

A IMPORTÂNCIA DO DESIGN NA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL: O impacto do designer no cinema de animação.

Luiz Carlos Torreão de Castro (IC) e Ana Paula Calvo (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

A maior parte dos filmes animados deixam o público fascinado por seus personagens carismáticos e cenários fantásticos, entre outras características que trazem beleza e personalidade a cada uma destas produções. Em sua maioria, assume-se que essas características são meramente artísticas e só servem para dar beleza e vida àquele mundo. Mas na realidade os elementos visuais, a composição e o movimento ajudam a contar de forma eficaz uma história. Neste artigo busca-se entender como são empregados os elementos de construção visual do design no cinema de animação e como o design tem um papel indispensável nesse tipo de produção cinematográfica. Por meio do estudo de conceitos de alfabetismo visual e princípios básicos de animação, foram analisados os filmes: "UP - Altas aventuras" (2009) de Pete Docter, "Ratatouille" (2007) de Brad Bird e "A viagem de Chihiro" (2001) de Hayao Miyazaki, com o intuito de identificar e qualificar a aplicação destes conceitos, assim como entender por que estas obras são tão eficientes em sua forma narrativa. Serão analisados também os processos de uma produção animada e utilizaremos como ferramenta livros de concept-art com as ideias descartadas de cada produção, para se entender o raciocínio por trás de cada decisão que levou ao resultado final.

Palavras-chave: Animação, linguagem visual, design.

ABSTRACT

Most animated movies fascinate the audience with their charismatic characters and fantastic backgrounds, among other features that bring beauty and personality to each one of these productions. Mostly, it is assumed that those features are just artistic and only serve to bring beauty and life to that world. However, the visual elements, such as composition and the movement, help to tell the story more effectively. This article seeks to understand how these visual building elements of design in the animation industry are used and how design has an indispensable role in this kind of cinematic production. To study concepts of visual literacy and basic principles of animation, the following movies were analyzed: "UP" (2009) by Pete

Docter, "Ratatouille" (2007) by Brad Bird and "Spirited Away" By Hayao Myiazaki, with the intent of identifying and quantifying the application of said concepts, understanding why these films are so efficient in their storytelling structure. The processes of an animated film will be analyzed and, as a guide, artbooks with some discarded ideas from each production as well, to understand the reasoning behind how each decision was made and led to the final result.

Keywords: Animation, visual language, design

1. INTRODUÇÃO

A maior parte dos filmes animados fascina por seus personagens carismáticos e cenários fantásticos, características que, entre outras, trazem beleza e personalidade a essas produções. Longe de serem aleatórias, no cinema de animação estas características são muito bem trabalhadas pelo design de produção para que o público tenha exatamente a sensação esperada ao ver aquela cena ou personagem pela primeira vez.

O cinema de animação está repleto de obras icônicas que merecem ser estudadas e analisadas por suas inovações narrativas, técnicas e estéticas. Entre tantas, pode-se citar *A vingança do Cameraman* (1912) de Ladislav Starevich, obra icônica realizada com a técnica de stop motion e insetos empalhados, *Steamboat Willie* (1928) de Walt Disney e Ub Iwerks, que inaugurou na animação a sincronia som e imagem; *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, obra de artesanato artístico na adaptação de um mangá; *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), de Robert Zemeckis, com a integração entre o mundo animado e o mundo real e *Toy Story* (1994) de John Lasseter, marco do cinema de animação pelo uso da tecnologia 3D.

O cenário atual do cinema de animação é pulsante como nunca antes na história. Com o advento das tecnologias de produção digitais, cada vez mais acessíveis, a crescente divulgação por meio de diversas plataformas online e o aprimoramento da qualidade visual, procura-se cada vez mais a animação como forma narrativa.

