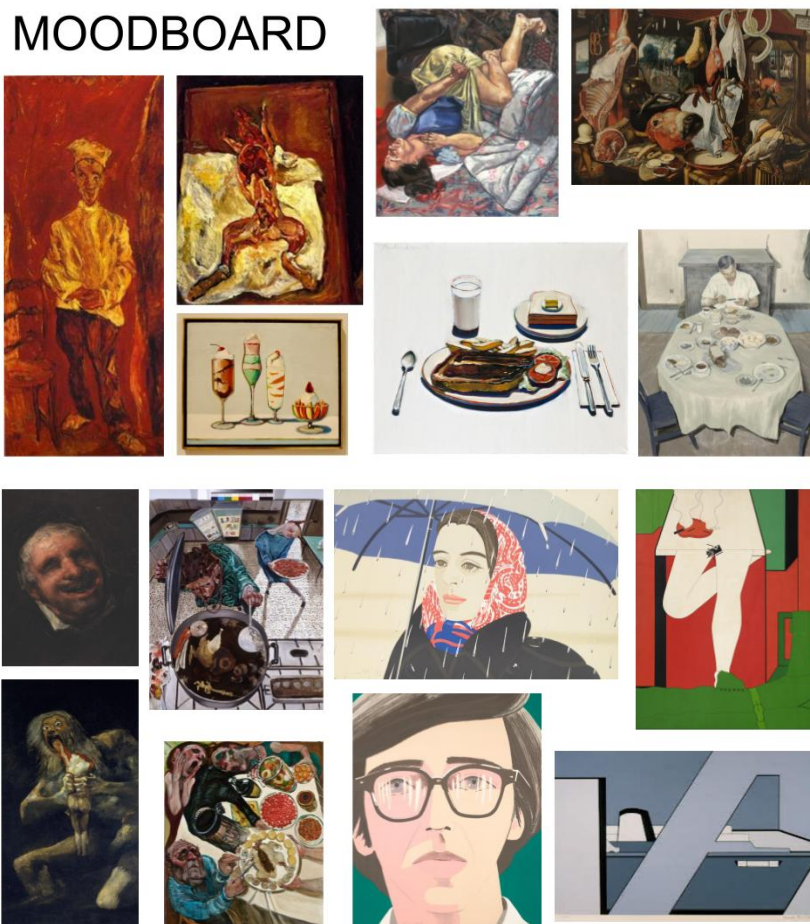
Essa referência imagética é relevante à medida que, a partir dela, se tem uma noção de como será a iluminação, a atmosfera e a paleta de cores que são utilizadas para definir a aparência dos personagens e cenários. Esse guia de estilo visual é uma consequência da fase conceitual e serve para garantir a consistência visual durante a etapa de produção. Nos filmes animados o estilo visual evolui durante a produção, o que pode afetar a eficiência da animação. Segundo Fialho (2005), idealmente, os modelos finais deveriam ser concluídos antes de iniciar a produção, e o produtor deve gerenciar essa situação para garantir a qualidade da animação.

Para a concepção de ‘Hiperfagia’, a pesquisa visual foi estruturada com o intuito de criar um diálogo entre a materialidade da pintura e os conceitos visuais que deveriam transitar entre o mundo real e o virtual.

A busca visual se iniciou a partir de uma pesquisa plástica de artistas figurativos (Figura 51), em sua maioria pintores, cujos aspectos técnicos - como suporte e material de pintura que eles utilizavam - poderiam abarcar as possibilidades plásticas decorrentes do uso do pastel oleoso, como por exemplo, a tinta a óleo e a encáustica. Além disso, buscou-se obras de artistas

que tinham uma forte conexão com o universo da comida de modo a entender como cada artista retrata esse tema.

Figura 51



Pesquisa Plástica

Fonte: Compilação do autor<sup>73</sup>

Para o mundo real, a escolha de artistas figurativos e ‘matéricos’ foi fundamental, pois como as obras apresentavam essa qualidade tátil, a possibilidade de criar superfícies com camadas visíveis, ajudava a evocar a ideia de substância e volume, essenciais para a representação da comida. Ao buscar uma fatura mais marcada, a pesquisa visava intensificar a sensação de realidade, criando uma visualidade onde a matéria é quase tangível, transportando o espectador para um mundo visceral e físico, onde cada elemento parece ter uma consistência própria, reforçando a materialidade da comida e o impacto visual dessa representação. Mas ao

<sup>73</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Wikipedia.

transitar para o mundo virtual da animação, as escolhas visuais precisaram mudar de direção. Enquanto o mundo real exigia texturas e superfícies com uma materialidade palpável, o ambiente virtual deveria refletir uma natureza mais fria e artificial, distanciando-se da fisicalidade da comida. A ideia era criar um espaço sem a textura orgânica que dominava o universo real, refletindo a natureza digital e impessoal do ambiente virtual.

Nesse contexto, o foco foi buscar artistas que tinham obras com uma representação mais simplificada e sem as marcas da materialidade que caracterizavam o mundo físico. A escolha de evitar texturas ricas e empastadas foi, portanto, uma forma de estabelecer um contraste estético e narrativo entre os dois mundos. Os artistas mais relevantes dessa pesquisa foram:

- Alex Katz<sup>74</sup>: nascido em 1927, é um artista figurativo americano do realismo contemporâneo, seu estilo é caracterizado por pinturas de retratos e paisagens em grandes formatos estilizadas por formas planas e cores vibrantes, reconhecidas como precursoras da pop art. Suas obras consistem em representações de figuras humanas e cenas cotidianas com uma abordagem gráfica e simplificada. As obras desse artista serviram de referência para a concepção do mundo virtual.
- Chaim Soutine<sup>75</sup>: nascido em 1893 durante o império russo, é um artista figurativo do expressionismo. Suas obras apresentam uma textura pastosa e apresentam grande força cromática. As obras desse artista serviram de referência para a concepção do mundo real.
- Enes Dirig<sup>76</sup>: é um artista digital independente turco cujo trabalho tende para o realismo criando cenas cotidianas e personagens contemplativos. Suas obras se destacam pela paleta dessaturada e fria. Ele é habilidoso em manipular iluminação e perspectiva, criando imagens visualmente simples, mas que transportam o espectador para momentos que parecem congelados no tempo, quase virtuais. As obras desse artista serviram de referência para a concepção do mundo virtual.

---

<sup>74</sup> KATZ, Alex. Alex Katz. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Alex\\_Katz](https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Katz). Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>75</sup> Soutine, Chaïm. Chaïm Soutine. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cha%C3%AFm\\_Soutine](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cha%C3%AFm_Soutine). Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>76</sup> DIRIG, Enes. Página de portfólio. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/enesdirig>. Acesso em: 2 abr. 2025.

- Enrico Robusti<sup>77</sup>: nascido na Itália, suas obras são marcadas por uma forte crítica à sociedade consumista e pela busca de uma nova forma de representar a realidade. Ele explora temas como a desorientação cultural e o fim de uma civilização. Influenciado pelo cinema italiano ele subverte a perspectiva renascentista ao distorcê-la, como em uma esfera refletora, permitindo a inserção de múltiplas camadas e narrativas nas suas obras. Suas pinturas, intensamente expressivas, retratam a inversão de valores da sociedade contemporânea. As obras desse artista serviram de referência para a relação entre os personagens e a comida.
- Goya<sup>78</sup>: nascido na Espanha em 1746, Francisco de Goya, foi pintor da corte espanhola. Seu estilo artístico transitou por toda a sua carreira, no início abordava um estilo mais realista e, posteriormente, desenvolveu uma abordagem mais sombria e expressiva. Suas primeiras obras foram dedicadas à corte, retratando a nobreza com grande habilidade técnica. Mas foi com suas séries de gravuras, como Os Caprichos e Desastres da Guerra, que ele passou a criticar as injustiças sociais e os horrores da guerra. Sua última fase, marcada pelas Pinturas Negras, refletiu uma visão pessimista da humanidade, em que explorou temas de loucura, violência e desespero, utilizando uma paleta de cores mais sombria e uma pincelada mais solta e emocional. As obras desse artista serviram de referência para a concepção do mundo real
- Paula Rego<sup>79</sup>: nascida em Portugal em 1935, suas obras exploram temas de poder, sexualidade e violência. A utilização do pastel seco é uma das ferramentas mais expressivas e marcantes em sua produção artística. A artista utiliza o pastel para criar obras em grandes escalas, a técnica permite que ela trabalhe com camadas e sobreposições, dando maior sensação de profundidade e movimento, ao mesmo tempo em que a suavidade do pastel contrasta com os conteúdos perturbadores de suas composições. As obras dessa artista serviram de referência técnica para a utilização do pastel oleoso.

---

<sup>77</sup> ROBUSTI, Enrico. Página de portfólio. Tramandars. 25 mar. 2023. Disponível em: <https://tramandars.com/en/2023/03/25/enrico-robusti/>. Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>78</sup> FRANCISCO DE GOYA. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Francisco\\_de\\_Goya](https://pt.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya). Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>79</sup> REGO, Paula. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Paula\\_Rego](https://pt.wikipedia.org/wiki/Paula_Rego). Acesso em: 2 abr. 2025.

- Pieter Aertsen<sup>80</sup>: nascido na Holanda em 1508, foi um pintor maneirista, reconhecido como o criador da 'pintura de gênero', estilo artístico que visava representar a vida cotidiana de uma maneira mais realista. Sua obra influenciou a pintura barroca flamenga. As obras desse artista serviram de referência técnica tanto em questões cromáticas quanto para a representação da comida, pois ele é reconhecido por suas cenas de mercado e naturezas-mortas que frequentemente incluem representações de alimentos.
- Wanda Pimentel<sup>81</sup> foi uma artista brasileira, reconhecida por suas obras geométricas, caracterizada por pinceladas lisas e uniforme, com cores saturadas e vibrantes, representando cenas e objetos do cotidiano feminino. As obras desse artista serviram de referência para a concepção do mundo virtual.
- Wayne Thiebaud<sup>82</sup>: foi um pintor americano da Pop Art, cujo estilo realista e a representação do cotidiano se destacam em suas obras. As cores azul, púrpura e verde são características marcantes de seu trabalho, resultado da influência da luz artificial e da radiante luz solar da Califórnia. Sua pintura é reconhecida por imagens espirituosas que abordam objetos comuns e elementos da cultura popular, como bolos, máquinas de pin-ball e cachorros-quentes, imortalizando de forma vibrante e irreverente o universo urbano e cotidiano em que vivia. As obras dessa artista serviram de referência técnica para a representação da comida.

Além da pesquisa plástica, a concepção visual do filme 'Hiperfagia' também contou com uma investigação sobre a filmografia que dialogava, ou com a técnica de pintura escolhida, o pastel oleoso - ou seus referentes: a encáustica e a tinta a óleo - com foco em entender como esses filmes utilizavam a pintura como parte central do discurso fílmico. Ou sobre filmes que dialogavam com o tema da comida e do consumo para entender como esses assuntos eram explorados nesses filmes (Figura 52).

---

<sup>80</sup> AERTSEN, Pieter. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pieter\\_Aertsen](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pieter_Aertsen). Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>81</sup> PIMENTEL, Wanda. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Wanda\\_Pimentel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wanda_Pimentel). Acesso em: 2 de abril de 2025.

<sup>82</sup> THIEBAUD, Wayne. Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Wayne\\_Thiebaud](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wayne_Thiebaud). Acesso em: 2 de abril de 2025.

Figura 52



Pesquisa de Filmes

Fonte: Compilação do autor<sup>83</sup>

Assim, a combinação entre a pesquisa plástica e fílmica permitiu que a estética visual de Hiperfagia fosse construída de forma a reforçar o impacto narrativo e emocional da obra, criando um elo entre a tradição da pintura e as possibilidades inovadoras da animação contemporânea. Os filmes mais relevantes dessa pesquisa foram:

- Food<sup>84</sup> (1992): é um curta-metragem animado dirigido pelo artista tcheco Jan Svankmajer. Realizado a partir da técnica de stop motion, o filme explora de forma surrealista a relação dos seres humanos com a comida. O filme é dividido em três partes: café da manhã, almoço e jantar. No café da manhã, um homem segue instruções estranhas de um cartaz preso ao pescoço de outro homem para obter sua refeição. No almoço, dois clientes em um restaurante, um bem-educado e um maltrapilho, ficam sem a atenção do garçom e, em desespero, começam a comer tudo ao seu redor, até suas roupas e móveis, terminando nus e em uma situação absurda. No jantar, um gourmet rico, em um restaurante requintado, começa a cobrir

<sup>83</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Wikipedia.

<sup>84</sup> Food (1992). WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Food\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Food_(film)). Acesso em: 3 de abril de 2025.

sua refeição com excessivos condimentos, até revelar que está prestes a comer sua própria mão, o que é seguido por outras cenas perturbadoras de clientes consumindo partes de seus próprios corpos. O filme usa a estética grotesca para criticar o consumismo e os excessos da alimentação.

- Little Otik<sup>85</sup> (2000): Assim como Food (1992), Little Otik é um filme dirigido pelo artista tcheco Jan Svankmajer que mescla técnicas de animação e live action. O filme é baseado no conto popular tcheco 'Otesánek' de Karel Jaromír Erben, assim como o conto original, a história do filme é sobre um casal que encontra um toco de madeira que se parece um bebê. O toco de madeira ganha vida e quanto mais o casal o alimenta mais ele cresce ao ponto de que Little Otik, o toco de madeira, começa a ingerir coisas que não são necessariamente comida, como o cabelo de sua 'mãe' e o gato da família. Após uma série de reviravoltas, Little Otik devora tudo sem seu caminho.
- O Poço<sup>86</sup> (2019): é um filme live action espanhol, dirigido por Galder Gaztelu-Urrutia. A história do filme se passa em um 'Centro de Autogestão Vertical' um local onde pessoas são presas por terem cometido algum crime ou para se recuperar de algum vício. Nesse centro, as celas são dispostas de forma descendente e verticalizada - os primeiros andares ficam no nível mais alto - conectadas por uma abertura circular no centro da cela. Desse espaço, todos os dias desce um elevador repleto de comida para alimentar os prisioneiros. A trama ganha contornos de tensão ao ponto em que os prisioneiros dos primeiros andares têm à disposição muito mais comida do que os prisioneiros dos andares subterrâneos.
- A Comilança<sup>87</sup> (1973): é um filme live action franco-italiano dirigido por Marco Ferreri. O filme conta a história de quatro homens de meia idade bem sucedidos financeiramente que se reúnem em uma mansão para passar o final de semana com um único objetivo: comer até morrer.

---

<sup>85</sup> Little Otik (2000). WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Little\\_Otik](https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Otik). Acesso em: 3 de abril de 2025.

<sup>86</sup> O Poço (2019). WIKIPEDIA. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/El\\_hoyo](https://pt.wikipedia.org/wiki/El_hoyo). Acesso em: 3 de abril de 2025.

<sup>87</sup> A Comilança (1973). ADOROCINEMA. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1372/>. Acesso em: 3 de abril de 2025.

- Com Amor, Van Gogh<sup>88</sup> (2017): é um filme biográfico de animação dirigido por Dorota Kobiela e Hugh Welchman. O filme conta a história da vida do pintor Vincent Willem van Gogh. O Filme é reconhecido por utilizar a técnica de Rotoscopia pintada quadro a quadro com tinta a óleo sobre tela, a equipe técnica do filme contava com 115 pintores clássicos e ao final gerou um total de 65.000 quadros.
- When the Day Breaks<sup>89</sup> (1999): é um filme de animação dirigido pelas animadoras canadenses Wendy Tilby e Amanda Forbis. O filme conta a história de Ruby, uma porca, que após testemunhar a morte acidental de um galo busca conforto em sua vida cotidiana. Assim como Com Amor, Van Gogh (2017) o filme utiliza a Rotoscopia como técnica de animação, contudo, cada quadro da animação foi impresso e, a partir da impressão, os animadores utilizaram a pintura com pastel oleoso para intervir na imagem final.

#### 4.3.4 A Paleta Cromática

A escolha da paleta cromática para a animação Hiperfagia foi influenciada por diversos fatores, dentre os quais se destacam: Os estudos cromáticos realizados pela autora desta pesquisa durante sua graduação; As referências visuais selecionadas no moodboard; As referências teóricas em pintura que utilizavam a mesma paleta; e as considerações práticas do uso dessa cromaticidade na produção da animação.

Inicialmente, a seleção de cores que iriam compor o arcabouço visual da animação derivou do estudo da paleta de Giorgio Morandi<sup>90</sup>, utilizada pela autora durante sua graduação em Pintura (Figura 53). Morandi, foi um artista italiano renomado por suas pinturas de naturezas-mortas, ele utilizava uma paleta cromática reduzida - poucos tons - composta por cores terrosas e dessaturadas. Isso orientou a escolha por uma paleta que tivesse como característica a predominância de tons terrosos. Esse direcionamento conduziu para o estudo das paletas utilizadas por alguns pintores tradicionais, como elencado no moodboard, nomes

---

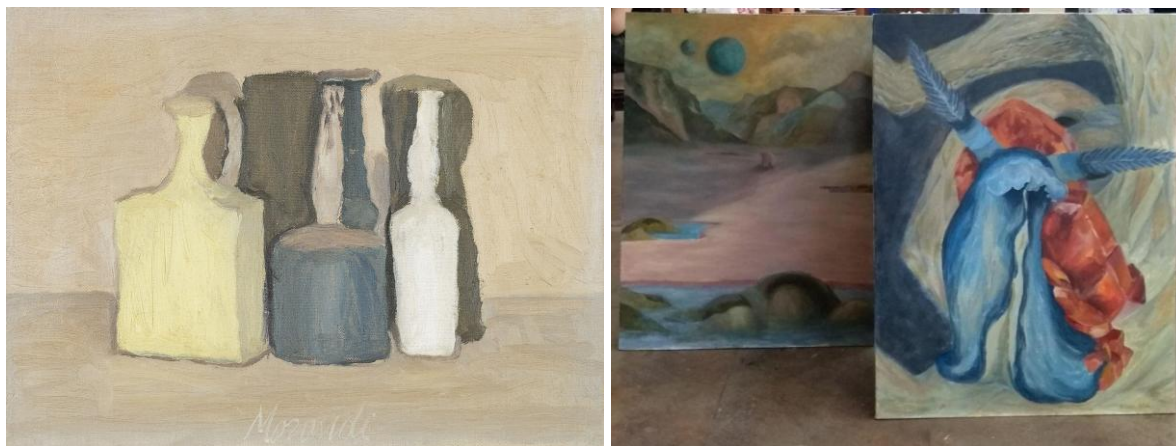
<sup>88</sup> Com Amor, Van Gogh (2017). WIKIPEDIA. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Loving\\_Vincent](https://pt.wikipedia.org/wiki/Loving_Vincent). Acesso em: 3 de abril de 2025.

<sup>89</sup> When the Day Breaks (1999). WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/When\\_the\\_Day\\_Breaks](https://en.wikipedia.org/wiki/When_the_Day_Breaks). Acesso em: 3 de abril de 2025.

<sup>90</sup> MORANDI, Giorgio. Wikipedia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Giorgio\\_Morandi](https://pt.wikipedia.org/wiki/Giorgio_Morandi)>. Acesso em: 3 abr.2025

como Pieter Aertsen e Goya já que a utilização de tons terrosos em certas obras de desses artistas - associados a materialidade de suas obras - foram relevantes para a construção visual de ‘Hiperfagia’ no que diz respeito à composição visual da imagem animada.

Figura 53



Paleta estudada durante a graduação: Still Life (1948/1949) de Giorgio Morandi e Foto do Ateliê de Pintura

Fonte: Art History Project; Própria.

A decisão de retomar os aspectos cromáticos da pintura tradicional, que frequentemente emprega paletas reduzidas, partiu também de uma análise prática focada nas relações técnicas da produção. Uma paleta limitada permitiria um controle visual maior durante a produção do filme ao mesmo tempo que evitaria sobrecargas e redundâncias cromáticas, como por exemplo, todos os cenários acabarem com a mesma aparência. Reduzir o número de cores permitiria que os elementos narrativos fossem diferenciados pela cor, logo um conjunto específico de cores poderia ser relacionado a um ambiente ou personagem, promovendo a coesão visual e enfatizando as relações entre as cores escolhidas.

Nesse contexto, a paleta utilizada pelo artista Lucian Freud foi adotada como referência para o filme (Figura 54). A escolha se deu não apenas pela paleta restrita de Freud, composta por Branco de Titânio, Amarelo Cádmio, Amarelo Ocre, Vermelho de Cádmio, Terra de Siena Queimada e Preto, mas também pelo tratamento estético que ele confere aos elementos humanos em sua obra. Freud foi um pintor britânico conhecido pela representação crua da figura humana, frequentemente utilizando uma paleta terrosa para retratar a carnalidade. A maneira como Freud representa a textura da pele e a sensação de materialidade em suas figuras influenciaram a abordagem visual dos personagens e outros elementos da animação. Além disso, como a diferenciação entre o mundo real e o mundo virtual seria estabelecida pela

materialidade da cor, por meio de texturas e empastamentos, a obra de Freud se adequava perfeitamente a esses requisitos.

Figura 54



Paleta de Lucian Freud

Compilação do autor<sup>91</sup>

Além disso, a decisão de retirar os tons azulados e violáceos - obtidos a partir da mistura do azul - da paleta da animação, não foi apenas estética, mas estratégica. A ausência dessas cores evidencia os tons quentes e terrosos, como vermelhos e laranjas.

De acordo com a Escoffier Online (2023)<sup>92</sup>, cores quentes, incluindo vermelho, laranja e amarelo, são associadas ao estímulo do apetite, o que torna a comida mais apetitosa. Segundo o artigo, a cor vermelha é capaz de aumentar a frequência cardíaca e a pressão arterial, estimulando o apetite, além de criar sentimentos de excitação em relação à comida. Já o laranja é considerado uma cor que atrai a atenção do olhar e pode incentivar a socialização, o que indiretamente pode estimular o apetite.

As cores quentes normalmente estão associadas ao fogo, ao calor e ao verão, além de também gerar emoções como amor e raiva. O artigo demonstrou ainda que muitos restaurantes, especialmente os fast-foods, os restaurantes italianos e as pizzarias, usam o vermelho como cor predominante em suas logomarcas. O artigo também apresenta que as tonalidades de verde quando associadas às cores quentes remetem a uma sensação de frescor relacionada às plantas encontradas na natureza. Já o azul e o violeta, normalmente são cores supressoras de apetite,

<sup>91</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens.

<sup>92</sup> ESCOFFIER ONLINE. How color affects your appetite. Escoffier Online, 2023. Disponível em: <https://www.escoffieronline.com/how-color-affects-your-appetite/>. Acesso em: 3 abr. 2025.

pois raramente são encontradas em alimentos próprios para consumo na natureza. Essas considerações acerca da relação das cores quentes com elementos associados à fome foram essenciais já que a comida é o elemento central da narrativa do filme ‘Hiperfagia’.

Outro aspecto relevante para a escolha da paleta final (Figura 55) é a sua função na narrativa da animação. Embora as cores quentes terrosas remetam à temática da comida, elas também conferem ao filme um tom que se afasta das cores puras e vibrantes, criando uma atmosfera mais realista.

A exclusão dos tons azulados e violáceos além de reforçar a temperatura cromática do filme, também seguiu três outros raciocínios: o azul poderia ser compensado em sua obtenção indireta por meio da interação entre cinza sobre um fundo alaranjado<sup>93</sup>; o azul poderia ser utilizado como blue screen; o azul poderia ser um elemento narrativo do mundo virtual.

Figura 55



Paleta Cromática de Hiperfagia

Fonte: própria

No segundo caso, de acordo com o artigo publicado na Brush Ninja (2025)<sup>94</sup>, o blue screen (a tela azul) também conhecida como Chroma Keying ou Green Screen é uma técnica utilizada na produção cinematográfica para a composição de cenas que, por algum motivo, não podem ser filmadas ao mesmo tempo. A técnica consiste em substituir uma cor específica (geralmente azul ou verde) do fundo por uma outra imagem ou filmagem. Isso possibilita a integração de diferentes elementos em uma cena, como por exemplo, efeitos especiais.

<sup>93</sup> A descrição do processo está elucidada no tópico 4.4.2 O Layout

<sup>94</sup> BRUSH NINJA. Blue screen. Brush Ninja, 2025. Disponível em: <https://brush.ninja/glossary/animation/blue-screen/>. Acesso em: 3 abr. 2025.

Normalmente, as cores utilizadas para essa técnica são o azul ou o verde, a escolha depende das cores da cena. Por exemplo, se uma cena contém muitos tons de azul, o verde é utilizado para se alterar o fundo e vice-versa. Quando há elementos humanos, comumente o azul é mais utilizado por ser uma cor rara na natureza, o que facilita sua remoção do fundo. Além disso, o azul oferece um bom contraste com a maioria das outras cores, o que torna a substituição por um novo fundo mais simples.

Ademais, o azul ainda poderia funcionar como um elemento narrativo presente apenas no ‘mundo virtual’, que seria diferenciado não somente pela técnica de animação, mas também pela paleta, conferindo à essa ambientação um caráter mais frio ajudando a estabelecer a atmosfera e a reforçar a narrativa. Assim, a distinção entre uma paleta limitada composta de tons quentes para o ‘mundo real’ e o uso de uma paleta em tons frios no ‘mundo virtual’ evidenciaria a intenção de separar visualmente os diferentes ambientes.

Artisticamente, uma paleta restrita pode criar uma sensação de unidade visual, foco e intencionalidade. Pode também contribuir para a criação de um determinado humor ou atmosfera. Na animação, o uso de uma paleta limitada pode simplificar o fluxo de trabalho, reduzir o risco de sobrecarga visual e facilitar a manutenção da consistência cromática ao longo da produção.

#### **4.3.5 Design de personagens**

O design dos personagens foi pensado com base na Análise dos Riscos em conjunto com os conceitos explorados no tópico de Elementos Textuais<sup>95</sup>, além de levarem em consideração a escolha da técnica de animação, do material e suporte escolhidos para a produção final do filme.

A construção das imagens foi inicialmente planejada com o uso de softwares de desenho digital, especialmente durante a fase de elaboração dos rascunhos. Essa abordagem permitiu ajustes rápidos em características específicas, possibilitando a adição ou exclusão de elementos sem a necessidade de redesenhar tudo do zero.

Os personagens principais da animação 'Hiperfagia' são uma mulher jovem asiática, um homem branco idoso e uma criança afro-brasileira (Figura 56). A animação teria um personagem de cada gênero, de cada faixa etária e de cada contexto socioeconômico. Nenhum

---

<sup>95</sup> No argumento já havia o conceito de utilizar personagens de forma genérica, mas com as definições práticas da animação essa sugestão teve maior embasamento.

dos personagens tem nome e são referidos no Argumento da animação como o Homem, a Mulher e o Menino.

A partir do contexto estabelecido para cada personagem, ficou claro que a melhor forma de os representar seria por meio da criação de elementos genéricos capazes de abarcar diferentes facetas da sociedade. Nesse sentido, a proposta de ilustrar o contexto de cada segmento social através de um personagem de cada gênero e faixa etária se justifica por diversos fatores, entre os quais se destacam a dinâmica de voyeurismo/exibicionismo (SILVA, 2008; AUMONT, 2002) e o Relatório das Desigualdades Raciais (CAMPOS, 2022).

Conforme sugerido por Silva (2008) e Aumont (2006), a relação voyeurismo/exibicionismo se manifesta em uma estrutura hierárquica e misógina, onde o homem, na posição de voyeur, e a classe social dominante exercem um olhar de poder sobre a mulher, a exibicionista, e a classe dominada. Essa dinâmica torna-se evidente na narrativa do filme, ao colocar a mulher em uma posição de exposição ao olhar de dois personagens masculinos, mesmo que provenientes de classes sociais distintas.

Figura 56



Design de Personagens

Fonte: própria

O personagem da Mulher descrito como sendo 'uma mulher jovem e asiática' estaria diretamente relacionado a origem do Mukbang: o leste asiático. Esse fenômeno midiático é

ponto de partida para a reflexão sobre o consumo excessivo de alimentos e a busca por satisfação nas plataformas digitais. Ao associar a personagem à raiz cultural do Mukbang, a animação estabelecerá um ponto de conexão direto com o tema central, porque, apesar do Mukbang ter sido disseminado por muitos países, ainda é um tema intimamente ligado à Ásia. O que pode sugerir que o distanciamento entre os personagens da animação não é somente socioeconômico e etário, é geográfico.

Já a presença do personagem do homem, descrito como sendo um 'homem branco idoso' e do personagem do menino descrito como sendo 'uma criança afro-brasileira' visam representar a diversidade da sociedade contemporânea em termos de faixa etária e contexto socioeconômico. Essa escolha permite explorar como diferentes grupos demográficos se relacionam com o consumo digital, considerando as particularidades de cada experiência.

Além disso, o design de personagens mais genéricos também está associado às limitações do projeto. Como o material de pintura escolhido para a animação é o pastel oleoso, os personagens não poderiam ser excessivamente detalhados em suas características físicas já que o pastel oleoso é um material que se adapta melhor a grande suporte, e pintar detalhadamente cada um dos personagens em cada frame da animação seria extremamente trabalhoso.

E, o design de personagens mais genéricos em aparência e cultura, facilita a representação dos arquétipos sugeridos no Argumento, tornando os personagens mais reconhecíveis dentro de seus grupos socioculturais. O espectador não precisaria de muito conhecimento sobre o assunto para entender quem são os personagens.

Ao desenvolver esses personagens, a preocupação era apresentar uma visão multifacetada do tema da hiperfagia e da espetacularização do consumo. Ao contemplar diferentes idades, gêneros e, implicitamente, diferentes níveis de acesso a recursos e diferentes realidades sociais, a animação pode oferecer uma crítica mais abrangente sobre as dinâmicas de consumo e a busca por escapismo em um mundo mediado por telas.

Então, a escolha feita para o design dos personagens da animação 'Hiperfagia', uma mulher jovem asiática, um homem branco idoso, e uma criança afro-brasileira, representando diferentes gêneros, faixas etárias e contextos socioeconômicos de forma genérica, se deve tanto pela necessidade de abordar as complexas temáticas do consumo e do escapismo de maneira ampla e referencial, ao mesmo tempo em que considera as limitações práticas de um projeto individual e a prioridade da exploração da pintura analógica como linguagem expressiva.

O processo de design de personagens teve início com uma extensa pesquisa visual, na qual foram reunidas referências que refletissem as características físicas descritas para cada um. Para isso, foram utilizados bancos de imagens e plataformas como Pinterest e Google, permitindo uma coleta diversificada de elementos visuais que ajudaram a construir a identidade estética de cada personagem.

Com as referências selecionadas, a fase seguinte consistiu na criação dos esboços iniciais, realizada por meio de software de desenho digital. O uso da ferramenta digital foi essencial para agilizar o processo de experimentação, possibilitando ajustes rápidos na anatomia, expressões e silhueta dos personagens sem a necessidade de refazer completamente os desenhos. Além disso, a flexibilidade oferecida pelo meio digital permitiu explorar diferentes estilos e testar variações antes de definir a versão final, garantindo um resultado mais refinado e alinhado à proposta visual da animação.

A discussão a respeito da escolha da paleta cromática para cada um dos personagens está no tópico Planejamento De Cena: Estudos De Valor E Estudos De Cor.

#### **a) A Mulher**

A personagem da Mulher foi desenvolvida levando em consideração características físicas comumente associadas às mulheres do leste asiático<sup>96</sup>, como cabelo escuro e liso, estrutura corporal esguia e estatura relativamente baixa (Figura 57).

O primeiro esboço teve como objetivo principal estabelecer a aparência geral do rosto, priorizando a forma como essas características iriam influenciar a animação. Para otimizar o processo de animação, optou-se por um corte de cabelo curto, uma vez que a animação de cabelos longos exigiria um trabalho mais complexo e detalhado. A escolha da franja foi baseada na observação de que, esse estilo de corte, é amplamente utilizado por mulheres asiáticas, muitas vezes com o intuito de emoldurar o rosto, criando uma estética uniforme.

Além disso, os traços faciais da personagem foram mantidos dentro de um padrão genérico em relação ao tamanho dos olhos, nariz e boca, refletindo também um ideal de uniformidade visual tanto referência aos padrões estéticos da cultura asiática quanto para facilitar a animação já que características muito individuais tiraria o foco principal da animação de representar personagens genéricos.

---

<sup>96</sup> As tags para a pesquisa visual para as referências para a personagem da mulher foram: short asian hair styles, asian casual fashion, asian face features

Figura 57



Referências visuais para o design do personagem da mulher

Fonte: Compilação do autor<sup>97</sup>

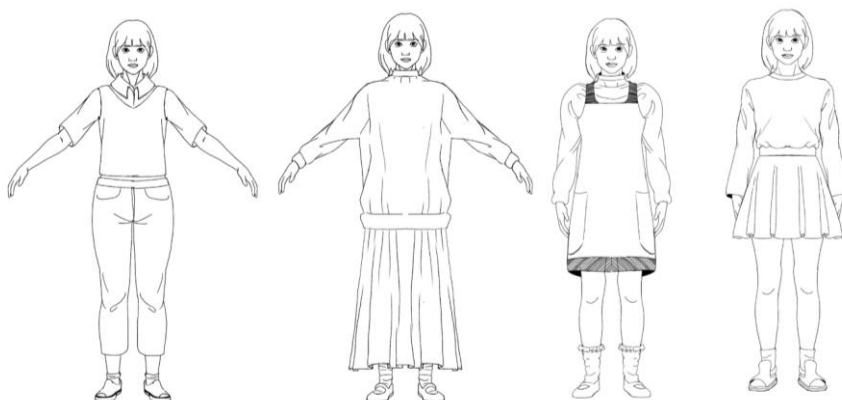
O design das roupas (Figura 58) foi desenvolvido a partir de pesquisas sobre vestimentas contemporâneas usadas por mulheres no leste asiático, para a concepção dos figurinos, foram utilizadas como referência coleções da marca de roupas asiáticas Kuose<sup>98</sup>, cuja estética e combinação de peças foram fundamentais para a construção da identidade visual da personagem, já que priorizam peças com sobreposições, cortes mais soltos e tecidos que cobrem grande parte do corpo.

Durante esse processo, considerou-se não apenas a fidelidade estética, mas também a viabilidade técnica da animação, especialmente no que diz respeito ao movimento e caimento do tecido. Como a narrativa da animação ocorre em um intervalo de tempo relativamente curto, definiu-se que a personagem usaria um único traje ao longo do filme.

<sup>97</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Pinterest.

<sup>98</sup> <https://kuose.com/>

Figura 58



Design de roupas do personagem da mulher

Fonte: Própria

Para o design final do personagem da mulher (Figura 59) optou-se por manter o cabelo curto e a escolha da recaiu sobre um vestido de mangas longas com saia plissada, acompanhado de meias e um sapato aberto de formato mais largo, garantindo um equilíbrio entre autenticidade visual e praticidade na animação e pintura.

Figura 59



Design final do personagem da mulher

Fonte: própria

## b) O Homem

Diferentemente do design da personagem da mulher, o personagem do Homem (Figura 60) foi inspirado pelo personagem Logan Roy estrelado pelo ator escocês Brian Cox, na série live action americana Succession<sup>99</sup>. As características físicas do ator pareceram adequadas à ideia generalista para esse personagem: homem branco idoso de classe média a classe média alta.<sup>100</sup>

Figura 60



Referências visuais para o personagem do homem

Fonte: Compilação do autor<sup>101</sup>

Assim como no design da personagem da mulher, o primeiro esboço do design do homem teve como objetivo principal estabelecer a aparência geral do rosto e como isso iria impactar no processo de animação do personagem. E assim como o ator Brian Cox, o personagem do homem teria como característica a fisionomia de um homem caucasiano, com

<sup>99</sup> Succession. Criação de Jesse Armstrong. Estados Unidos: Warner Bros Television Distribution, 2018 - 2023. Série exibida pela HBO. Na época em que os designs dos personagens foram realizados eu estava assistindo a série e o personagem Logan Roy pareceu um estandarte da classe alta e, portanto, uma fonte de inspiração para os desenhos do meu personagem.

<sup>100</sup> Segundo Campos et al (2022), com base em pesquisas do IBGE entre 1987 e 2022, apresenta um aumento na população preta, parda, indígena e amarela, acompanhado pela redução da população branca. E apesar de avanços no acesso à educação, as desigualdades raciais e de renda no Brasil, favorecem brancos e amarelos em escolaridade, emprego e renda em relação à pretos, pardos e indígenas que enfrentam altas taxas de desocupação e maiores disparidades salariais.

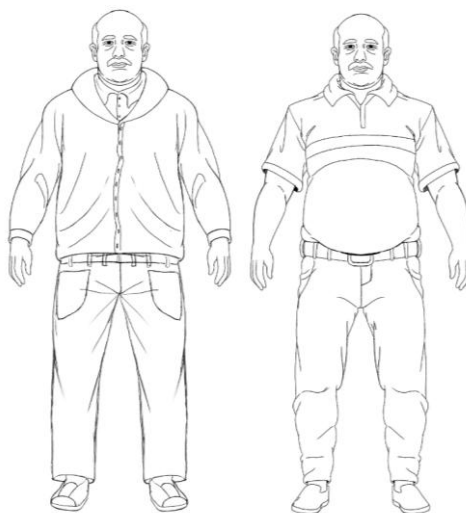
<sup>101</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Pinterest.

cabelos grisalhos, ou pouco cabelo, olhos mais próximos, nariz mais alongado e a boca fina. Para otimizar o processo de animação, optou-se pelo design que apresentava cabelo calvo, já que a animação e a pintura do cabelo seria um processo demorado.

O rosto final seria uma mescla entre os rostos pesquisados como referência para o personagem em banco de imagens e, assim como o personagem da mulher, a escolha pelas características físicas tendiam a um generalismo da ideia de um grupo social, no caso, o patriarca de uma família tradicional brasileira de classe média/média alta.

O design das roupas do personagem do homem foi desenvolvido a partir de pesquisas sobre vestimentas contemporâneas usadas por homens de classe média (Figura 61), em base de banco de imagens a partir das tags ‘old man fashion style’ & ‘brazilian old man fashion style’ - as tags em inglês facilitam a busca por imagens - Assim como mencionado anteriormente, o design da roupa considerou a viabilidade técnica da animação, especialmente no que diz respeito ao movimento e caimento do tecido.

Figura 61



Design de roupas do personagem do homem

Fonte: Própria

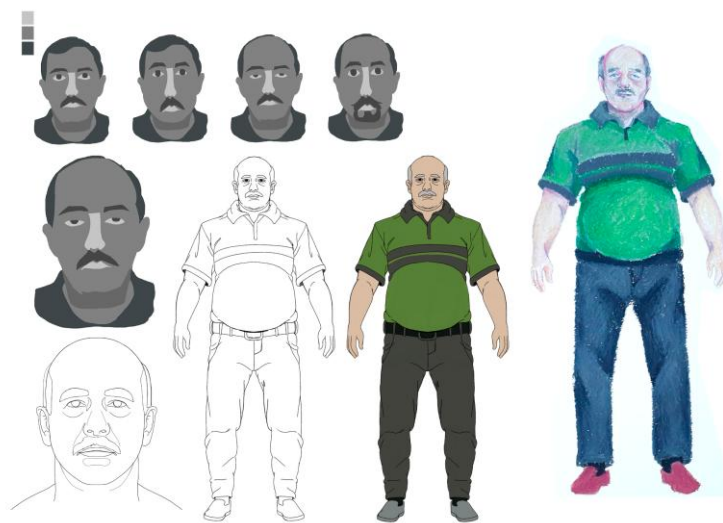
A escolha final para a roupa do personagem<sup>102</sup> (Figura 62) recaiu sobre uma sobreposição de calça e camisa social de manga curta para evidenciar a silhueta do personagem,

---

<sup>102</sup> Alguns materiais do design dos personagens do homem se perderam devido a um erro no sistema operacional do dispositivo que era utilizado para o desenho digital, apenas alguns arquivos foram recuperados no backup.

mas não tão elaborado, já que o personagem estaria em sua casa em um momento de descontração.

Figura 62



Design final do personagem do homem

Fonte: Própria

### c) O Menino

O design do personagem do menino exigiu um cuidado especial para representar uma identidade generalista sem cair em estereótipos, um problema recorrente na representação de personagens negros no início da animação. Como aponta Da Silva (2016) ao analisar Jeremias, personagem da história em quadrinhos Turma da Mônica criada por Maurício de Souza, as primeiras versões desse personagem ilustram como a animação da época reproduzia estereótipos raciais.

Segundo Da Silva (2016), o design original de Jeremias, criado em 1960, apesar de buscar simbolizar a diversidade étnica da população brasileira, sua identidade visual apresentava traços estereotipados, como a ausência de expressões sentimentais, a pele totalmente escura sem nuances e características faciais exageradas que remetiam a representações racistas. O autor sugere que esse design reflete o contexto histórico e social do Brasil da década de 1960, um período marcado pelo racismo estrutural. A sociedade ainda carregava os resquícios da escravidão, e esse imaginário influenciava a forma como personagens negros eram retratados na mídia e que estão presentes até hoje e, portanto, devem ser combatidos.

Assim, como ocorreu com outros personagens, o design final do menino resultou de uma mescla de referências coletadas em bancos de imagens (Figura 63), refletindo a diversidade física da população brasileira. Ele passou a ter uma pele em tom oliva, cabelos mais cacheados do que crespos e traços faciais suavizados, como boca e nariz arredondados, afastando-se das características cartunescas ou racistas que marcaram as representações da população negra nas animações.

Figura 63



Referências visuais para o personagem do menino

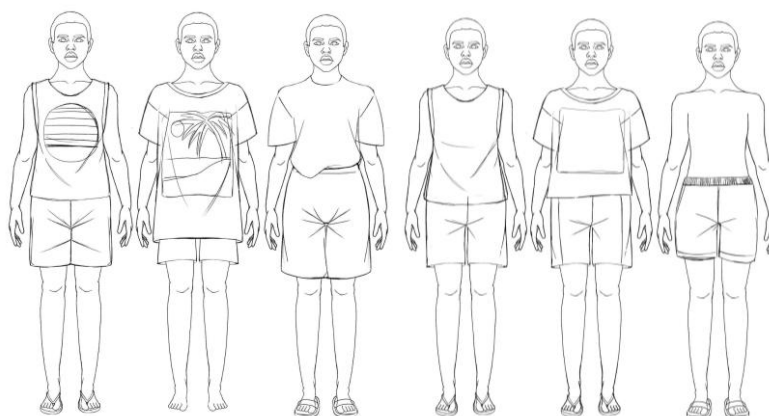
Fonte: Compilação do autor<sup>103</sup>

A partir desse pensamento, para o design do personagem do menino, embora ele tenha sido pensado para representar um grupo social historicamente vulnerável - composto majoritariamente por pessoas pretas, pardas e indígenas, conforme Campos et al. (2022) - seu design inicial passou por ajustes. Essas mudanças buscaram suavizar características que poderiam remeter a uma caricatura estereotipada, tornando sua aparência mais condizente com a realidade social que buscava representar.

O design das roupas do personagem do menino (Figura 64), assim como os dos demais personagens, foi desenvolvida a partir de pesquisas sobre vestimentas usadas por meninos de classe baixa, em especial no subúrbio do rio de janeiro, em base de banco de imagens a partir das tags ‘brazilian aesthetic’ e ‘brazilian kids’.

<sup>103</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Pinterest.

Figura 64

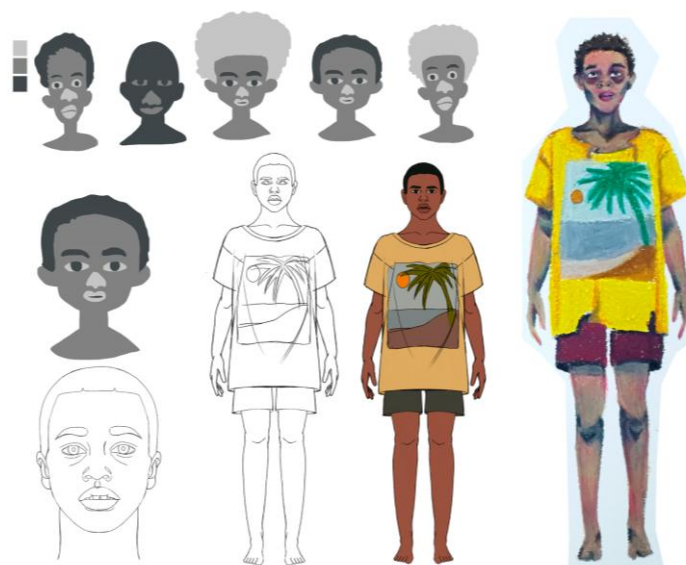


Design de roupas do personagem do menino

Fonte: Própria

Ao observar as imagens de referência ficou claro que a identidade visual desse recorte da sociedade gira em torno de blusas largas ou regatas com estampas de time de futebol, shorts e bermudas de tacetel - um tecido sintético e barato - com cores vibrantes e quentes e chinelos. A escolha final do design do personagem do menino (Figura 65) refletia essa estética suburbana, blusa estampada com motivo praiano e bermuda.

Figura 65



Design do personagem do menino

Fonte: Própria

A escolha dessa vestimenta, largas e desgastadas, teve como principal objetivo sugerir que as roupas podem ter sido herdadas de alguém mais velho ou obtidas por meio de doações como normalmente ocorre nas famílias de classe baixa. Esse aspecto reflete a falta de acesso a vestimentas novas e ajustadas ao seu tamanho, para contrastar com as roupas dos outros personagens, reforçando visualmente a desigualdade econômica entre eles, um dos aspectos centrais da animação. Já a inclusão de um padrão praiano na camisa reforçava esse elemento de identidade suburbana, como a estética remete ao subúrbio do Rio de Janeiro, muitos municípios estão localizados no litoral, em regiões de praia ou rodeando a Baía de Guanabara e é muito comum nesses locais lojas de roupa vendendo esse tipo de blusa. Entretanto, viver próximo à praia em um contexto de vulnerabilidade pode significar tanto um espaço de lazer acessível quanto um reflexo das desigualdades sociais mais evidentes, onde o luxo da orla contrasta com a pobreza das comunidades vizinhas. O que faz referência direta aos cenários do personagem do homem que tem vista para a praia.

A ausência de um calçado também é utilizada como um marcador da desigualdade entre os personagens, o fato do personagem estar descalço reforça sua privação material, funcionando como um símbolo poderoso de sua realidade precária. A falta de calçados adequados não apenas representa uma limitação econômica, mas também sugere desafios diários enfrentados pelo menino, como a necessidade de caminhar longas distâncias sem proteção. O mesmo signo visual é apresentado no conto *Os Sapatos Vermelhos*<sup>104</sup>, do escritor dinamarquês Hans Christian Andersen, em que a personagem Karen, no início do conto, anda descalça pela cidade já que é uma criança pobre:

Era uma vez uma menina muito bonita e delicada, mas, no verão, era obrigada a andar descalça, pois era muito pobre, e, no inverno, usava sapatos de madeira muito grandes, que deixavam seus pequenos pés avermelhados, parecendo algo tão doloroso! (Project Gutenberg, p.98, 2003)<sup>105</sup>

Mas também a ausência de calçados pode simbolizar a liberdade da infância já que os sapatos muitas vezes atrapalham nas brincadeiras diárias.