O papel do designer em um filme de animação não é apenas deixar o que se vê na tela bonito ou agradável aos olhos, mas solucionar visualmente problemas narrativos apresentados no roteiro para que a história seja contada da melhor forma possível. Para expressar visualmente idéias e provocar emoções, é necessário um conhecimento profundo de conceitos do alfabetismo visual. A linguagem visual é base de todo o campo do design visual e é por meio de seus elementos (linha, forma, cor etc.) que se dá a construção de sentidos e a comunicação das mensagens recebidas pelo receptor. Estes elementos compositivos são utilizados para evidenciar ou esconder elementos na imagem, de forma que o olhar do espectador seja sempre direcionado para o local desejado pelo emissor. Resumidamente, cada conceito visual é escolhido para contribuir com a narrativa, assim como são necessários princípios próprios ligados a movimentação, que ajudam a dar vida aos ambientes e personagens, aplicando estes conceitos ao tempo.

Esta pesquisa tem como objetivo compreender a função da linguagem visual no processo projetual do cinema de animação, identificando, analisando e comparando a utilização de conceitos ligados ao alfabetismo visual em diferentes produções animadas,

mostrando a importância do conhecimento da linguagem visual para o bom entendimento de obras audiovisuais.

Para este projeto buscou-se escolher animações que apresentassem variedade de contextos e propostas, centrando a análise na utilização de elementos de comunicação visual na solução de problemas narrativos dos mais variados.

Para tal, foram selecionados os filmes "UP - Altas aventuras" (2009) de Pete Docter, Por seu uso de formas para definir a personalidade dos personagens, assim como a variedade de elementos narrativos utilizados para contar partes da história apenas pela imagem e som; "Ratatouille" (2007) de Brad Bird, Um exemplo de utilização de linhas, composição, cor e contraste em sua produção, assim como a utilização de conceitos imagéticos para trabalhar com a variedade de escalas entre os personagens; e "A viagem de Chihiro" (2001) de Hayao Miyazaki, em como a cultura japonesa utiliza dos signos para representar características que se assemelham ao comum ocidental e que também se divergem das mesmas. E como a criação mais fantasiosa e simbólica dos elementos visuais são trabalhados com base nestes conceitos de narrativa visual.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Os autores a seguir guiaram e fundamentaram a pesquisa:

Uma das principais obras utilizadas foi "Sintaxe da linguagem visual", livro de Donis A. Dondis (1997), em que a autora destrincha os elementos essenciais na construção da imagem. Dentre todos os elementos abordados pela autora em seu livro, foram selecionados os que são parte essencial para uma boa narrativa visual dentro do cinema de animação: nivelamento e aguçamento, contraste e harmonia, equilíbrio e tensão, composição, positivo e negativo. Assim como elementos básicos da comunicação visual, dentre eles: ponto, linha, forma, direção, cor e escala.

O livro "Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers" de Marco Mateu-Mestre (2010), designer de produção e diretor de arte, foi obra importante pois além de descrever a usabilidade dos conceitos de organização imagética aplicados ao meio audiovisual, aborda sua manipulação por meio do uso de ângulos de câmera, iluminação, enquadramento, diferentes tipos de lentes, continuidade de movimento, perspectiva e utilização do espaço.

O livro de Richard Williams, "The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators" (2012) guiou o estudo e a compreensão dos 12 princípios básicos da animação

(comprimir e esticar; antecipação; encenação; animação direta e posição-chave; continuidade e sobreposição de ação; aceleração; movimentação em arco; ação secundária; temporização; exagero; desenhos volumétricos; apelo). Estes princípios foram descobertos e descritos no livro de Ollie Johnston e Frank Thomas, "Disney animation - The illusion of life" (1984) onde foram determinadas boas usabilidades de ferramentas do alfabetismo visual aplicadas ao tempo.

Dois livros fundamentais para a análise das cores das animações selecionadas foram "Psicologia das cores" de Eva Heller (2014) , e "Psicodinâmica das cores em comunicação" de Dorinho Bastos, Modesto Farina e Clotilde Perez (2006), que estabelecem a boa usabilidade das cores em diferentes contextos e aplicações.