---

<sup>104</sup> Project Gutenberg. Hans Christian Andersen. Andersen's Fairy Tales: The Red Shoes. Project Gutenberg Etext, 2003.

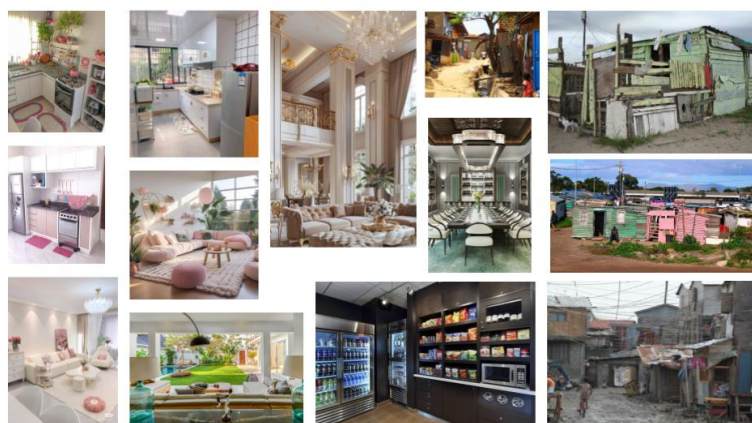
<sup>105</sup> Texto original: "There was once a little girl who was very pretty and delicate, but in summer she was forced to run about with bare feet, she was so poor, and in winter wear very large wooden shoes, which made her little insteps quite red, and that looked so dangerous!"

Visto isso, os designers dos personagens da animação ‘Hipergrafia’ foram construídos para comunicar suas condições sociais e geográficas antes mesmo de haver qualquer tipo de interação entre eles. Cada detalhe apresentado na aparência e nas roupas, sugere tanto a classe econômica a qual pertencem como seu local de residência, transmitindo a realidade que habitam sem a necessidade de explicações óbvias. Enriquecendo a crítica social presente na ideia conceitual do filme. O contraste entre os personagens da mulher, do homem e do menino, cria um jogo de oposição que evidencia as diferentes relações existentes entre eles. Ademais, para cada um dos personagens foi construída uma prancha de personagem apresentada no Apêndice D, com um guia de expressões e um modelo de giro de 360° do corpo deles para auxiliar a animação.

#### 4.3.6 Design de cenários

O design dos cenários foi desenvolvido com base na Análise de Riscos e Restrições, considerando a técnica de animação, os materiais e suportes escolhidos para a produção final do filme, bem como o design dos personagens. Como cada personagem representa um recorte demográfico específico - em termos de gênero, idade, raça e condição socioeconômica - os cenários deveriam refletir e complementar essas características, funcionando não apenas como um plano de fundo, mas como um elemento narrativo que reforça a identidade de cada personagem e a mensagem do filme (Figura 66).

Figura 66



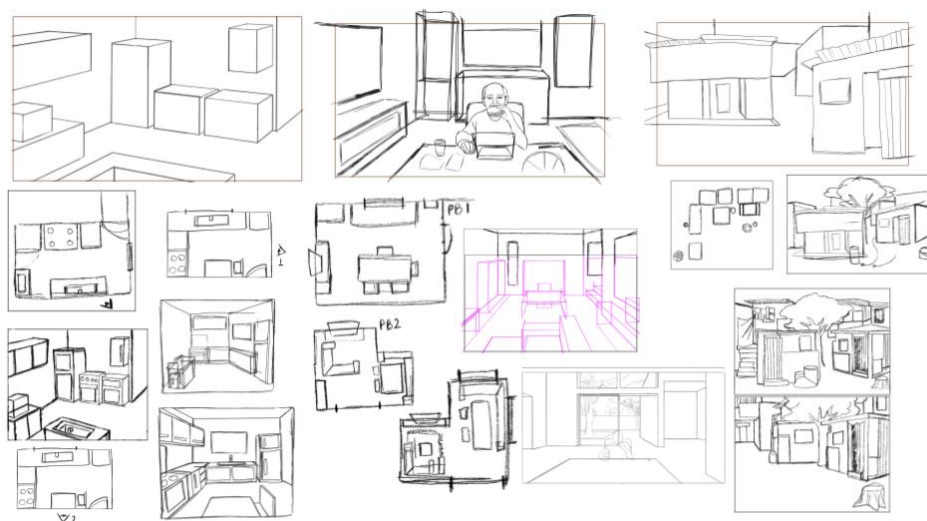
Referências Visuais para os Cenários

Fonte: Compilação do autor<sup>106</sup>

<sup>106</sup> Montagem a partir de imagens coletadas em banco de imagens como Google Imagens e Pinterest.

Para estabelecer a estética de cada ambiente, assim, como ocorreu no design de personagens, para a construção do design final dos cenários, utilizou-se uma mescla de referências coletadas em bancos de imagens. Os cenários principais da animação ‘Hiperfagia’ - em Apêndice E - buscavam evidenciar como cada personagem interagia com a comida. Então os ambientes teriam relação com os locais onde geralmente as pessoas fazem suas refeições. Dessa forma os cenários foram divididos em sala e cozinha para o personagem da mulher e do homem, e um ambiente externo para o personagem no menino (Figura 67).

Figura 67



Estudos de Planta Baixa 1 - Cozinha (Mulher); Sala (Homem); Externo (Menino)

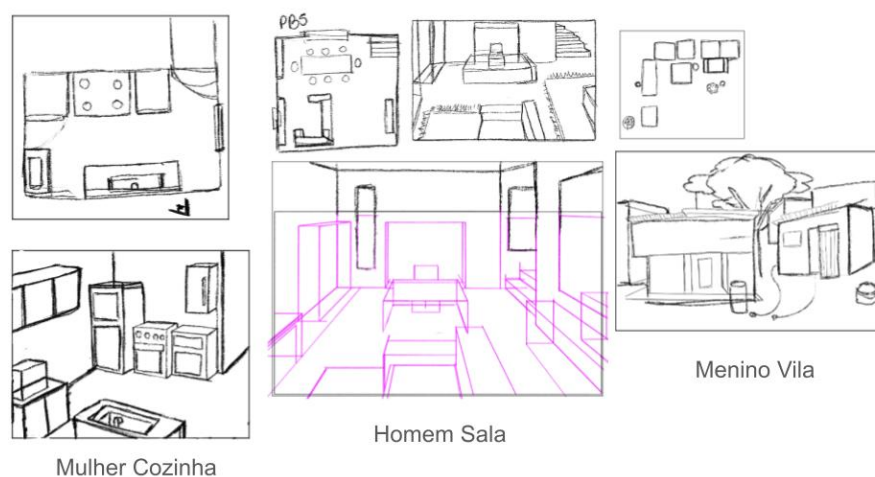
Fonte: Própria

A partir disso, o design dos cenários inicialmente foi desenvolvido com base nos desenhos do Storyboard e esquematizados em diversos estudos de planta baixa, explorando diferentes pontos de vista dentro de um mesmo ambiente. Esse processo permitiu compreender como os personagens circulavam e interagiriam nesses espaços, garantindo coerência espacial e contribuindo para a construção da mise-en-scène (Figura 68).

A organização do espaço pictórico foi planejada para definir quais elementos estariam no primeiro, segundo e terceiro plano da imagem, sendo que os elementos em primeiro plano seriam inseridos na pós-produção, evitando interferências no movimento dos personagens animados. Essa abordagem ajudou a estruturar a composição da cena e a estabelecer uma hierarquia visual clara dentro dos cenários. Além disso, optou-se por restringir a quantidade de cenários em que cada personagem transita, a fim de reforçar suas condições socioeconômicas e

criar uma atmosfera condizente com suas realidades. Sendo dois cenários para a mulher; dois cenários para o homem e um cenário para o menino (Apêndice E).

Figura 68



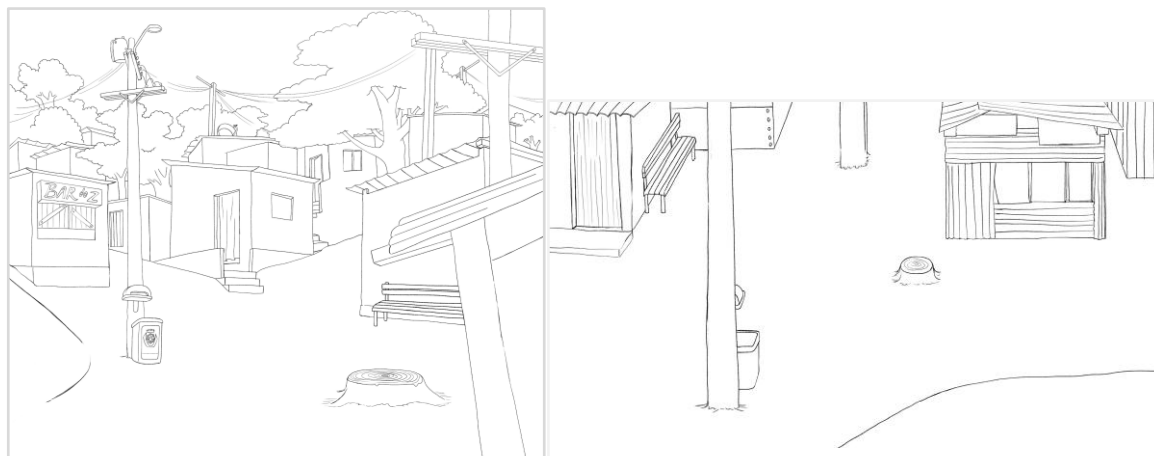
Estudos de Planta Baixa 2 - exemplo de cenário para cada personagem

Fonte: Própria

Os personagens foram inseridos em ambientes específicos que evidenciam suas respectivas singularidades antes do encontro virtual que conecta suas histórias. A limitação dos cenários também se mostrou uma estratégia eficaz para otimizar a produção, considerando que o projeto é individual e possui restrições de tempo e custo. Ao concentrar cada personagem em um número reduzido de espaços, foi possível detalhar melhor os ambientes sem comprometer a viabilidade do projeto.

Outro aspecto fundamental do design dos cenários foi a decisão de mantê-los estáticos, evitando a necessidade de animá-los junto ao movimento dos personagens, o que poderia gerar distorções de perspectiva e demandar um tempo de produção significativamente maior. Para garantir dinamismo mesmo com cenários fixos, utilizou-se a variação de pontos de vista dentro do mesmo ambiente. Dessa forma, sem modificar fisicamente os cenários, diferentes enquadramentos e ângulos proporcionam uma sensação de movimento e aprofundamento na narrativa visual (Figura 69).

Figura 69



Diferentes ângulos de visão do cenário do personagem do menino

Fonte: própria

Essa estratégia também dialoga diretamente com o conceito central do filme, que gira em torno das redes sociais e da maneira como a realidade é fragmentada e apresentada ao público. Assim como os usuários das redes sociais constroem uma versão específica de suas vidas para exibição, os cenários do filme mostram apenas partes selecionadas da realidade dos personagens. A variação dos pontos de vista dentro de um mesmo ambiente permite ao espectador captar nuances sutis do universo de cada um deles, enriquecendo a compreensão da história e reforçando a crítica sobre as representações midiáticas da vida cotidiana.

Após a estruturação das plantas baixas, os cenários foram projetados em três dimensões, também utilizando software de desenho digital para facilitar as alterações sem necessidade de redesenhar cada cenário. A composição dos cenários foi fundamentada em princípios que dialogam com a tradição da pintura, em especial, a teoria do quadro janela de Alberti (OLIVEIRA JR, 2017) em consonância com as dinâmicas contemporâneas de observação e voyeurismo (SILVA, 2018) e a temática da animação à respeito do consumo nas redes sociais (CHOE, 2019) e (KIRCABURUN, 2021).

O primeiro ponto acerca da estrutura do cenário foi manter o ponto de vista do observador dentro da perspectiva renascentista (Figura 70). Esse pensamento pictórico foi o ponto de partida para a criação do espaço dos ambientes. Já que, segundo Oliveira Jr (2017), a perspectiva linear, de Brunelleschi, antecipa o modelo óptico adotado pela fotografia e o cinema, tornando-se um código internalizado na própria construção das imagens cinematográficas.

Figura 70

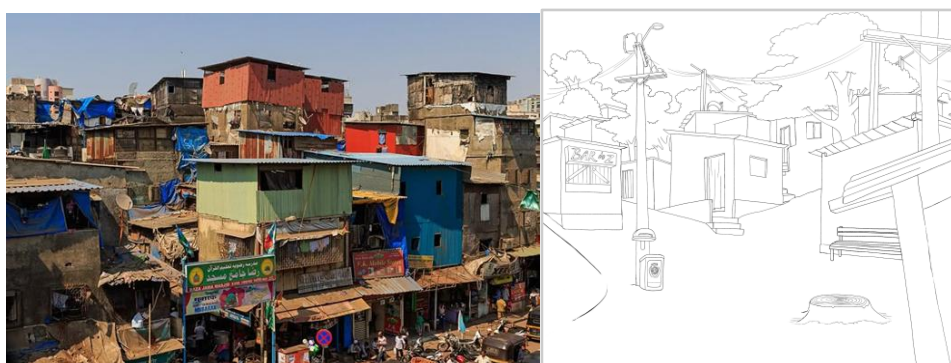


Composição a partir da perspectiva renascentista

Fonte: própria

O uso da perspectiva renascentista cria a sensação de profundidade de um espaço organizado metaforicamente como o quadro janela de Alberti (OLIVEIRA JR, 2017). Contudo, essa organização foi subvertida em momentos específicos para refletir a instabilidade e a artificialidade do ambiente virtual e a fragilidade da realidade dos personagens, em especial na construção do cenário do menino (Figura 71) que não segue uma perspectiva centralizada - em que as linhas de fuga convergem para um ponto específico. Na verdade, o cenário do menino não tem uma perspectiva definida, as linhas convergem para pontos aleatórios do quadro com paredes e janelas desalinhadas, essa escolha se baseou nas construções das cidades verticais, como as comunidades, em que os prédios são erguidos sem preocupações arquitetônicas em ambientes irregulares, para o cenário do menino a perspectiva é apenas sugerida.

Figura 71



Perspectiva - Cenário Menino

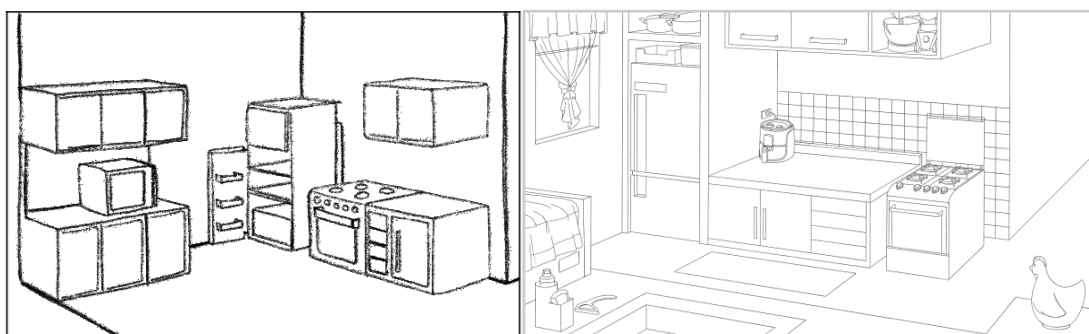
Fonte: Wikipedia; Própria.

A premissa do observador fora do quadro leva o olhar a uma posição do 'não ser visto' e, aliado à estaticidade do cenário, torna esse ponto de vista um local externo e privilegiado

(Figura 72). Essa estratégia se alinha com a própria experiência do espectador de cinema e, crucialmente, com a dinâmica da observação nas redes sociais, onde se acompanha a vida de outros através de uma tela. A câmera, como um olho onisciente, manterá uma distância que enfatiza a separação entre o observador (o espectador da animação e, metaforicamente, o usuário da rede social) e a cena observada (SILVA, 2018).

Além disso, os ângulos de visão dos cenários são levemente inclinados de cima para baixo, como Oliveira Jr (2017) sugere, esse ângulo de visão enfatiza o olhar de dominação do observador em relação ao objeto observado, refletindo esse poder do olhar que projeta a forma como os usuários das redes sociais podem observar e julgar o que assiste. No cenário da personagem da mulher, por exemplo, esse ângulo pode sutilmente sugerir um controle ou uma avaliação por parte do espectador virtual. Com exceção do cenário do menino, cuja inclinação, de baixo para cima, buscava evidenciar esse local de desnivelamento do terreno.

Figura 72



Design de Cenário - Rascunho - Mulher (Cozinha)

Fonte: Própria

Um aspecto importante a ressaltar na construção dos cenários é o de que a visão desses ambientes simula uma visão de câmeras suspensas, como câmeras de segurança ou câmeras posicionadas em tripé, para manter o espectador sempre de fora da cena. Essa escolha visa reforçar a ideia de uma observação impessoal e distanciada, como se o espectador estivesse espiando a vida dos personagens através de um dispositivo técnico.

O uso metafórico do quadro janela de Alberti (OLIVEIRA JR, 2017) unifica a dinâmica da observação através de uma janela aberta, mas invisível no cenário, como no ato de espiar que ocorre nas redes sociais, em que o exibicionista abre um espaço no qual o voyeur pode observá-lo (SILVA, 2018).

Nesse contexto, os enquadramentos foram pensados para criar uma sensação de intrusão ao acesso desse espaço privado da vida dos personagens. Os recortes dos cenários (Figura 73) obstruem a visão do espectador, forçando-o a "espiar" os fragmentos da vida dos personagens. Essa limitação parcial da visão também ecoa a ideia de que toda imagem oferece um acesso velado e manipulado da realidade.

Por fim, os cenários foram pensados de maneira a limitar e fragmentar a visão do espectador, forçando-o a construir a narrativa a partir de indícios parciais. Essa limitação da perspectiva visual reflete a experiência da hipervisibilidade contemporânea, onde inúmeras imagens são veiculadas, mas raramente há uma visão completa ou contextualizada ao qual ela se insere. Além disso, essa estratégia intensifica o potencial voyeurístico do olhar, sublinhando a problemática da relação entre o observador e o observado na era digital (SILVA, 2018).

Figura 73



Design de cenário - Mulher Sala - Corte do cenário e layout final

Fonte: Própria

#### 4.3.7 Design de adereços

Segundo Maciel (2017) na construção de uma narrativa cinematográfica, a manipulação do cenário desempenha um papel fundamental na criação de atmosferas e no desenvolvimento da trama. O cineasta, ao utilizar elementos do ambiente, recorre a um recurso que remonta à tradição teatral, o qual é denominado "adereço" (ou "prop" no inglês, diminutivo de "property"). Esse termo faz referência a objetos que, quando inseridos em cena, possuem uma função específica na ação que se desenrola. Ao longo do filme, alguns desses adereços podem adquirir um caráter simbólico, transformando-se em motivos recorrentes que reforçam temas centrais da obra.

Para a animação 'Hiperfagia', o design de adereços seguiu o mesmo raciocínio mencionado para a concepção dos personagens. Como os adereços são os elementos de cena

com os quais os personagens interagem ao longo do filme, foram pensados para complementar a construção da identidade dos personagens e para ampliar a profundidade da narrativa além de reforçarem os contextos sociais e econômicos que cada personagem está inserido.

Cada personagem da animação tem um conjunto de adereços que está intimamente ligado à sua história e à sua posição dentro da narrativa. Esses objetos são típicos dos contextos específicos dos personagens, e oferecem ao espectador pistas visuais sobre suas condições de vida, suas origens e seus valores. O adereço central e tema do filme ‘Hiperfagia’ é a comida. Sendo um elemento simbólico, torna-se uma extensão das personalidades dos personagens, reforçando suas características e suas interações com o mundo ao seu redor.

O personagem da mulher, que é uma streamer de mukbang e vem de um contexto asiático, tem um conjunto de adereços que reflete sua cultura e profissão (Figura 74). Ela interage com objetos e alimentos típicos do leste asiático, como utensílios de cozinha e pratos tradicionais dessa região. Esses adereços não só caracterizam seu modo de vida, mas também sinalizam suas raízes culturais e sua conexão com a internet.

Figura 74



Adereços da personagem da mulher

Fonte: própria

Já o personagem do homem, como um signo da classe média/alta, representa uma vida marcada pela correria e pela falta de tempo, e devido a isso interage com alimentos típicos da chamada ‘junk food’, alimentos de baixo valor nutricional e alto em calorias - como hambúrgueres, pizzas, refrigerantes e outros produtos industrializados (Figura 75). A escolha desses alimentos reforça a identidade de alguém que prioriza a conveniência, em uma sociedade em que o tempo é um recurso escasso e o consumo de alimentos rápidos é uma necessidade pragmática.

Figura 75



Adereços do personagem do homem

Fonte - própria

Por fim, para o personagem do menino, os adereços foram pensados a partir de uma relação mais criativa e improvisada com o mundo (Figura 76). O personagem interage com objetos encontrados no ambiente e os ressignifica, utilizando-os de maneiras não convencionais, quase como uma forma de "gambiarra". Essa habilidade de ressignificar objetos para novos propósitos não só ilustra sua inventividade, mas também dá uma visão sobre sua condição social e econômica. Ao reutilizar e reinventar os objetos ao seu redor, o menino se mostra alguém que frequentemente recorre a soluções alternativas, talvez por uma falta de recursos ou por uma necessidade de adaptabilidade em um ambiente mais precário.

Figura 76



Adereços do personagem do menino

Fonte: própria

#### 4.3.8 Estudos de valor e estudos de cor

Segundo Furniss (2009), nas artes visuais, e conseqüentemente, na animação, o preto e o branco e as graduações de cinza não são consideradas cores, mas sim ‘valores’. O termo ‘valor’ refere-se à intensidade de claridade ou escuridão de uma determinada cor, ou seja, o quão próximo essa cor está do branco ou do preto ou de algum ponto intermediário dessa escala. Os valores são influenciados pela quantidade de luz refletida na superfície de um objeto. A autora diz que, por exemplo, a cor de uma parte de um objeto que está na sombra geralmente parecerá mais escura do que a mesma cor em uma área iluminada.

Visto isso, Furniss (2009) diz que o valor de uma cor não é algo fixo, mas varia dependendo das condições de iluminação e da interação com o ambiente ao redor. Segundo a autora, a percepção do valor de uma cor está ligada a três fatores: A cor real do objeto; A sua claridade ou escuridão em relação ao seu entorno; e ao grau de iluminação ou sombra sobre ele.

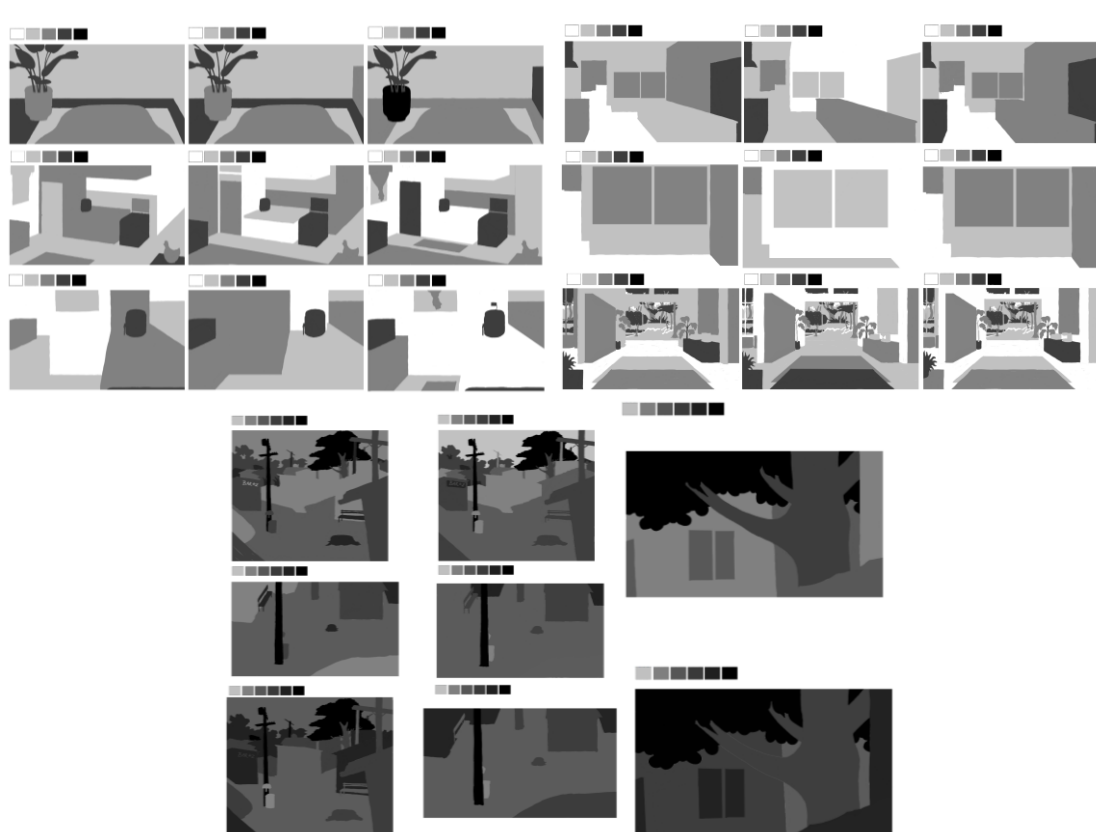
Furniss (2009) conclui dizendo que embora a escala de valor não envolva a cor propriamente dita, e sim o cinza relativo à ela, têm um impacto significativo na percepção visual do espectador. O valor desempenha um papel essencial na criação de clima e atmosfera em uma obra, além de ajudar a definir as características do layout visual. Essas variações, portanto, não apenas organizam a imagem, mas também transmitem significados e emoções, orientando a experiência do público.

Bacher (2008) sugere que para facilitar a visualização do esquema de valores de uma imagem animada, as gradações de cinza devem ser reduzidas a três valores, um cinza claro, um cinza médio e um cinza escuro. Para o autor, existem várias formas de organizar visualmente os valores da imagem, a mais comum é dividi-la em planos: o primeiro plano; uma ou duas áreas intermediárias que correspondem ao plano médio; e o plano de fundo. Num pensamento realista, os valores próximos ao primeiro plano são representados por valores mais escuros, enquanto os valores mais claros representam o plano de fundo. Mas esse não é um sistema absoluto. Para o autor, o que importa no estudo de valores da imagem animada é saber o que se quer transmitir com isso.

A combinação de valores de uma imagem deve ser feita porque compreende a melhor interpretação para a narrativa. Os valores devem ser utilizados como ponto de partida para determinar a atmosfera de cena e, em seguida, deve-se adicionar as cores conforme o intervalo de valores estabelecido. Isso facilita a criação de profundidade na imagem, ao mesmo tempo em que define o clima apropriado (BACHER, 2008).

Para os estudos de valor de ‘Hiperfagia’ (Figura 77), o foco principal foi representar o período do dia em que as ações dos personagens ocorrem. No filme a mulher, que realiza uma live de mukbang, se encontra durante o dia, enquanto os personagens do menino e do homem estão situados em um período noturno. Esse contraste entre os períodos do dia não é apenas uma questão de cronologia, mas também serve como uma estratégia para marcar a diferença geográfica entre os personagens, refletindo fusos horários distintos - como o caso do leste asiático para a mulher e da América do Sul para o homem e o menino. Assim, ao adotar diferentes valores de cor e intensidade de luz, a animação consegue transmitir essa divisão temporal e espacial de maneira eficaz.

Figura 77



Primeiros Estudos de Valor

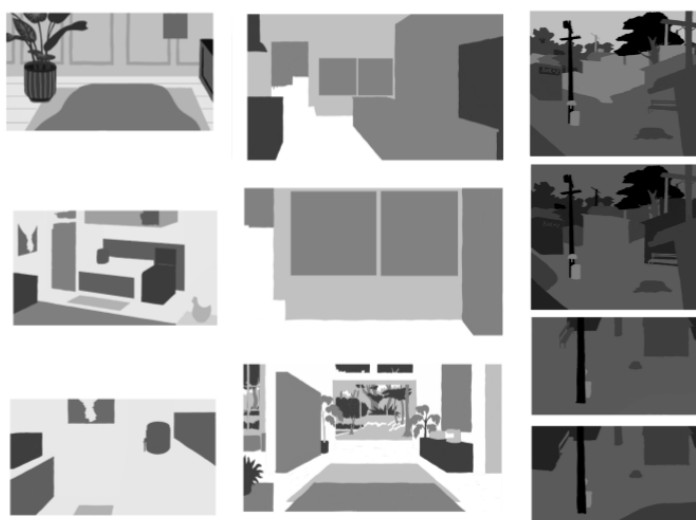
Fonte: Própria

No estudo de valores para os personagens da mulher e do homem, foi dada uma atenção especial à representação de uma luz artificial, que é uma característica essencial dos ambientes fechados em que ambos estão localizados. Como ambos os personagens se encontram em espaços internos. A utilização de tons mais claros nos valores dessa iluminação enfatiza o

ambiente fechado e o isolamento que esses personagens experimentam enquanto estão dentro de seus respectivos espaços. Por outro lado, o menino, por estar em um ambiente externo, apresenta uma percepção visual distinta, com uma predominância de valores mais escuros. A noite, sendo o momento em que ele está, provoca uma perda de formas e detalhes no fundo, refletindo a escuridão do ambiente ao ar livre. Esse contraste de valores entre os personagens internos e externos cria uma divisão clara entre os diferentes cenários e acrescenta uma profundidade significativa à narrativa. Outro ponto importante relacionado ao estudo de valor para o menino e o homem é a representação do céu, que, apesar de estar associado ao período noturno, não deveria ser retratado de maneira completamente preta. Essa decisão foi tomada para evitar que o céu se tornasse um elemento visual ‘furado’, ou seja, que quebrasse a continuidade e harmonia do cenário.

A proposta inicial para o cenário do menino envolvia a transição entre a noite e o amanhecer, refletindo o início e o fim da live (Figura 78). Essa ideia seria implementada com a gradual clareamento do cenário, sugerindo a mudança do ambiente de noite para o dia. No entanto, essa abordagem foi descartada devido à complexidade envolvida no planejamento detalhado das mudanças de cor dos objetos ao longo do tempo, bem como a necessidade de dois cenários finalizados para representar a transição completa entre os dois momentos do dia. O trabalho mais detalhado que isso exigiria poderia comprometer o ritmo da produção, tornando-se um desafio logístico que não se justificava dentro do plano geral da animação.

Figura 78



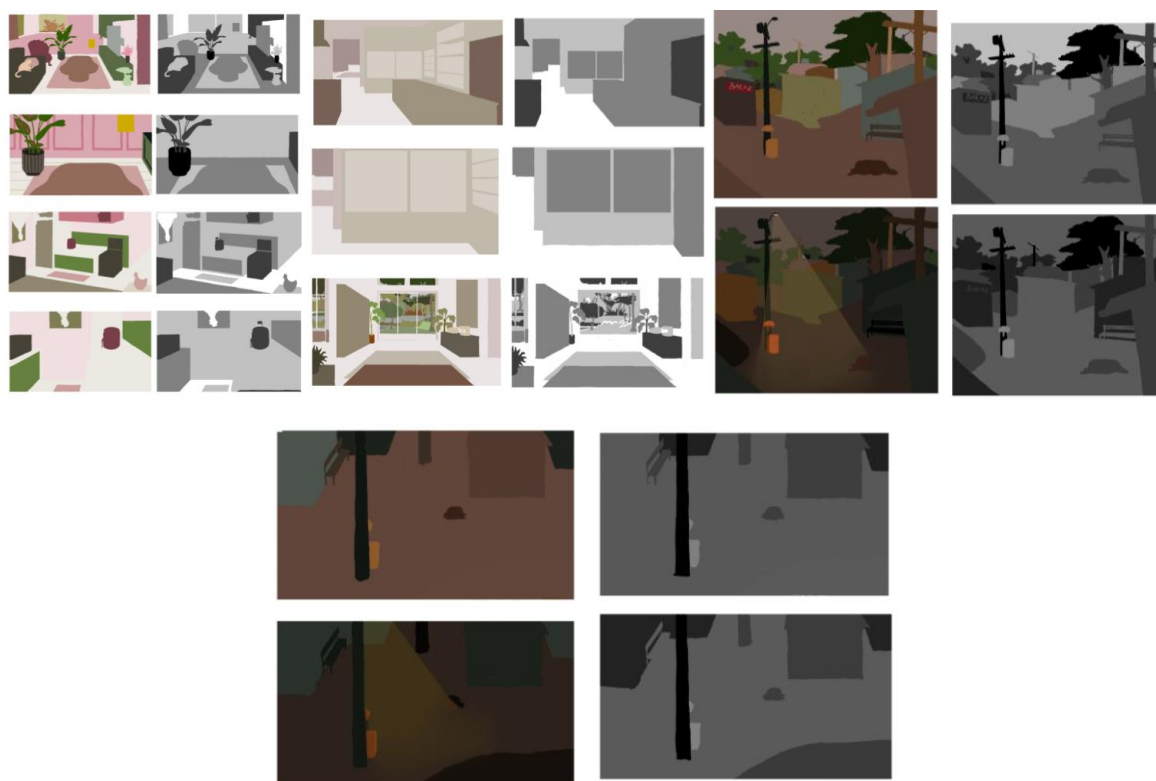
Valor Tonal para aplicação da cor

Fonte - Própria

Com o valor tonal estabelecido, seguiu-se para a etapa de exploração das cores, utilizando inicialmente ferramentas digitais para manipular e testar diferentes opções. As cores utilizadas nesse momento eram as mesmas cores disponíveis no kit de pastel oleoso que seria utilizado na pintura final. Essa abordagem digital facilitou a experimentação sem a necessidade de redesenhos demorados, permitindo ajustes rápidos e eficientes. Uma vez definidas as cores, a correspondência foi feita com pastéis oleosos, que seriam usados na produção final da animação.

A paleta cromática para cada personagem (Figura 79) foi elaborada levando em consideração as particularidades de seus ambientes e a necessidade de manter uma distinção clara entre eles. Para evitar que os espaços se tornassem visualmente indistinguíveis, decidiu-se limitar o número de cores atribuídas a cada personagem. Isso foi ainda mais relevante, considerando que a animação seria pintada com pastel oleoso, cujo conjunto de cores disponível era composto por apenas 48 tonalidades. Entre essas, excluiu-se as cores azuis e violetas, bem como tons que apresentavam muito azul, como os turquesas, para manter a coerência cromática e evitar que as cores se perdessem no fundo, comprometendo o destaque dos personagens.

Figura 79



Estudos Iniciais de Cor

Fonte: Própria

A escolha da paleta para a personagem da mulher foi inspirada em uma relação cromática de complementaridade, utilizando tons de rosa e verde. Essa escolha cromática não apenas ajudou a destacar a personagem dentro do contexto visual, mas também foi pensada para refletir uma representação simbólica do "tipo de personagem feminino" como descrito por Furniss (2009). O uso de rosa e verde remete a uma estética tradicionalmente associada ao universo feminino, estabelecendo um contraste com os outros personagens e ambientes da animação.

Em contraste, a paleta cromática do personagem do homem foi pensada de maneira mais sóbria, com uma relação tonal entre tons de marrom dessaturado e cinzas neutros. Esses tons reforçam a atmosfera masculina, criando um ambiente mais contido e sério. A escolha dos tons sóbrios reflete não apenas o caráter do personagem, mas também sua inserção em um espaço mais fechado e iluminado por luzes artificiais.

Já a paleta do personagem do menino, por sua vez, segue uma linha distinta, refletindo o fato de que ele está inserido em um ambiente externo. A cromaticidade de seu cenário é mais escura, com tons predominantes de marrom, terra de siena queimado, ocre e muito preto. Essas cores não apenas ajudam a definir o ambiente noturno e externo em que ele se encontra, mas também contribuem para um contraste visual com os personagens que estão em ambientes internos, mais iluminados. Ao longo do processo, algumas variações nas escolhas cromáticas foram feitas para garantir que os elementos de cena estivessem completamente integrados e harmoniosos.

No estudo de cor para o cenário do menino, uma questão importante foi a iluminação artificial proveniente de um poste de luz, que incide diretamente no ambiente e afeta a visualização da cena. Como o menino atravessa essa luz, a presença dessa fonte de iluminação no cenário seria crucial para a construção da atmosfera noturna e para a definição dos volumes e contrastes no ambiente ao redor. No entanto, a pintura direta dessa luz na animação poderia gerar complexidade adicional no processo de produção, uma vez que exigiria ajustes constantes à medida que o menino se movesse ou alterasse sua posição em relação ao poste de luz.

Para contornar esse desafio, optou-se por deixar a iluminação artificial, como a luz do poste, para ser inserida na pós-produção. Essa abordagem não apenas simplificou o processo de pintura do cenário, mas também ofereceu maior flexibilidade na manipulação da luz, permitindo ajustes precisos sem comprometer a consistência da animação (Figura 80).

Figura 80



Variações no Estudo de Cor

Fonte: Própria

Já o estudo de cor dos personagens foi realizado de forma a garantir que suas características visuais, conforme descritas no design dos personagens, fossem destacadas de maneira eficaz (Figura 81). Para isso, também foram levadas em consideração as cores dos cenários, de modo a garantir que os personagens se destacassem do fundo e estivessem sempre visíveis e claramente identificáveis para o espectador. A variação na cor dos personagens, portanto, foi feita não apenas para refletir suas personalidades e ambientes, mas também para melhorar a visualização e garantir que cada um se destacasse de maneira adequada dentro da composição final da animação.

Figura 81



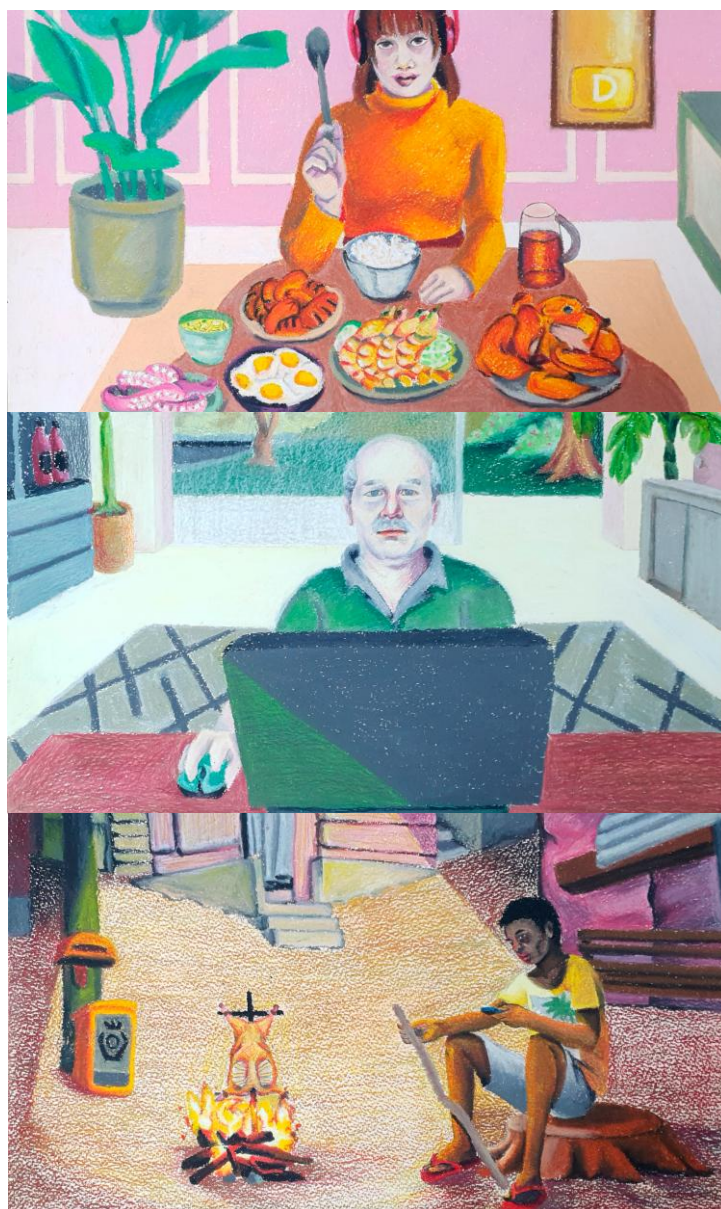


Estudo de cor dos Personagens

Fonte: Própria

Após a definição das cores digitalmente, a próxima etapa foi a adaptação dessas cores para a realidade do meio físico, utilizando o pastel oleoso como técnica de pintura (Figura 82). Nesse momento, foi feita a correlação entre as cores pensadas digitalmente e as cores de pigmento disponíveis no conjunto de pastéis oleosos. Ao realizar essa transição da cor digital para o pigmento, ficou evidente que, para as cores se aproximarem da atmosfera desejada para o filme, seria necessário alterar a cor do papel utilizado na pintura já que o branco do papel branco, acabava deixando as cores mais frias e, conseqüentemente, alterando o efeito visual desejado.

Figura 82



Estudo de Cor com Pastel Oleoso

Fonte: - Própria

## 4.4 MONTAGEM

### 4.4.1 O storyboard

A criação do storyboard é uma etapa fundamental para o desenvolvimento visual de um filme animado, mas também é uma das etapas mais complexas da produção. Don Bluth, em 'The Art of Storyboard' (2004), descreve o storyboard como sendo o processo de transcrever o

roteiro através de imagens. No entanto, a transição da linguagem verbal para a linguagem visual não é uma etapa simples, já que, para o autor, algo sempre se perde na transcrição e o desafio está em representar todas as nuances do roteiro - descritas através das palavras - para imagens, e isso pode alterar completamente a percepção da narrativa.

Bluth (2004) estabelece sete categorias para o artista de storyboard avaliar no processo de traduzir o texto para imagem: Personagem e seu foco<sup>107</sup>; Cenário e seu foco; Layout e seu foco; Ação e seu foco; Ritmo e seu foco; Iluminação e seu foco e Mensagem e seu foco. Segundo o autor esses são os elementos essenciais para construir uma narrativa visual que comunique com clareza a intenção do roteirista e do diretor.

Para Bluth (2004), sem um bom storyboard, toda a estrutura do filme pode ser afetada já que o storyboard serve como o guia que dita como a animação será realizada, tornando-se a espinha dorsal da produção. Em relação à construção visual, o storyboard pode ser definido como a visualização do roteiro por meio de desenhos sequenciais devendo transmitir não só a ação, ou seja, aquilo que o personagem faz em cena, mas também o drama, a iluminação, a emoção, o humor, a clareza e a continuidade da história.

Ao estruturar os desenhos do storyboard, o artista de storyboard deve avaliar a compreensão de como o espectador está interagindo com a narrativa visual do filme, e assim ajustar o storyboard às reações do público tendo em vista que o tempo que o espectador tem para processar uma imagem em um storyboard é limitado. Além disso, ao estruturar os esboços do storyboard, a movimentação dos personagens deve estar clara, como também, de que forma os personagens interagem com os elementos do quadro (BLUTH, 2004)

Por fim, vale ressaltar que o storyboard, sendo uma parte fundamental na criação de filmes de animação, deve ser estruturado de forma a transcrever visualmente o roteiro, mas também deve servir como uma ferramenta para criar emoção, tensão e clareza na narrativa. Um storyboard bem definido, não apenas prepara o terreno para a animação, mas também guia a direção criativa do filme, sendo, assim, uma das fases mais desafiadoras e cruciais da produção.

A criação do storyboard de 'Hiperfagia' iniciou com a transcrição visual do Argumento Corrigido do filme (Apêndice C). Como discutido por Bluth (2004), o processo de storyboarding é uma etapa crucial na tradução de um roteiro para imagens, exigindo uma

---

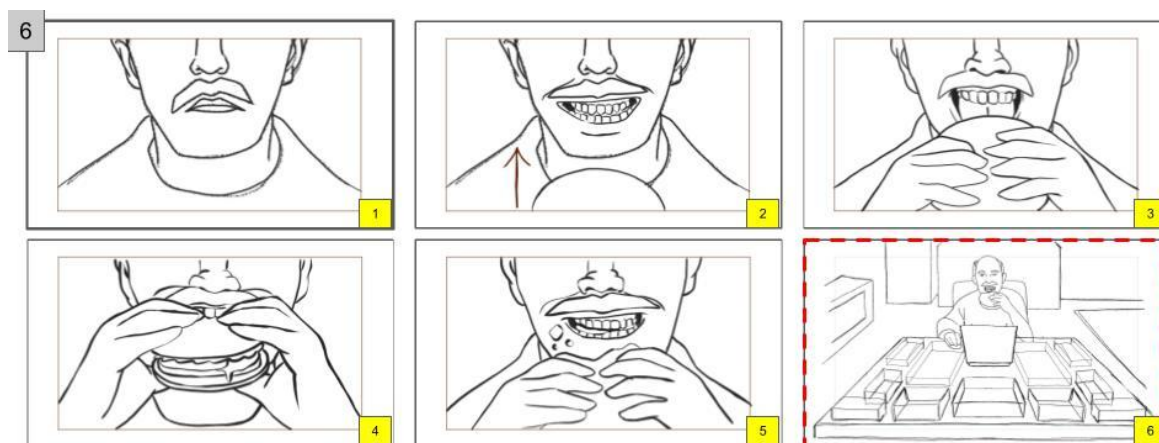
<sup>107</sup> Para Bluth (2004) o 'foco' se refere à habilidade de guiar o olhar do espectador para o ponto exato da página ou da tela que se deseja destacar. Esse ponto pode ser evidente para o criador, mas se não for claro para o público, a narrativa visual falha em sua missão.

cuidadosa atenção ao foco, à ação e ao ritmo para garantir que a história se comunique de forma clara e envolvente. Nesse contexto, o storyboard tornou-se uma ferramenta essencial para organizar e aprimorar a narrativa apresentada no Argumento do filme.

A primeira etapa do processo consistiu na decupagem do Argumento Corrigido em cenas, onde cada momento da narrativa foi então traduzido para imagens. Essas imagens buscavam capturar a movimentação dos personagens e as ações descritas no roteiro, respeitando os princípios do storyboarding discutidos por Bluth (2004), como a criação de tensão e o uso adequado do foco para orientar o olhar do espectador. A imagem da cena foi projetada não apenas para ilustrar o enredo, mas para adicionar camadas de emoção e clareza à história (Figura 83).

Figura 83

Close de um rosto, a imagem na tela mostra uma boca sobre a qual repousa um enorme bigode. A boca se abre, um hambúrguer surge. A boca o mastiga enquanto migalhas e detritos caem ou ficam grudados no bigode.



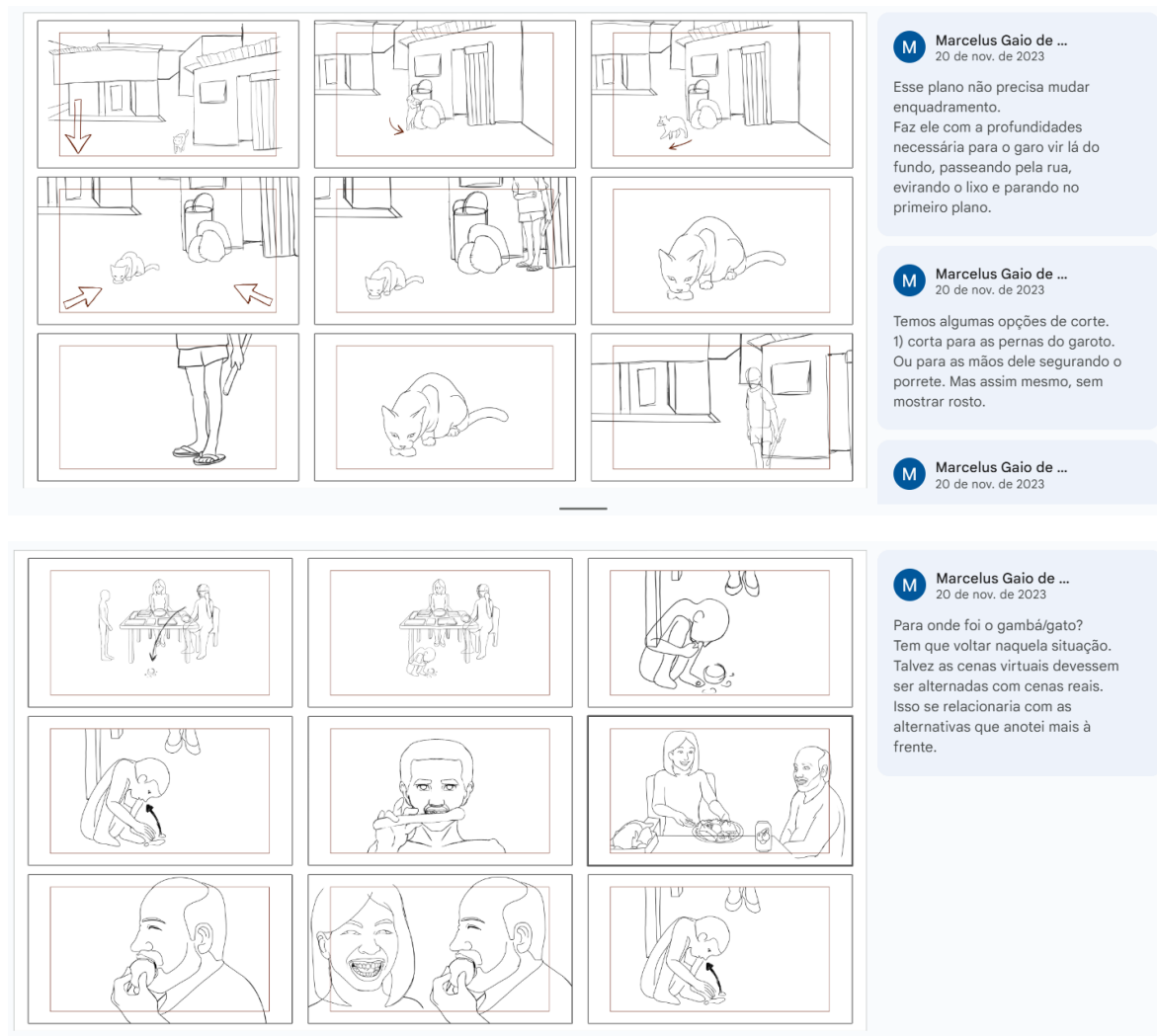
Exemplo de transposição da narrativa textual para a visual

Fonte: própria

Ao final da decupagem das cenas, uma análise crítica da leitura visual do storyboard revelou que havia lacunas na narrativa apresentada no Argumento Corrigido (Figura 84). Como Bluth (2004) menciona, o storyboard é uma ferramenta para testar a eficácia da história antes da animação. Nesse caso, as falhas no Argumento Corrigido foram evidentes após a transposição para o formato visual, o que reforçou a necessidade de ajustes. Para evitar reescrever todo o Argumento, decidiu-se corrigir a história diretamente no storyboard, de forma

a garantir a coesão e a fluidez na narrativa sem mais desvios de atenção para os elementos textuais.

Figura 84

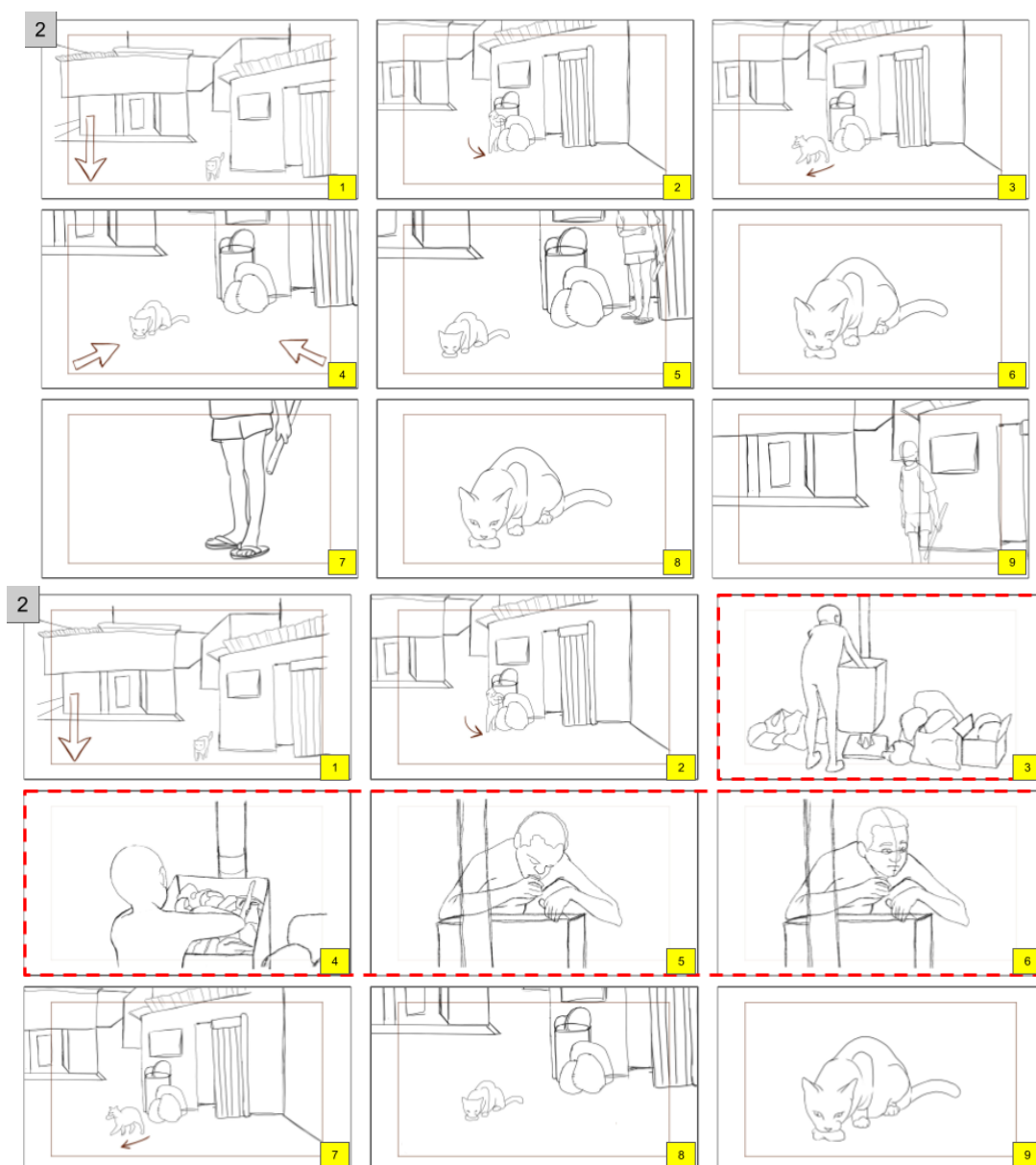


Análise crítica da leitura visual do storyboard

Fonte: Própria

As correções realizadas foram sinalizadas com uma linha vermelha tracejada ao redor dos quadros novos, destacando as cenas adicionadas ou modificadas para melhorar o desenvolvimento da história (Figura 85). Ao todo, seis novas cenas foram inseridas no storyboard, cenas que não estavam no Argumento Corrigido, mas que foram fundamentais para proporcionar uma melhor compreensão da trama e manter o impacto emocional desejado. Esse ajuste é um exemplo claro da importância do storyboard como um espaço dinâmico para ajustes criativos durante o processo de produção, tal como Bluth (2004) recomenda em seu método.

Figura 85

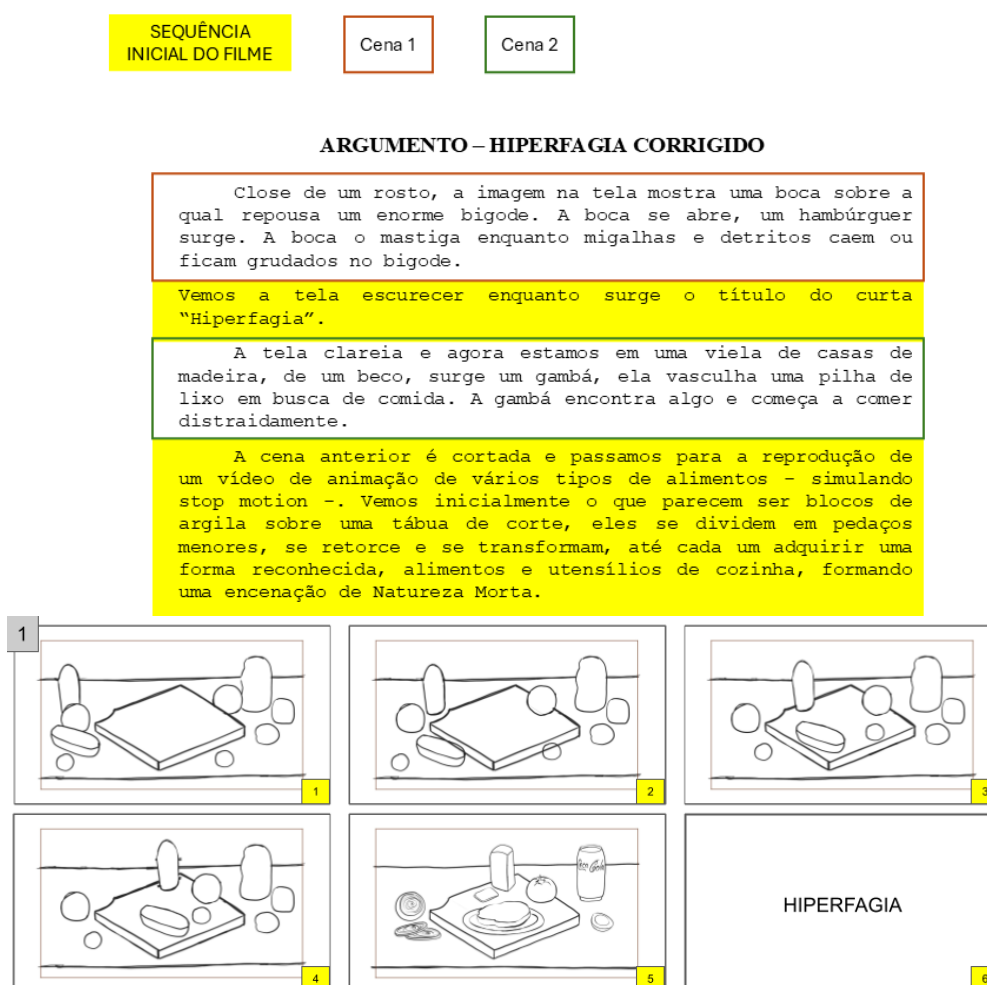


Exemplo de Adição de Cenas no Storyboard: Adição de cena na página 2 do storyboard, antes e depois respectivamente

Fonte - Própria

Além das cenas adicionadas, também houve a necessidade de reordenar a ordem de aparição de algumas sequências. O objetivo foi aumentar a tensão e criar uma atmosfera de suspense, o que é uma característica importante no design visual de storyboards. Por exemplo, uma cena que originalmente fazia parte de um ponto mais avançado da narrativa foi movida para o início do filme, funcionando como a sequência inicial (Figura 86).

Figura 86



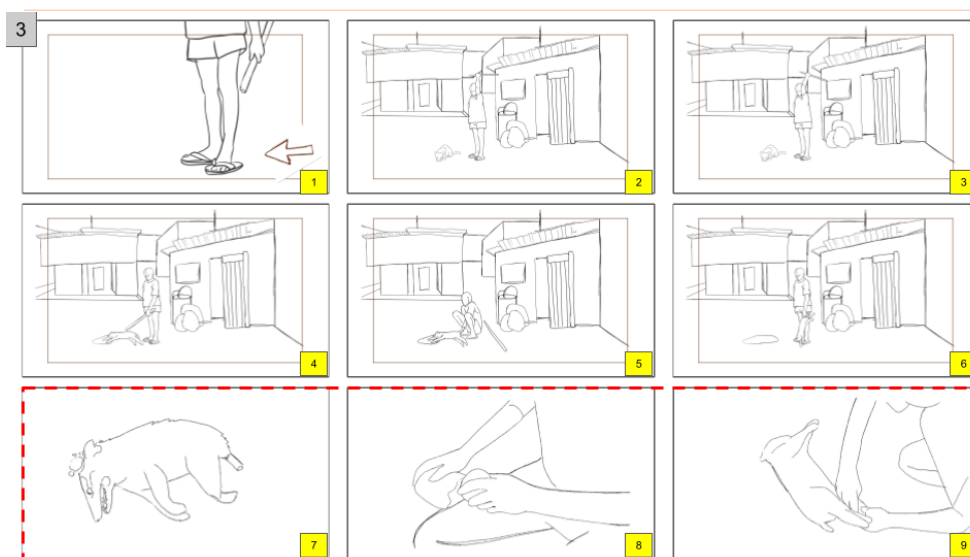
Alteração da Ordem das Cenas no Storyboard - Sequência Inicial

Fonte - Própria

Outro ajuste significativo foi a realocação da cena em que o menino acerta o gambá com um pedaço de pau. No roteiro original, essa cena estava posicionada como sendo a cena 2, mas foi transferida para o início do filme. Esse movimento não apenas criou um impacto imediato na narrativa, mas também alterou o tom do filme, tornando-o mais dramático e envolvente desde os primeiros momentos. A importância do storyboard em construir esses momentos de impacto visual e emocional, como discutido por Bluth (2004), ficou clara nesta alteração. O storyboard permitiu ver como a mudança na ordem das cenas poderia melhorar a construção emocional da trama, mantendo o espectador mais atento e emocionalmente conectado com a história (Figura 87).

Figura 87

Retornamos para a gambá comendo distraidamente na viela. Ao fundo vemos a silhueta de uma criança se aproximar do gambá, vemos em detalhe os pés descalços. Nesse momento um pedaço de madeira é erguido no ar enquanto a gambá come distraidamente. O pedaço de madeira desce rapidamente na direção do gambá. A tela escurece e ouvimos um grunhido agudo. A câmera se afasta e passamos a ver a criança que está na viela olhando para a gambá morta. A criança é negra, magra e com olheiras profundas, ela usa apenas um short rasgado e sujo e uma camisa de político dessas distribuídas em campanhas de eleição. A criança se abaixa e pega a gambá pela cauda.



Alteração da Ordem das Cenas no Storyboard - Sequência Inicial

Fonte: própria

Após esses ajustes, o storyboard de Hiperfagia foi finalizado, refletindo as alterações necessárias para tornar a narrativa mais coesa, emocional e visualmente envolvente. Através da análise crítica e ajustes feitos diretamente no storyboard, foi possível criar uma base sólida para a animação, garantindo que a história tivesse o impacto visual e emocional que se esperava.

#### 4.4.2 O Layout

O layout em animação é a estrutura que define a relação entre os personagens e o cenário, além de como eles interagem e se movem dentro do plano fílmico. Diferente do live-action, onde o cinegrafista pode simplesmente mover a câmera para capturar um novo ângulo, na animação é necessário redesenhar o layout a cada nova perspectiva. Antes de ser construído, o layout deve considerar três aspectos principais: narrativa, design e cinematografia. Em relação

à cinematografia, essa etapa descreve como ocorre o posicionamento e movimento da câmera na cena, determinando a composição do layout, ou seja, a maneira como ocorrem os movimentos dentro do quadro filmico (SANTOS, 2022).

O layout pode ser dividido em duas categorias: de personagem e de cenário. O layout de personagem<sup>108</sup> envolve as poses e expressões dos personagens que irão orientar a animação. Ele também considera a moldura, o limite filmico, que define o que a câmera captura. A interação entre personagens e o layout deve ser cuidadosamente planejada para evitar problemas visuais, como tangências. Já o layout de cenário refere-se aos desenhos lineares que orientam a pintura do cenário, considerando a distribuição dos elementos importantes para a narrativa. Essa relação entre personagem e cenário é essencial para a criação do espaço e o movimento dentro do plano filmico, sendo importante para o ritmo e a visualidade do filme (SANTOS, 2022).

O layout dos cenários da animação ‘Hiperfagia’ foi planejado com o objetivo de proporcionar uma estrutura visual consistente que facilitasse tanto a animação quanto a interação dos personagens com os elementos de cena. O planejamento de cada cenário foi desenvolvido inicialmente de forma digital, o que permitiu uma maior flexibilidade no processo de desenho e no posicionamento dos elementos de cena. Essa abordagem digital facilitou ajustes rápidos, essencial para adaptar as composições visuais conforme as necessidades do filme, ao mesmo tempo em que preservava a coesão entre os diferentes cenários.

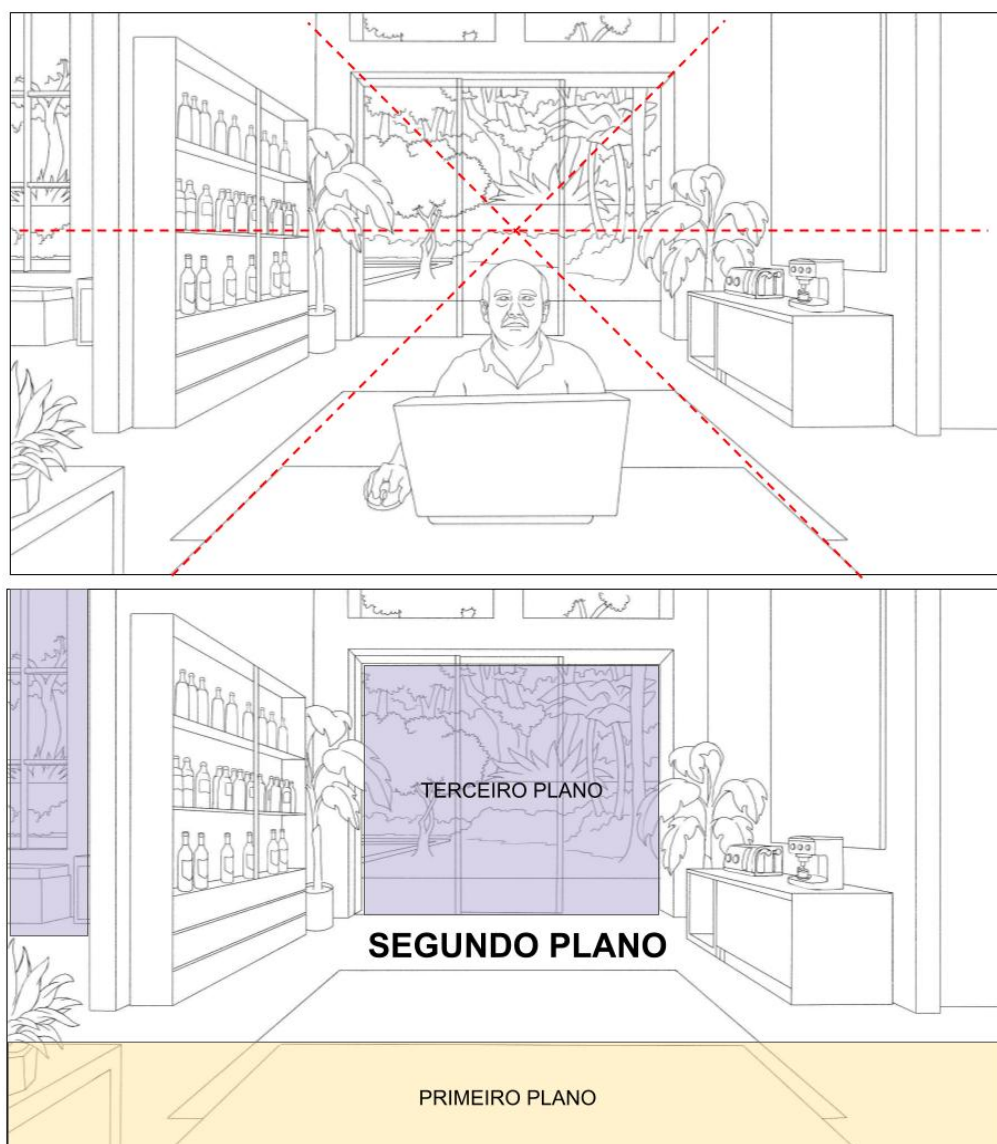
A construção dos cenários seguiu os critérios definidos no design de cenários, utilizando a perspectiva renascentista como uma ferramenta para posicionar os personagens em pontos centrais da imagem, não somente para guiar o olhar do espectador, mas também para colocar os personagens com o centro simbólico da imagem (Figura 88).

Nesse momento, a definição dos planos foi um outro aspecto crucial do desenvolvimento do layout. Durante a construção dos cenários, os elementos foram organizados em três planos: o primeiro, segundo e terceiro plano. Essa definição foi especialmente importante, tanto para construir a sensação de um espaço tridimensional, quanto porque, em alguns cenários, os elementos do primeiro plano poderiam obstruir o movimento dos personagens. Para evitar que a animação dos personagens se subordinasse a esses elementos, foi decidido que os elementos do primeiro plano seriam finalizados de maneira separada do restante do cenário.

---

<sup>108</sup> O Layout dos personagens contendo as pranchas de Modelsheet estão no Apêndice E

Figura 88



Construção Digital dos Cenários; Definição dos Planos

Fonte: própria

No que diz respeito aos movimentos de câmera, como descrito no design de cenários, a escolha foi representar cenas estáticas, com câmeras fixas que remetem a câmeras suspensas - como câmeras presas em tripés ou de segurança presas ao teto. A única exceção foi o cenário do menino, que apresenta um movimento de câmera para baixo - tilt down - a fim de acompanhar o gambá enquanto ele desce o morro. Além desse movimento de tilt o outro movimento de câmera das cenas é o movimento de aproximação - zoom in - para focar algum elemento de cena ou o personagem (Figura 89).

Figura 89



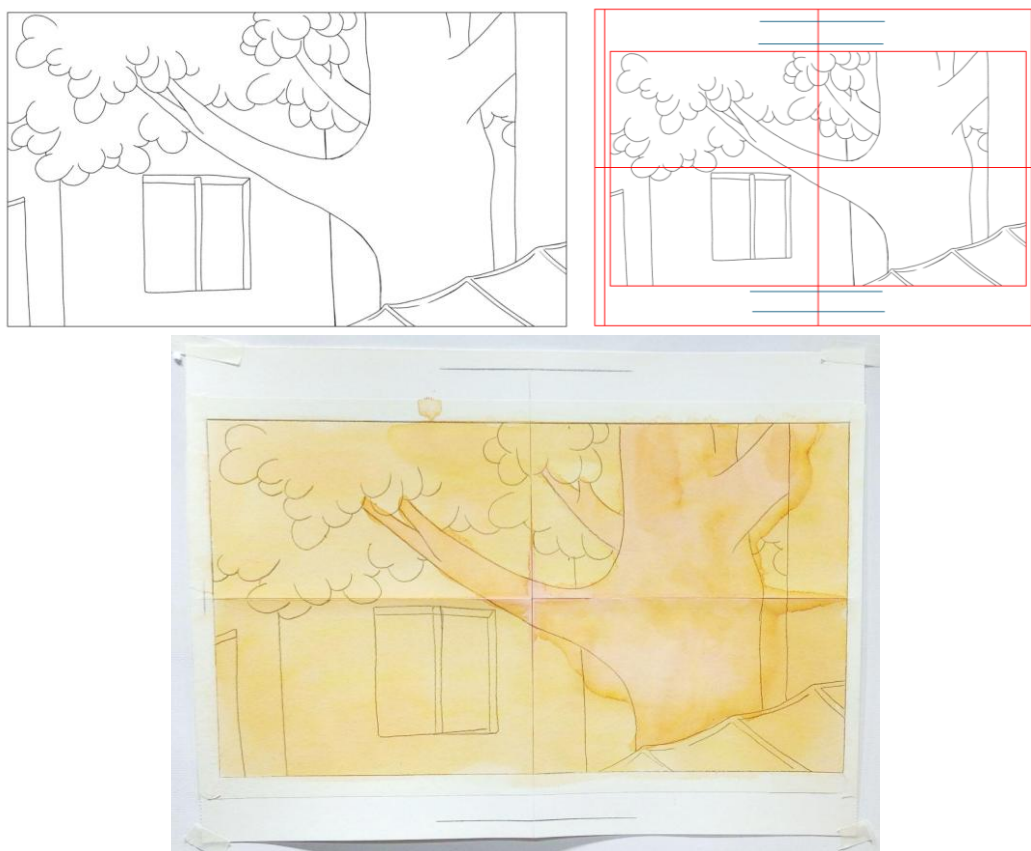
Movimentos de Câmera

Fonte: Própria

Considerando que os cenários seriam pintados de forma analógica, com pastel oleoso, foi necessário ampliar o tamanho dos cenários para tornar o processo de pintura mais confortável e eficiente. Contudo, ao invés de finalizar o cenário em um formato grande, como um suporte único, para facilitar a digitalização final, os cenários foram divididos em quatro partes, cada uma do tamanho de uma folha A4, o que permitiu que cada pedaço fosse escaneado separadamente (Figura 90).

Inicialmente os cenários foram impressos em papel sulfite A4 75g - apenas como uma base para a transferência do desenho - então os desenhos foram transferidos para folhas de papel canson 300g, que serviram como suporte final para a pintura. A junção desses blocos foi feita cuidadosamente, unindo-os pelo verso, de modo a manter a integridade do cenário durante o processo de pintura, para garantir que durante a pintura os blocos não se separassem ou apresentassem distorções. Esse cuidado técnico assegurou a continuidade visual da cena durante todo o processo de pintura. Ainda nesse momento de transferência do desenho de um pensamento digital para um pensamento analógico, alguns elementos da imagem foram subtraídos ou simplificados pois a visualização deles se tornou irrelevante para a imagem visto que eles não seriam percebidos quando o cenário estivesse finalizado.

Figura 90



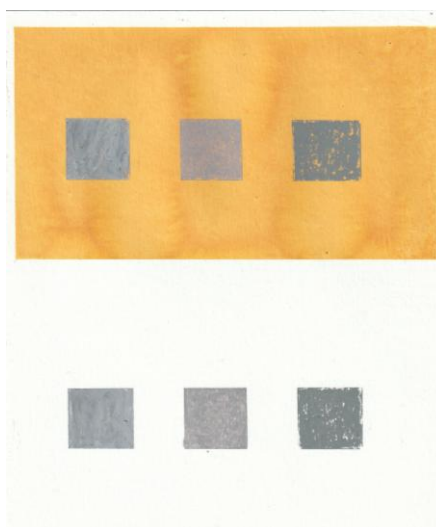
Cenário Digital; Blocagem; Fundo de Preparo

Fonte: própria

Antes de começar a pintura dos cenários, uma camada translúcida de aquarela em um tom de ocre foi aplicada sobre o papel canson. Essa camada de tinta serviu para ‘queimar’ o tom frio do branco do papel, segundo Bossolan & Werneck “Preto e branco são consideradas cores neutras, no entanto, no sistema cor-pigmento, elas tendem a esfriar as cores quando adicionadas”. Queimar o fundo tornaria as cores aplicadas sobre ele mais quentes trazendo-as para um tom mais próximo da atmosfera planejada para o filme. Além disso, o fundo colorido possibilitou a utilização do pastel branco como cor.

A escolha do tom ocre como fundo de preparo para a pintura, também teve um efeito visual importante na obtenção dos tons azulados e violáceos. Pois, ao aplicar uma camada de cor cinza sobre essa base, a cor ganhava um tom violáceo devido ao processo de complementaridade explicado por Bossolan & Werneck (2010). Isso permitiu que as cores acinzentadas da paleta - que embora não contivessem tons de azul e violeta - adquirissem um tom mais violáceo, devido à interação do cinza com o ocre (Figura 91).

Figura 91



Diferença entre três tons de cinza aplicados em fundo ocre e fundo branco. Da esquerda para a direita: cinza da mistura de branco+preto; cinza claro; e cinza médio

Fonte Própria

A camada de cor ocre sobre o papel também ajudou a encobrir a porosidade causada pela textura do papel, evitando que, ao aplicar o pastel oleoso, se sobressaíam os pontos brancos da cor do papel dos locais onde o pastel não se fixava (Figura 92).

Figura 92



Diferença entre o Fundo sem Preparo e com Preparo de Cor

Fonte: Própria

Após a pintura dos cenários, os blocos foram soltos e escaneados individualmente. Durante a finalização digital, as marcas de união entre os blocos foram suavizadas - corrigindo as junções - garantindo que as emendas não fossem perceptíveis, e o cenário fosse visto como um único elemento coeso. Além disso, ajustes de cor e sombreamento foram feitos digitalmente para aprimorar a sensação de profundidade e realçar a atmosfera desejada para cada ambiente.

Dessa forma, o processo de layout e pintura dos cenários em ‘Hiperfagia’ foi uma combinação cuidadosa entre técnicas analógicas e digitais (Figura 93).

Figura 93



Cenário Finalizado e Escaneado em Blocos; Tratamento Digital; Detalhe

Fonte: Própria

Durante o processo de composição digital do layout da animação ‘Hiperfagia’, uma das abordagens fundamentais foi a separação dos elementos do primeiro plano do restante do cenário (Figura 94). Essa técnica foi essencial para garantir que a movimentação dos personagens não fosse obstruída por objetos ou elementos presentes na cena. A separação dos elementos do primeiro plano permitiu que esses objetos fossem tratados de maneira independente, evitando que interferissem no movimento dos personagens ou comprometessem a clareza visual durante a animação.

Em alguns cenários específicos, os elementos do primeiro plano foram montados separadamente em folhas de papel que posteriormente seriam digitalizadas. Esse processo foi adotado para garantir um controle mais preciso sobre o posicionamento e a interação desses elementos com os personagens. Ao digitalizar esses elementos, eles foram inseridos na cena em camadas separadas, permitindo que os personagens se movessem livremente sem a interferência de elementos do primeiro plano.

Figura 94



Composição do Primeiro Plano

Fonte: Própria

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes mesmo do início desta pesquisa, a autora passou por um profundo processo de consideração sobre a real necessidade de se produzir uma animação utilizando técnicas de pintura tradicional para a finalização dos quadros. Durante o delineamento do escopo do projeto e diante da riqueza de conhecimentos adquiridos ao longo desse processo árduo - repleto de erros e acertos, sendo, na maioria das vezes, mais erros do que acertos - a conclusão a qual a autora chegou foi clara: não apenas era apenas necessário, como também imprescindível manter o vínculo do fazer manual em sua animação.

Um dos conceitos aprendidos durante a pesquisa teórica, e que diferenciavam o pensamento da construção da imagem da pintura da imagem da animação, foi o de 'dentro e fora de quadro'. Segundo Senna (2018) no cinema live action, embora o enquadramento envolva decisões complexas, a própria câmera já oferece uma moldura natural para a imagem cinematográfica. Já na animação, não existe essa pré-existência dos objetos ou do espaço representado: tudo é criação. A imagem animada não remete a algo real fora do quadro, ela é inteiramente construída, e só existe aquilo que for construído. Dessa forma, a moldura, no cinema de animação, precisa ser concebida desde a fase de pré-produção.

À primeira vista, o conceito de dentro e fora de quadro parecia abstrato, quase filosófico. Contudo, ao longo da parte prática e, principalmente, durante a construção dos elementos visuais do filme, uma pergunta passou a se repetir de forma insistente: onde está o personagem? Por onde e por que ele entra em cena? Essa preocupação jamais havia ocorrido à autora enquanto pintora. Mesmo quando figuras humanas estavam presentes em suas telas, elas habitavam um espaço fixo, como em um instante congelado no tempo. Já na animação, o objetivo é justamente o oposto: dar vida. E a partir do momento em que algo é animado, mesmo pelo tempo que dura um único frame, existe mesmo fora de cena, em algum lugar abstrato, esperando o momento de retornar à vida.

Não obstante - e esse foi um dos aspectos mais reveladores trazidos pelo layout - a movimentação dos personagens em cena é outra preocupação constante que não permeia os pensamentos dos pintores. Em uma animação, onde tudo é criado do zero, exige a construção consciente do espaço, dos objetos e dos ângulos, pois todos esses elementos influenciam diretamente na forma como o personagem se apresenta. O mesmo não ocorre na pintura, que permanece, por natureza, estática. Além disso, o cinema de animação dispõe de inúmeros recursos a mais para transmitir seu discurso de maneiras distintas da pintura.

Ao compreender que a criação de uma animação é um processo complexo, que demanda uma ampla gama de conhecimentos específicos, os objetivos desta pesquisa passaram a ganhar relevância concreta. O primeiro deles, *identificar as interseções entre a pintura e o cinema de animação*, revelou-se fundamental para entender como os códigos visuais dessas duas linguagens se entrelaçam. Ao reconhecer que a construção da imagem atravessa tanto a pintura quanto a animação, foi possível direcionar o projeto prático para elementos estruturais decisivos, como a *mise-en-scène*. A partir desse pressuposto se desdobrou a investigação sobre a maneira como os personagens são apresentados em ambas as linguagens e como o estudo da fisionomia se torna essencial para transpor, para a narrativa fílmica, as pulsões da alma. Essa abordagem orientou diretamente a construção dos personagens da animação ‘Hiperfagia’. O segundo aspecto de destaque da *mise-en-scène* se refere à concepção dos cenários. O uso da perspectiva renascentista, ao oferecer uma ilusão de tridimensionalidade e realismo espacial, foi decisivo tanto na organização do espaço cênico quanto na atribuição de significados simbólicos à ambientação. Essa compreensão influenciou diretamente a forma como os cenários foram concebidos e desenvolvidos na animação, ao colocar os personagens como o centro simbólico da narrativa. Além disso, as questões relacionadas à iluminação e ao uso da cor mostraram-se igualmente essenciais. Esses elementos, investigados ao longo da pesquisa teórica, forneceram a base para toda a elaboração visual do projeto, sustentando conceitualmente as escolhas estéticas e plásticas realizadas durante o processo de pré-produção da animação.

Durante o desenvolvimento da pesquisa teórica, identificou-se que os códigos visuais na animação apresentam variações significativas, mesmo dentro do próprio campo. Esses códigos dizem respeito aos elementos que compõem a direção de arte da obra, como o uso das cores, formas, texturas, iluminação e composição visual. As variações observadas estão diretamente relacionadas às diferentes técnicas utilizadas na criação das imagens animadas — como o desenho animado, o stopmotion e o 3D digital — e se acentuam ainda mais nas produções realizadas por meio de desenho e colorização analógica, já que cada material e suporte gera resultados estéticos distintos. Esses resultados, por sua vez, contribuem para a construção do discurso de cada obra. Na prática, isso significa que o estilo visual de uma animação pode mudar radicalmente de acordo com a técnica adotada, influenciando diretamente a forma como o espectador percebe e se relaciona com a narrativa. Diante disso, o segundo objetivo da investigação da pesquisa, *identificar quais artistas utilizam a pintura como prática*

*aplicada ao cinema de animação e como essa integração é realizada*, também se mostrou relevante, pois direcionou a etapa prática para uma pesquisa coerente com os objetivos específicos propostos para a animação: ser um curta metragem pintado à mão.

Em um primeiro momento, ao compreender como o discurso fílmico se desdobra em diferentes tipos de animação, como por exemplo, as diferenças entre uma animação comercial e de autor, a autora pôde reconhecer em qual desses contextos sua obra estaria inserida. A partir dessa compreensão e ao analisar as escolhas recorrentes nas animações autorais, tornou-se evidente que, trazer as dimensões de sua prática pictórica da pintura para a linguagem da animação, seria fundamental para o desenvolvimento conceitual e visual do projeto.

Ao reunir todas essas etapas, a pesquisa ganhou forma e o fazer animado deixou de parecer um processo intangível. Nesse ponto, a adoção da gestão de projetos como metodologia mostrou-se essencial para organizar e dar clareza aos procedimentos necessários à pré-produção da animação. Além disso, essa metodologia também oferece potencial para servir como referência prática a futuros animadores independentes que, assim como a autora, se veem imersos em um mar de etapas a serem executadas, pois como argumenta Fialho (p.04. 2005) em qualquer técnica de animação, há etapas comuns que o realizador deve considerar para, dentro de seus limites orçamentários, garantir a qualidade técnica do projeto e focar com mais eficiência no processo criativo da animação. Ao chegar a etapa prática da pré-produção da animação, alguns pontos se mostraram especialmente desafiadores e merecem ser discutidos. Um deles diz respeito à expressividade e à construção da personalidade dos personagens. Embora o filme não conte com falas, percebeu-se a importância de um estudo mais detalhado da gestualidade como recurso narrativo. A linguagem corporal é essencial para transmitir emoções e intenções, o que aponta para a necessidade de explorar ainda mais esse aspecto na continuidade do projeto.

Outro desafio recorrente na finalização dos cenários foi a manutenção da consistência cromática, pois sempre que havia mudança de enquadramento, era necessário repensar a iluminação, o que muitas vezes comprometia a uniformidade das cores dos objetos em cena. Além disso, a correspondência entre as cores obtidas na pintura analógica e aquelas apresentadas digitalmente - após a digitalização dos cenários - se revelou um ponto crítico. As cores variam significativamente de um dispositivo para outro, o que exigiu atenção redobrada na calibração e na fidelidade visual. E entre todas as etapas, a mais complexa foi, sem dúvida, a transposição da narrativa para a linguagem cinematográfica. Elaborar o storyboard exigiu

mais do que compor imagens sequenciais; exigiu pensar como diretora. Diferente da ilustração ou das histórias em quadrinhos, o storyboard demanda a articulação consciente dos elementos cinematográficos - enquadramento, ritmo, movimento, mise-en-scène - em função da narrativa. Trata-se de uma atividade que envolve raciocínio técnico e sensibilidade estética, exigindo um olhar que vai além do papel e que antecipa a experiência do espectador. E antes do início do projeto, a autora não possuía todo esse arcabouço teórico, que foi aprendido durante o processo.

Apesar dos obstáculos enfrentados, a pesquisa foi concluída de forma satisfatória. As dificuldades encontradas não apenas enriqueceram o processo, como apontaram caminhos para o aprimoramento da produção. Com isso, o projeto avança para a próxima etapa: a produção. Sustentada por uma base sólida de experimentação, aprendizado e reflexão.

## 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 7ªed, 2002.

\_\_\_\_\_. **O Olho Interminável: Cinema e Pintura**. Cosac Naify; ed. 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. São Paulo: Papirus, 2006.

BACHER, Hans. **Dream World: Production Design for Animation**. Elsevier, 2008.

BARBOSA, Juciara Maria Nogueira. **Considerações Sobre as Contribuições da Pintura para a Linguagem Cinematográfica**. Bahia: IV ENECULT, 2008.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Hipercinema: Elementos Para Uma Teoria Formalista Do Cinema De Animação Hiper-Realista**. São Paulo, 2012. 520p. Tese(doutorado)– Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Tradução de Marina Appenzeller, 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BLOC, Lucas Guimarães; Nazareth, Ana Clara de Paula; Melo, Anna Karynne da Silva; Moreira, Virginia. **Transtorno De Compulsão Alimentar: Revisão Sistemática Da Literatura**. Revista Psicologia e Saúde, vol. 11, núm. 1, 2019, Janeiro-Abril, pp. 3-17

BLUTH, Don. **The Art of Storyboard**. Milwaukie: DH Press-Dark Horse Comics, 1ed, 2004.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte Do Cinema: Uma Introdução**. São Paulo: Edusp; 1ª ed. 2013.

BOSSOLAN, Lício; WERNECK, Martha. **Teoria e Pensamento Cromático**. 2010. 52p. Apostila de Pintura. Universidade Federal do Rio de Janeiro - Escola de Belas Artes, departamento de Artes Base, Rio de Janeiro, 2010.

BYRNE, Mark T. Animation: **The Art Of Layout And Storyboarding**. Leixlip: Mark T. Byrne Publication, 1999.

CAMPOS, Luiz Augusto; BARBOSA, Rogério; RIBEIRO, Jheniffer; Júnior, João Feres. **Relatório das Desigualdades Raciais (2022)**. Rio de Janeiro: Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa, UERJ - IESP. 2022.

CARVALHO, Victa de. **Dispositivo E Experiência: Uma Relação Entre Tempo E Movimento Na Arte Contemporânea**. Revista Poiésis, n. 12, p. 39-50, 2008.

CHOE, Hanwool. **Eating Together Multimodally: Collaborative Eating In Mukbang, A Korean Livestream Of Eating**. Language in Society, page 1 of 38, 2019.

CRUZ, Jorge Luiz. **Pintura E Cinema: Anotações Para Uma Primeira Reflexão**. Florianópolis, ANPAP 16ª ed. p1393-1398, setembro, 2007.

DA SILVA, Airton José. **O Discurso de Jeremias contra o Templo**. Estudos Bíblicos, v. 33, n. 129, p. 85-96, 2016.

FIALHO, Antônio. **Desvendando A Metodologia Da Animação Clássica: A Arte Do Desenho Animado Como Empreendimento Industrial**. Orientador: Prof<sup>º</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ana Lúcia Andrade. Dissertação (Mestrado) - Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 195p. 2005.

FIELD, Syd. **Manual Do Roteiro: Os Fundamentos Do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FURNISS, M. **Art In Motion: Animation Aesthetics**. New Barnet: John Libbey, 2009.

GORDEEFF, Eliane M. **A Imagem Animada**. ANAIS DO ENCONTRO DE PESQUISADORES PPGA, (2015)

GUIA PMBOK. **Project Management Institute 6<sup>ª</sup>ed**. Newtown Square, 2017.

GUSSO, Francisco Benvenuto. **Reflexões sobre o Processo de Criação na Pintura e no Cinema**. FAP Revista Científica de Artes p234-246, 2021.

GRAÇA, Maria Estela. **Entre O Olhar E O Gesto: Elementos Para Uma Poética Animada**. São Paulo: editora SENAC, 2006.

KEMPINSKA, Olga D. G. **Linguagem Da Pintura: Que Linguagem?**. Gragoatá (UFF), v. 20, p. 103-113, 2006.

KIRCABURUN, Kagan; Harris, Andrew; Calado, Filipa; Griffiths, Mark D. **The Psychology Of Mukbang Watching: A Scoping Review Of The Academic And Non-Academic Literature**. International Journal of Mental Health and Addiction, 19:1190–1213, 2021.

KUIPER, John Bennett. **Pictorial Composition in the Cinema**. Iowa, 1957. 152p. Thesis(Master of Arts) - University of Iowa, Department of Speech and Dramatic Art.

LANEYRIE-DAGEN, Nadeije. **A Figura Humana**. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). A pintura: Vol. 6, A figura humana. São Paulo: Ed. 34, 2004.

LESLIE, Kenneth D. **Oil Pastel: Materials And Techniques For Today's Artist**. Echo Point Books & Media, 2<sup>ª</sup>ed. Vermont, 1989.

LIMA, Francisca Maria de Figuerêdo; TORRES, José Wanderson Lima. **The Old Man And The Sea, De Ernest Hemingway, Adaptado Para O Cinema De Animação, Por Aleksandr Petrov**. Todas as Musas, pg100-108 ano 11 n<sup>º</sup>01, 2019.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte Da Animação: Técnica E Estética Através Da História**. São Paulo: Senac, 2005.

MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax: Fundamentos do Roteiro de Cinema e TV**. Giostri, São Paulo, 2017.

MIHAILOVA, Mihaela. **Fluctuations of Life: Mutability and Impermanence in Aleksandr Petrov's Animated Films.** Studies in Russian and Soviet Cinema, vol.15, nº2, p.139-152, 2021.

MI OBRA MAESTRA. Direção: Gastón Duprat. Produção: Arco Libre, Televisión Abierta, Mediapro. 2018. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/81023638>>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque. **A Fisiognomonía de Charles Le Brun: a educação da face e a educação do olhar.** Pro-Posições, v. 16, n. 2 (47), p. 15-35, maio/ago. 2005.

MOREIRA, Ana Alicia da Silva. **O Papel da Luz no Desenvolvimento de Cenários para Animação:** Aplicação em um Curta Metragem. Portugal,2017. 99p.Dissertação(Mestrado)-Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.

MOTTA, Edson; SALGADO, Maria Luiza G. **Iniciação À Pintura.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1976.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação.** Uma edição do I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV. São Paulo, 2011.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **O Quadro-Janela Em Seu Limite: Cinema, Perspectiva Renascentista e Hipervisibilidade Contemporânea.** Revista ECO Pós, Imagens do Presente, v20 nº2. Rio de Janeiro, 2017.

PAIS, João Miguel Pereira Correia. **A Luz na Pintura de Representação: Mito, Representação e Luz na Prática Pictórica.** Lisboa, 2014. 325p. Tese(doutorado)-Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes.

PIKKOV, Ülo. **Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.** 2010. Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A.; BONANI, João Víctor K. **Experimentações Artísticas na Animação Ocidental: Begone Dull Care.** Arteriais, revista do ppgartes n. 08, junho 2019.

SANTOS, David Francisco Viana Mendonça dos. **A composição de layout para filmes de animação 2D.** Rio de Janeiro, 2022. 93 p. Trabalho de conclusão de curso (especialização) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Técnicas de Representação Gráfica.

SILVA, Marcio Roberto Santim da. **O Fim da Intimidade: Voyeurismo e Exibicionismo nas Redes Sociais.** Paco, 1. ed. São Paulo, 2018.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Animação E Expressionismo uma Questão de Linguagem Gênero e Estilo.** Rio de Janeiro, 2018. 164p. Tese(doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.

SKURA, Ivania; VAZ, Aline. **O Envelhecer Sensível no Curta-Metragem Guida**. Significação: São Paulo, v. 45, n. 49, p. 201-213, 2018.

THYS, Nicolas. **Entretien avec Theodore Ushev**. Canadá: 24 IMAGES, nº173, p.32–38, 2015.

THOMPSON, Kirsten Moana. **Colourful Material Histories: The Disney Paint Formulae, The Paint Laboratory And The Ink And Paint Department**. Animation Practice, Process & Production, v. 4, p. 45-66, 2014.

USHEV, Theodore. **Theodore Ushev**. National Film Board of Canada, 2025. Disponível em: <https://www.nfb.ca/directors/theodore-ushev/>. Acesso em: 5 abr. 2025.

WATTS, Harris. **Direção De Câmera: Um Manual De Técnicas De Vídeo E Cinema**. São Paulo: Summus, 1999.

WELLS, Paul; MOORE, Samantha. **The Fundamentals of Animation**. Bloomsbury, 2ed 1988.

WELLS, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Les. **Animação Básica: Desenho Para Animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WOLFE, Jennifer. **The Physics of Sorrow: Theodore Ushev Innovates Wax Painting Technique for Animated Short**. Variety, 2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/artisans/awards/the-physics-of-sorrow-theodore-ushev-1203434440/>. Acesso em: 5 de abril de 2025.

## INSTAGRAM E YOUTUBE

AICINEMATIC. Rosana Urbes Semana de Orientação 2015. YouTube, 8 de julho de 2015. Disponível em: [https://youtu.be/utArUmyl\\_1g](https://youtu.be/utArUmyl_1g). Acesso em: 04 de abril de 2025.

ALEXANDER PETROV - MAKING OF \_PART1. YouTube, 2009. Disponível em: <https://youtu.be/GYc4xLylhS4>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

ALEXANDER PETROV - MAKING OF \_PART2. YouTube, 2007. Disponível em: <https://youtu.be/iLTSARufpJE?si=xoId8Y4T7jo70tqQ>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

BERYLPRODUCTIONS. Britannia. YouTube, 2 de novembro de 2009. Disponível em: <https://youtu.be/daVMrUhad3E?si=VGI9fsdEQwfx5Im>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel [@danielbruson]. Instagram, 3 de Março de 2020. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/B9SjcDqp6fw/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MzRlODBiNWFlZA==](https://www.instagram.com/p/B9SjcDqp6fw/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFlZA==). Acesso em: 05 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel [@danielbruson]. Instagram, 24 de Julho de 2020. YouTube. Disponível em:<[https://www.instagram.com/p/CDCeIFk8Jj/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MzRlODBiNWFlZA==](https://www.instagram.com/p/CDCeIFk8Jj/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFlZA==)>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel. He Won't Hold You - Animation Breakdown. YouTube, 16 de ago. de 2020. Disponível em:<<https://youtu.be/cGE4yz0dwxY>>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel [@danielbruson]. Instagram, 1 de junho de 2021. Disponível em:<[https://www.instagram.com/danielbruson/p/CPmHnsnj9vP/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/danielbruson/p/CPmHnsnj9vP/?img_index=1)

>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel [@danielbruson]. Instagram, 29 de maio de 2022. Disponível em:<<https://www.instagram.com/danielbruson/reel/CeKSwfDl-Jv/>>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel [@danielbruson]. Instagram, 16 de maio de 2023. Disponível em:<[https://www.instagram.com/danielbruson/p/CsTeKoSuT5C/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/danielbruson/p/CsTeKoSuT5C/?img_index=2)>. Acesso em: 05 de abril de 2025.

BRUSON, Daniel. Pária|Making Of. YouTube, 31 de ago. de 2023. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=SK8qVEE8Ajk>>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

ICONIC NETWORK. Rosana Urbes, Animadora - ICONICast 56. YouTube, 21 de março de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/QRKsHNioz2s>>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

INFX4. Ubu Tells The Truth. YouTube, 15 de maio de 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YGWEMlYzKQ4>>. Acesso em: 04 de abril de 2025.

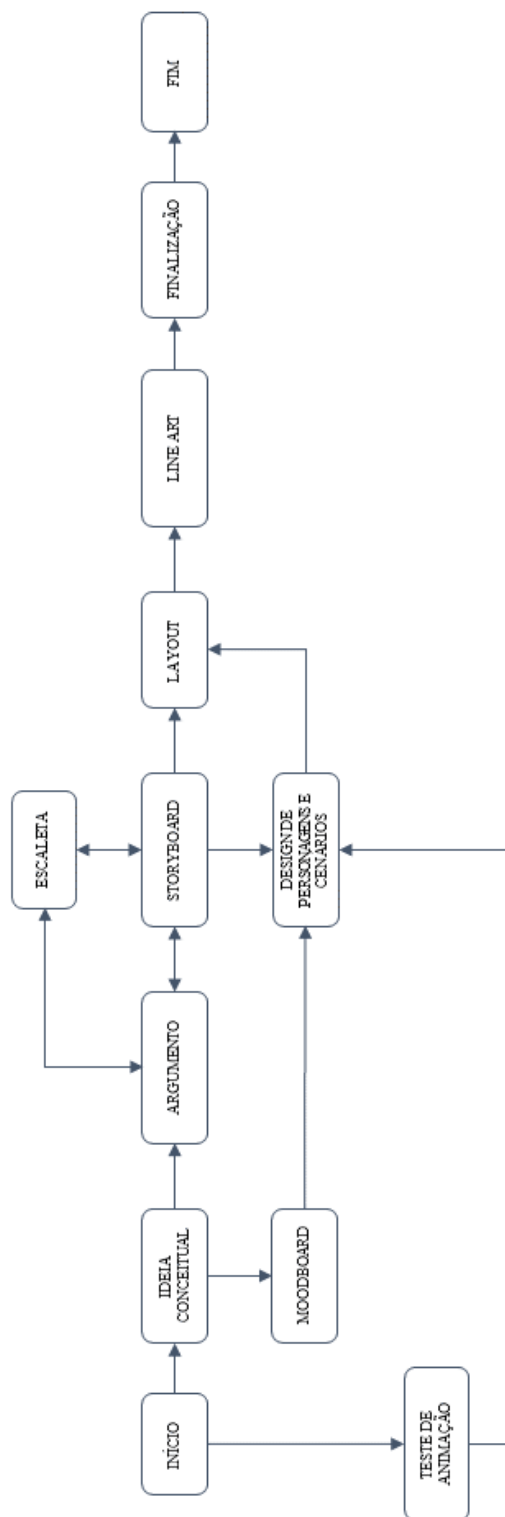
NFB. The Physics of Sorrow (The Technique) - Making Of. [Vídeo]. YouTube, 17 de out. de 2019. Disponível em:<<https://youtu.be/0631XAf3p80?si=dOm5fYQj5V32Np2t>>. Acesso em: 5 de abril de 2025.

LAIKA Studios. Hand-Making Coraline: Behind LAIKA's First Feature LAIKA Studios. YouTube, 12 de julho de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/jXqqd0ZBEMA?si=ok-kOXyaP62IBJJ8>>. Acesso em: 10 de março de 2025.

SOPHIEKOHCHANNEL. Yellow Rose: Behind The Scenes with Xin Li. YouTube, 18 de maio de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/NDz1P0m-lt4?si=gi-Jun6UO0r84nxb>>. Acesso em: 10 de março de 2025.

## 7 APÊNDICE

APÊNDICE A - Gráfico de Precedência das Atividades para a Produção da Animação Hiperfagia



## APÊNDICE B - Vantagens e Desvantagens em Diferentes Técnicas de Animação

	<b>Vantagens</b>	<b>Desvantagens</b>
<b>Animação em Célula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personagens e cenário isolados</li> <li>• Elementos animados individualmente</li> <li>• Alto nível de controle artístico</li> <li>• Fundo fixo, animação sobre acetato</li> <li>• Diversos suportes e pinturas para o cenário</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grande volume de trabalho e técnica complexa</li> <li>• Acetatos sobrepostos podem colar, dificultando armazenamento</li> <li>• Tinta resseca pode quebrar ou rachar</li> <li>• Nova camada escurece as cores</li> <li>• Planejamento minucioso para consistência da cor</li> </ul>
<b>Pintura a Óleo sobre Vidro Retroiluminado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinta a óleo de secagem lenta oferece grande flexibilidade</li> <li>• Tempo suficiente para trabalhar e garantir fluidez</li> <li>• Movimentos mais fluidos, orgânicos e dinâmicos possíveis</li> <li>• Evidência o gesto do animador, cria palimpsesto visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exige habilidade técnica avançada do animador</li> <li>• Qualquer erro requer refazer a imagem do zero</li> <li>• Palimpsesto mal controlado prejudica clareza visual</li> <li>• Necessidade de estrutura técnica robusta para registro</li> <li>• Técnica mais custosa e demorada que outras</li> </ul>
<b>Animação Quadro a Quadro com Pastel Oleoso sobre Papel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elimina dificuldades de tintas aquosas e oleosas</li> <li>• Execução da pintura é rápida</li> <li>• Compatível com diversos suportes, principalmente rígidos e rugosos e de grande escala</li> <li>• Cores intensas e vibrantes</li> <li>• Versátil para transparências e empastamentos</li> <li>• Pastéis oleosos são razoavelmente mais baratos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difícil obter e manter consistência das cores</li> <li>• Necessário suporte rugoso para aderência do pigmento</li> <li>• Pintar todo o quadro é necessário, não só elementos</li> <li>• Vendidos em kits, cores desnecessárias podem ser compradas</li> </ul>
<b>Animação Híbrida: Colagem com Papel e Animação Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texturas físicas enriquece visualmente a composição</li> <li>• Criação rápida de fundos e elementos texturizados</li> <li>• Integração não destrutiva de elementos analógicos</li> <li>• Permite visualizar e modificar conceitos rapidamente</li> <li>• Combina riqueza material com precisão digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Envolve criação manual, digitalização e edição</li> <li>• Digitalização e softwares podem gerar custos adicionais</li> <li>• Coerência visual entre colagem e digital é um desafio</li> <li>• Demanda tempo adicional para ajustes e experimentação</li> </ul>
<b>Animação e Pintura Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualização rápida de movimentos</li> <li>• Potencial para criar elementos visuais específicos desafiadores analogamente</li> <li>• Efeitos sutis e gráficos detalhados desenvolvidos digitalmente</li> <li>• Importante na pós-produção</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baixa plasticidade mesmo utilizando software específicos de pintura</li> <li>• Imagens pasteurizadas</li> </ul>
<b>Animação Digital em Rotoscopia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudo aprofundado do movimento</li> <li>• Linhas de contorno servem de base para pintura analógica</li> <li>• Permite experimentações focadas na plasticidade do material</li> <li>• Amplia o controle sobre a animação</li> <li>• Facilita o processo para uma única pessoa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica meticulosa realizada quadro a quadro</li> <li>• Exige softwares específicos, impactando o orçamento</li> <li>• Demanda um tempo considerável de dedicação</li> </ul>

## APÊNDICE C - Página 1 do Argumento Corrigido e Dividido Em Cenas

Cena 1

Cena 2

Cena 3

Cena 4

Cena 5

**ARGUMENTO – HIPERFAGIA CORRIGIDO**

Close de um rosto, a imagem na tela mostra uma boca sobre a qual repousa um enorme bigode. A boca se abre, um hambúrguer surge. A boca o mastiga enquanto migalhas e detritos caem ou ficam grudados no bigode.

Vemos a tela escurecer enquanto surge o título do curta "Hiperfagia".

A tela clareia e agora estamos em uma viela de casas de madeira, de um beco, surge um gambá, ela vasculha uma pilha de lixo em busca de comida. A gambá encontra algo e começa a comer distraidamente.

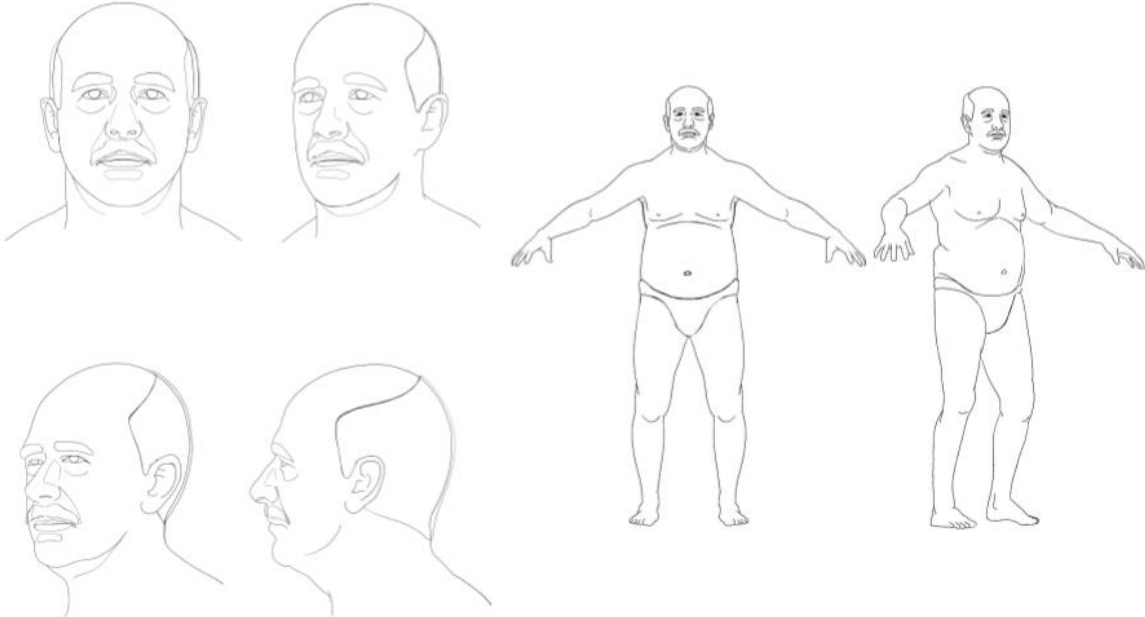
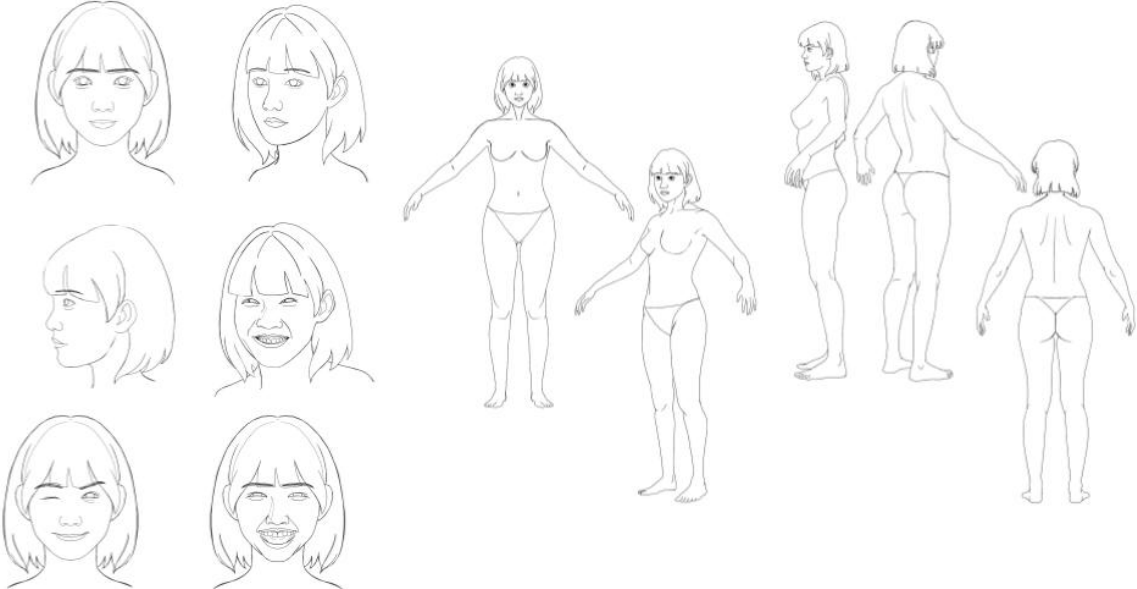
A cena anterior é cortada e passamos para a reprodução de um vídeo de animação de vários tipos de alimentos - simulando stop motion -. Vemos inicialmente o que parecem ser blocos de argila sobre uma tábua de corte, eles se dividem em pedaços menores, se retorcer e se transformam, até cada um adquirir uma forma reconhecida, alimentos e utensílios de cozinha, formando uma encenação de Natureza Morta.

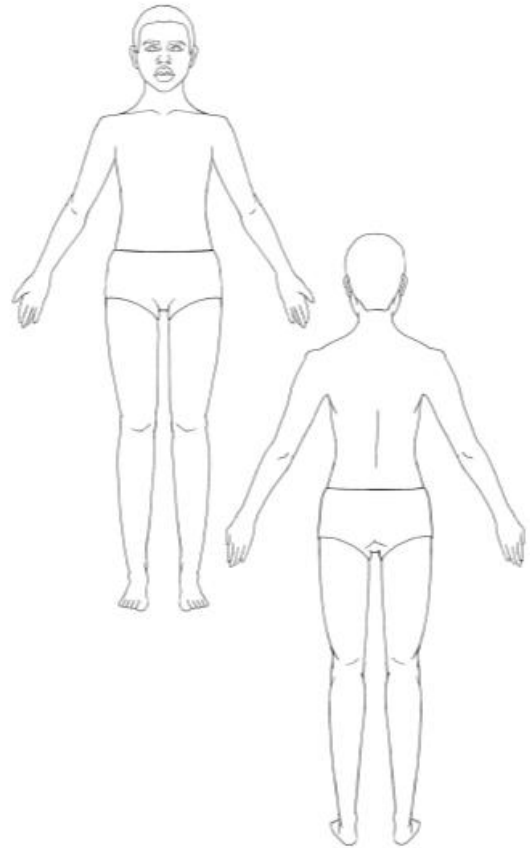
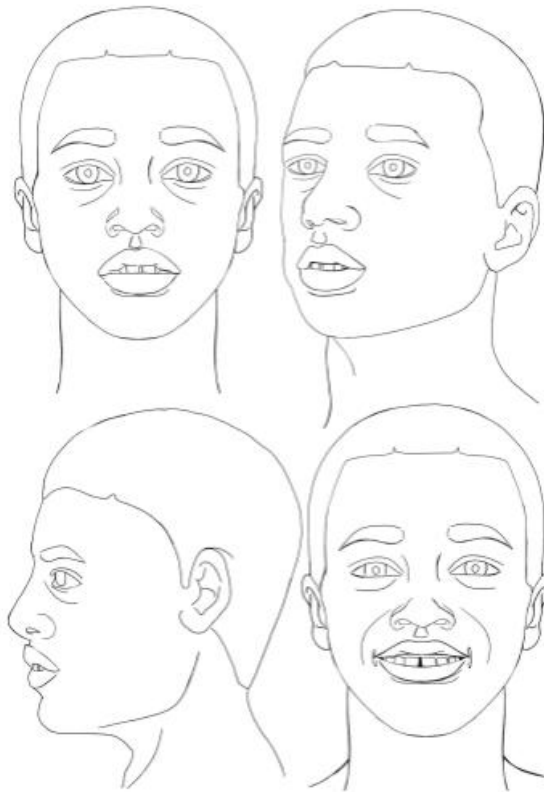
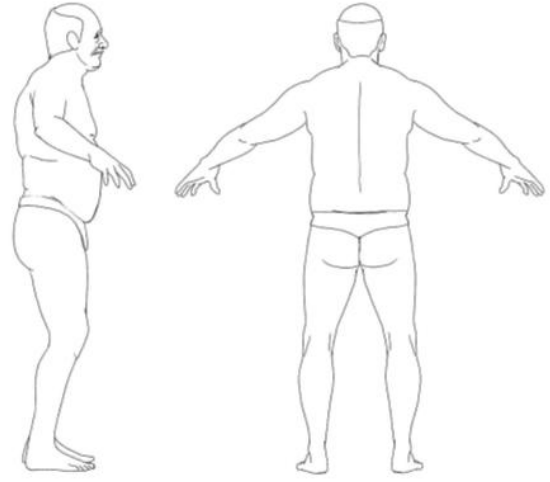
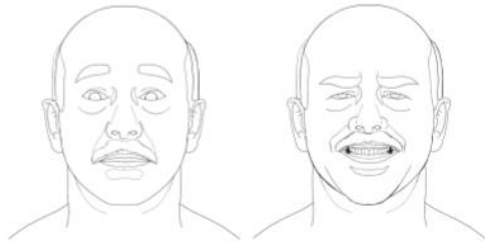
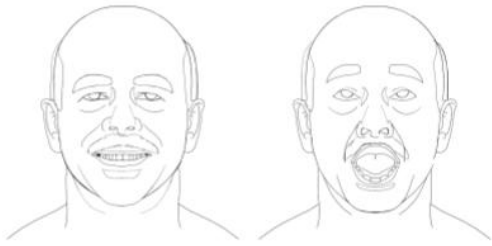
Retornamos para a gambá comendo distraidamente na viela. Ao fundo vemos a silhueta de uma criança se aproximar do gambá, vemos em detalhe os pés descalços. Nesse momento um pedaço de madeira é erguido no ar enquanto a gambá come distraidamente. O pedaço de madeira desce rapidamente na direção do gambá. A tela escurece e ouvimos um grunhido agudo. A câmera se afasta e passamos a ver a criança que está na viela olhando para a gambá morta. A criança é negra, magra e com olheiras profundas, ela usa apenas um short rasgado e sujo e uma camisa de político dessas distribuídas em campanhas de eleição. A criança se abaixa e pega a gambá pela cauda.

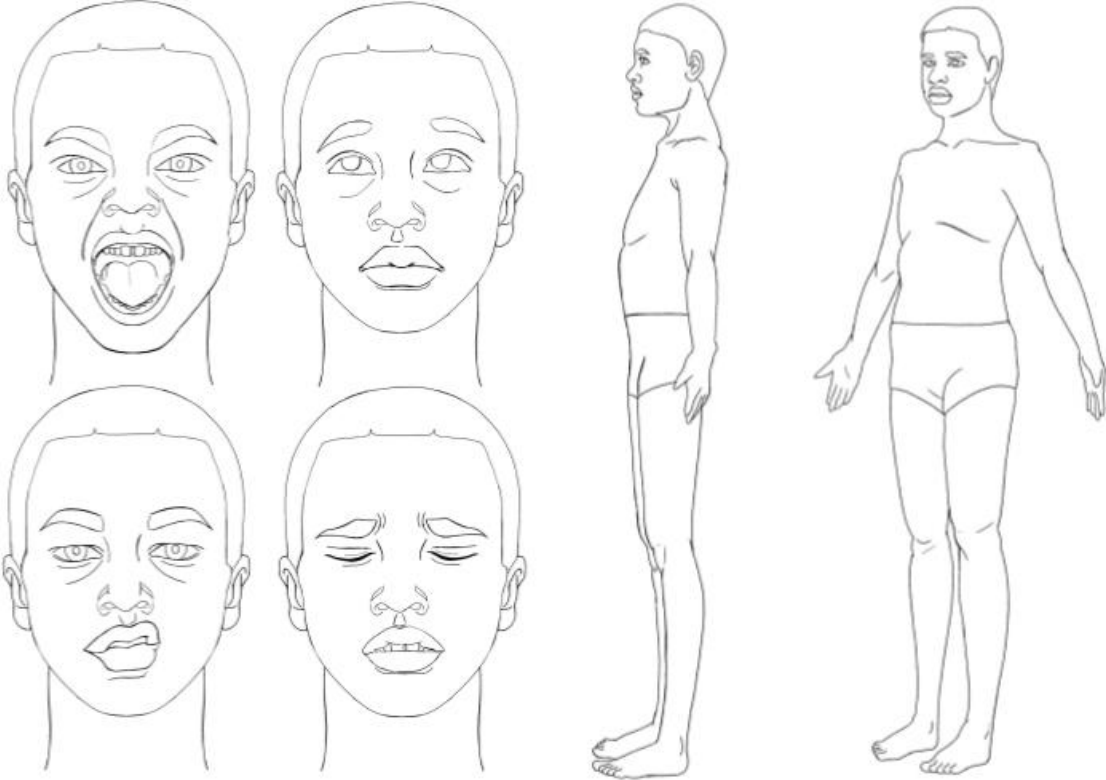
A imagem se abre e vemos o interior de um apartamento luxuoso, limpo, mobiliado com objetos caros. No centro, sentado em uma cadeira está um homem velho magro, branco, ele usa óculos. O homem está comendo um hambúrguer, ao seu lado vemos outros alimentos ultraprocessados. Em frente a ele há um notebook. Passamos a ver a tela do computador. A tela mostra um vídeo que aparenta ser de um live que está para começar.

Voltamos a ver a criança na viela. Ela está acendendo uma fogueira, sobre um suporte improvisado vemos o corpo do gambá, A criança se senta ao lado do corpo do gambá, que está assando na fogueira, e retira um celular velho do bolso do short. Vemos a partir do ponto de vista da criança ela acessar as configurações do celular e ativar o wifi que se conecta em uma rede aberta de uma loja. Ela abre um aplicativo de vídeo e espera uma live que está para começar.

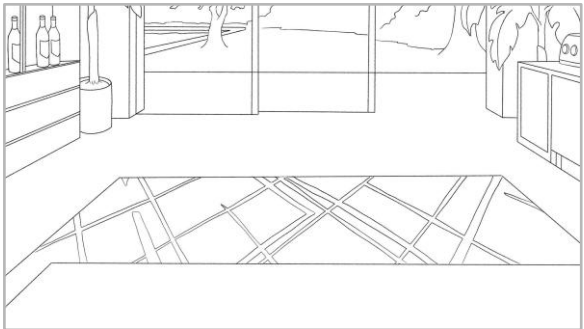
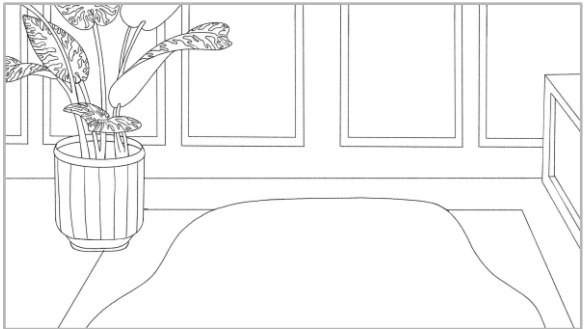
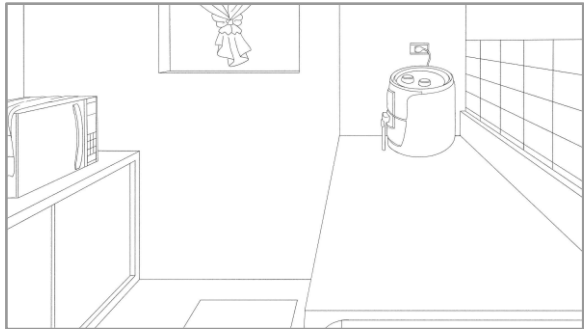
APÊNDICE D - Layout de Personagens o Model Sheet

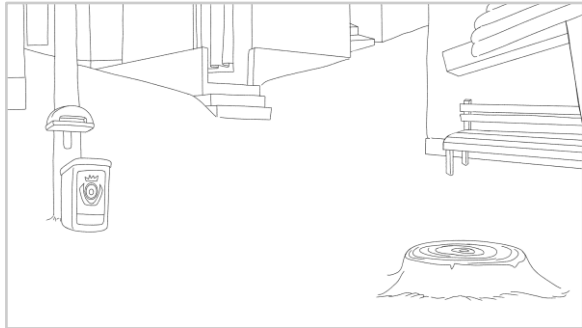
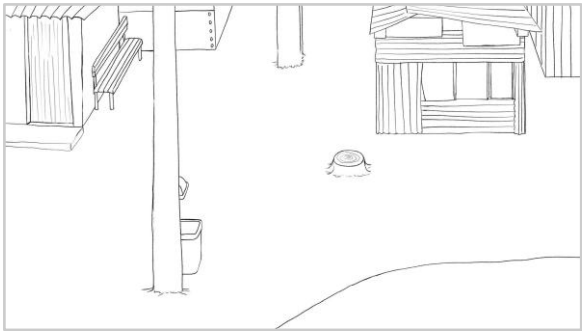






APÊNDICE E - Layout - Cenários



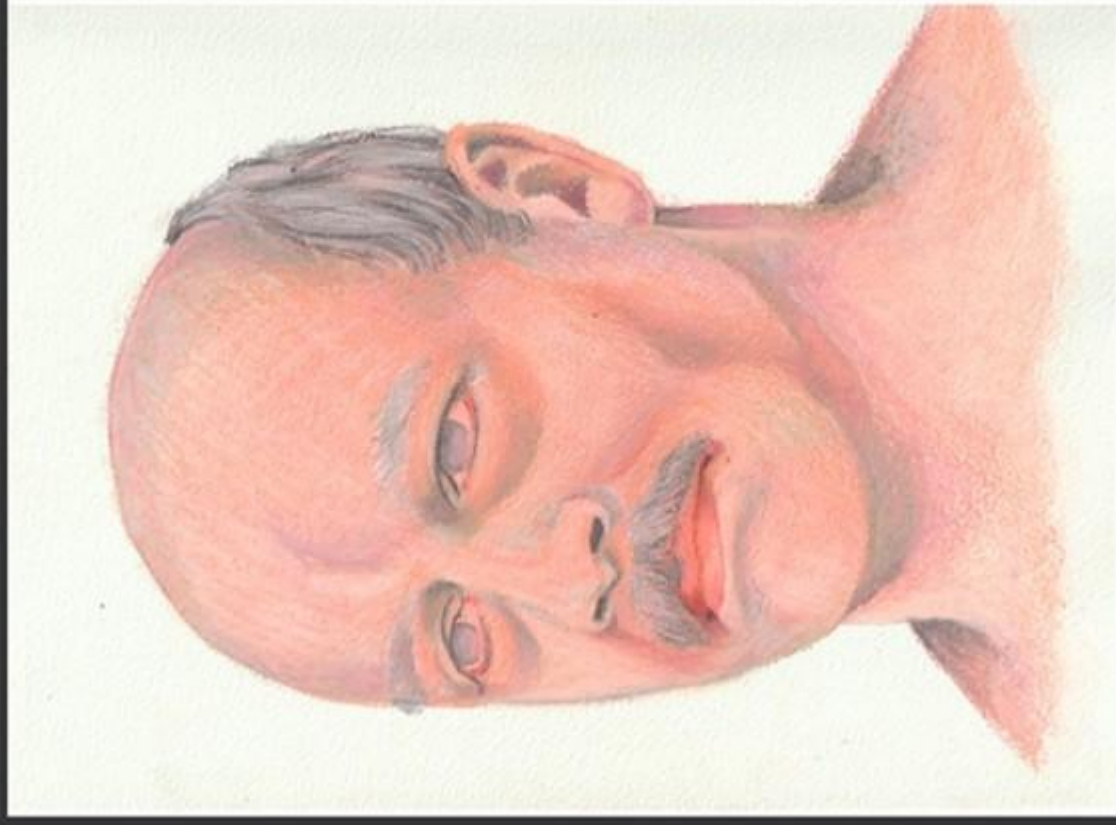




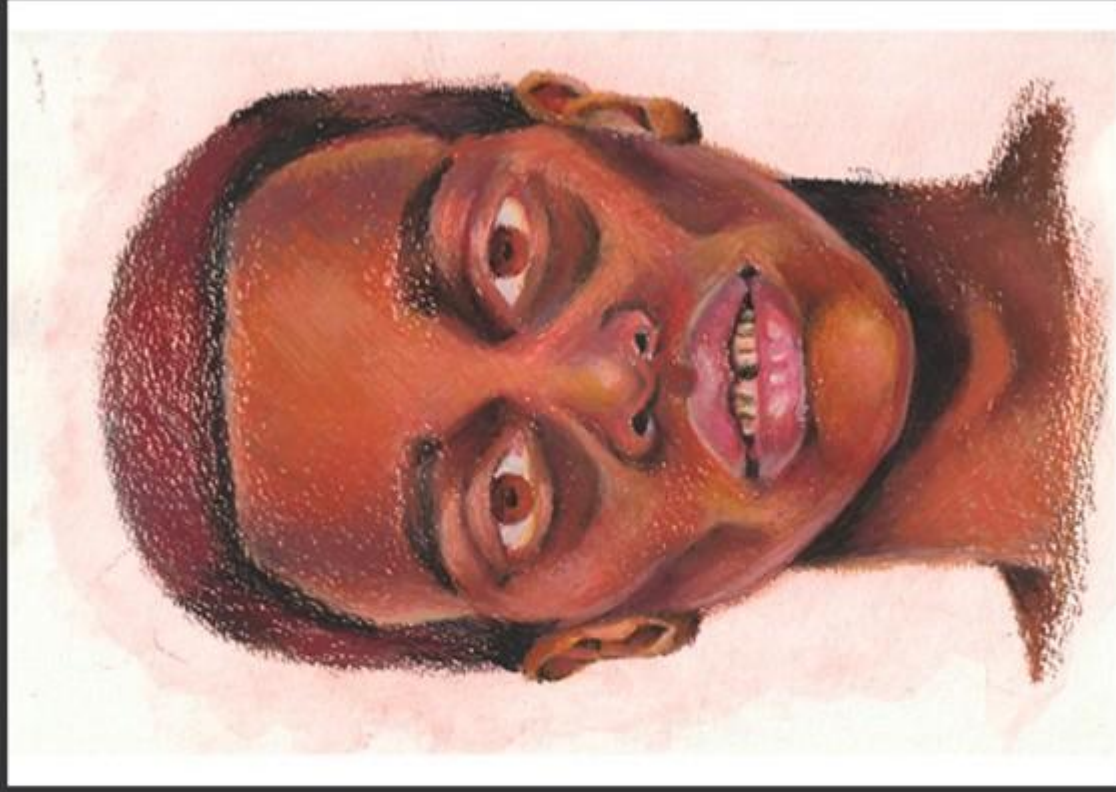
EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL  
HIPERFAGIA



02. Busto (Mulher), Pastel Oleoso sobre  
Papel, 21x 29,7cm (2025)



04. Busto (Homem), Pastel Oleoso sobre  
Papel, 21x 29,7cm (2025)



06. Busto (Menino), Pastel Oleoso sobre  
Papel, 21x 29,7cm (2025)



07. Gambá, Pastel Oleoso sobre Papel,  
21x 29,7cm (2025)



09. Taumatrópio, Arte digital, 20cm (2023)



10. Cenário Mulher (Cozinha1), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



11. Cenário Mulher (Cozinha2), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



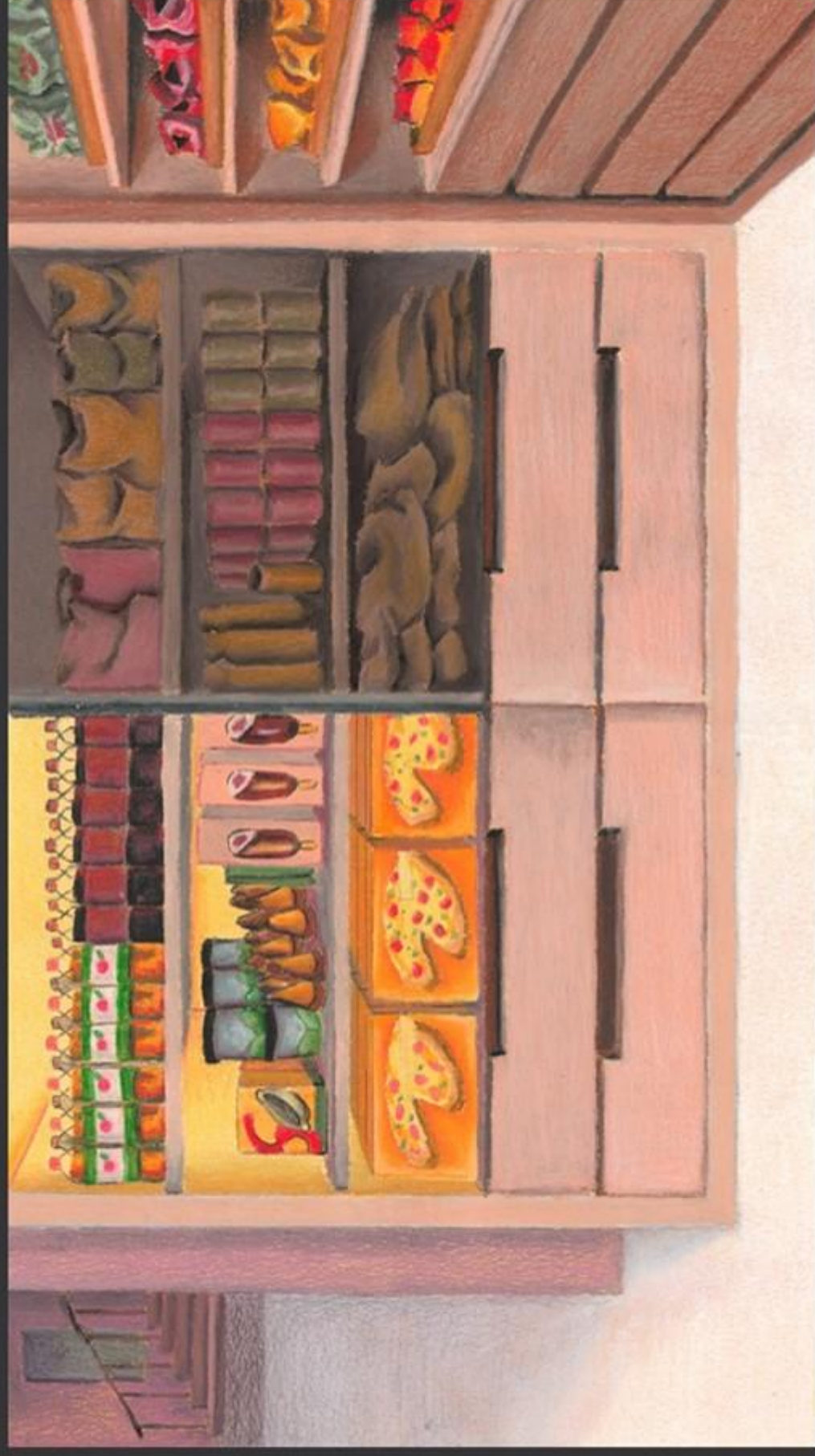
12. Cenário Mulher (Sala), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



13. Cenário Homem (Sala1), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



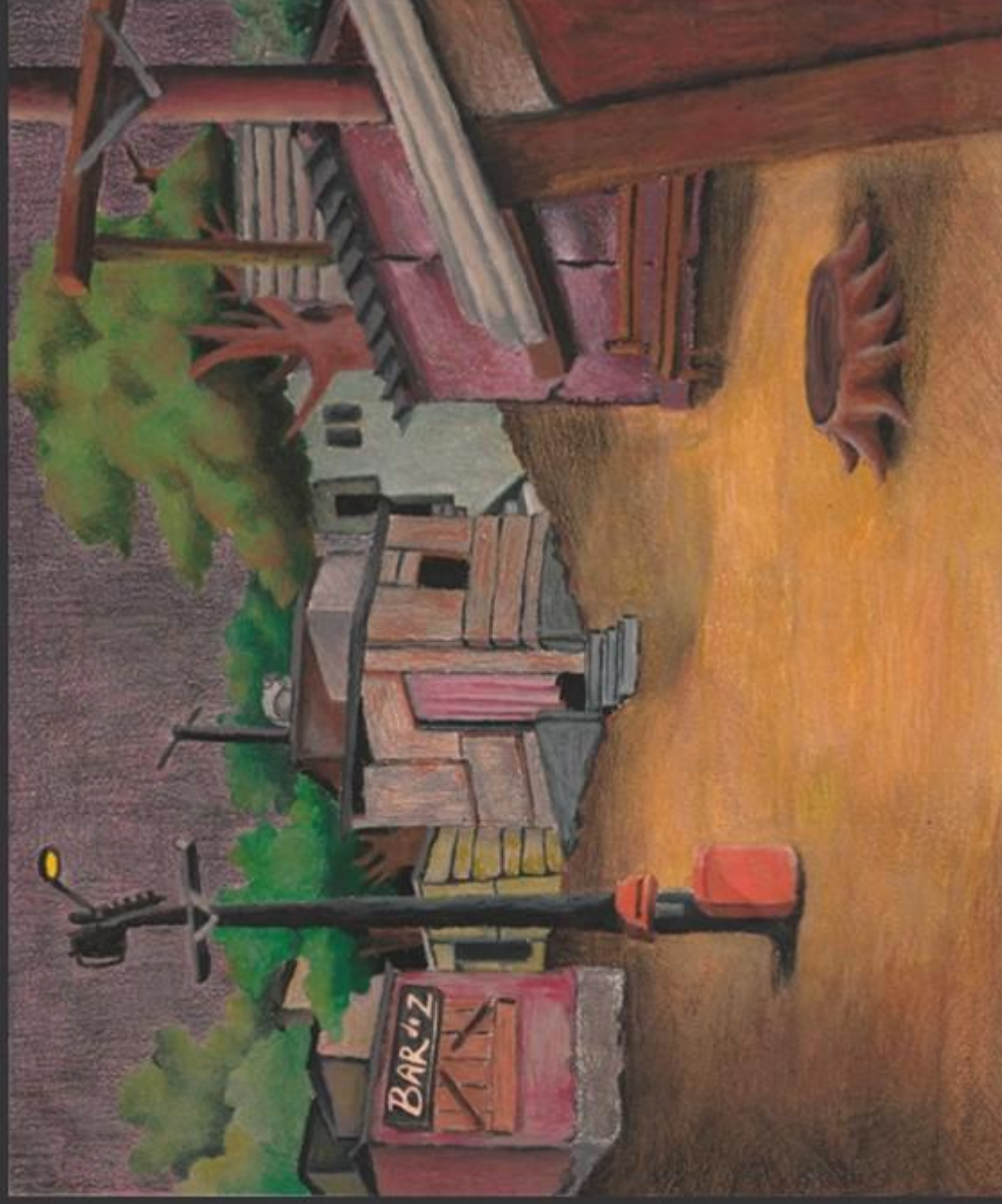
14. Cenário Homem (Sala2), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



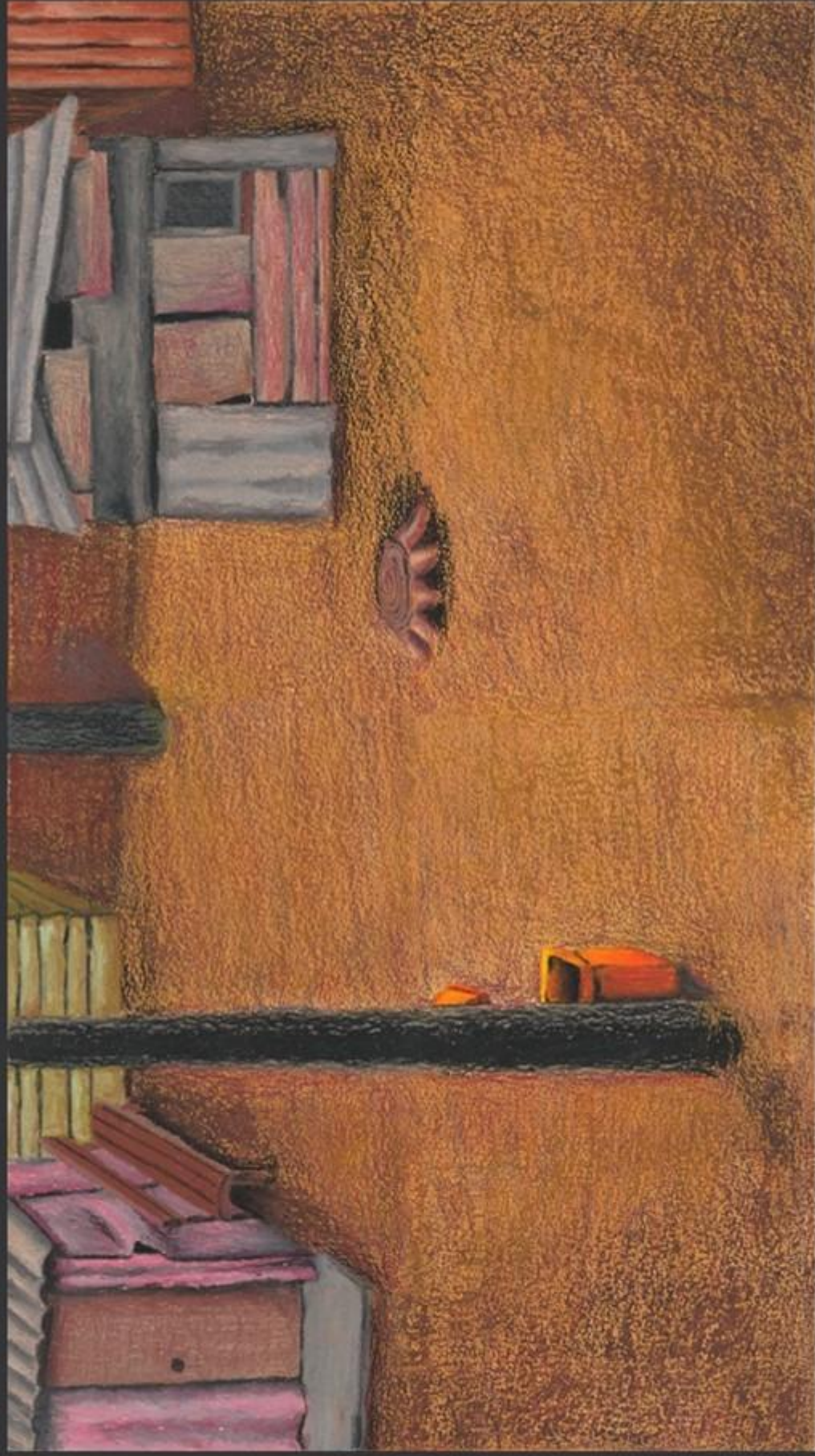
15. Cenário Homem (Cozinha2), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



16. Cenário Homem (Sala4), Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



17. Cenário Menino 1, Pastel  
Oleoso sobre Papel,  
44x45,5cm (2025)



18. Cenário Menino 2, Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



19. Cenário Menino 3, Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



20. Cenário Menino 4, Pastel Oleoso sobre Papel, 45x31cm (2025)



24. Poster Hiperfagia, Pastel Oleoso sobre  
Papel, 31,5x41cm (2025)



## Comprovante de Participação

A Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA/UFRJ) certifica que Amanda Moreira participou da exposição **HIPERFAGIA**, realizada na galeria virtual **Macunaíma**, inaugurada no período de 06/2025. A mostra permanece em exposição permanente no site da Pintura: <https://pintura.eba.ufrj.br/macunaima.html>



Marcelo Duprat

Curador responsável pela da galeria virtual.

Vice-coordenador do curso de Pintura