Como material de apoio, foram utilizados os livros: "The art of Ratatouille" de Karen Paik (2007), "The art of UP" de Tim Hauser (2009) e "The art of Miyazaki's Spirited Away" de Hayao Miyazaki (2002), para compreender as escolhas que foram feitas durante o processo de criação das animações escolhidas.

3. METODOLOGIA

A pesquisa teve caráter qualitativo. Para sua realização e para que pudessem ser alcançados os objetivos propostos foram utilizados os seguintes métodos:

Inicialmente foi realizado o levantamento e a revisão bibliográfica, enfocando autores que abordassem a linguagem visual e o alfabetismo visual, teoria das cores, direção de arte e concept art de filmes de animação. A partir deste levantamento, foi realizado o fichamento deste material.

Em seguida foi realizada a escolha das animações e dos trechos que seriam analisados. Foram escolhidas animações que expressassem de forma significativa a relação entre linguagem e construção de sentidos. Além disso, optou-se por animações que possuíssem material extra como artbooks e concept arts para que se pudesse fazer a análise de sequências e estudos que foram descartadas ao longo do processo de projeto.

Escolhidas as animações, partiu-se para o processo de decupagem, análise e comparação dos diferentes trechos de cada animação. A separação dos planos e sequências da animação teve como base a evidência tanto na utilização de conceitos de alfabetismo visual quanto dos fundamentos da animação. A análise orientou-se pelos elementos básicos da comunicação visual (ponto, linha, forma, direção, cor e escala) assim

como pelos conceitos de nivelamento e aguçamento, contraste e harmonia, equilíbrio e tensão, composição, positivo e negativo.

Por fim, deu-se a elaboração do artigo.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

4.1 - A NARRATIVA VISUAL

4.1.1 - RATATOUILLE (2007)¹

O filme conta a história de um rato apaixonado por culinária que precisa se desvencilhar do estereótipo associado a sua espécie. Inspirado pelo grande Chef Auguste Gusteau, se desenvolve para se tornar um grande cozinheiro em Paris.

Esta produção começou com um grande problema: como criar um personagem carismático a partir de algo sobre o qual as pessoas tem um asco natural, como os ratos? (PAIK, 2007).

A apresentação do personagem de Remy (personagem principal da história) acontece pela cena de uma fuga. O personagem salta por uma janela quebrando-a, e em suas mãos está um grande livro de culinária. A partir deste quadro congelado (Figura 1.1), ele se apresenta ao público da seguinte forma: "Esse ai sou eu. Dá para notar que eu tenho que dar um jeito na minha vida. Qual é o meu problema? Eu sou um rato!".

Neste momento, pode-se ver a tela quase toda negra, com um terço em um tom vermelho alaranjado do pôr do sol (Figura 1.2). Em seguida, surge uma silhueta com olhos vermelhos penetrantes e ar amedrontador (Figura 1.3).

FIGURA 1.1

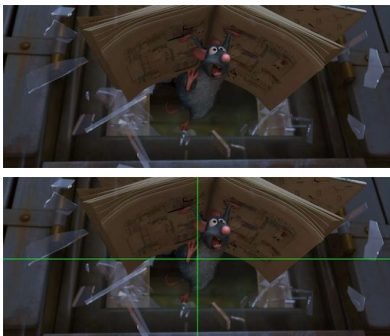


FIGURA 1.2



FIGURA 1.3



(Fonte: RATATOUILLE, 2007)

¹ Direção: Brad Bird. Roteiro: Brad bird, Jan Pinkava, Jim Capobianco. Design de produção: Harley Jessup. Direção de Arte: Dominique Louis. País: EUA - Califórnia. Data de Lançamento: 26/Junho/2007.

Na primeira imagem (Figura 1.1), podemos ver como é a vida de Remy, a de um rato cozinheiro que sempre precisa fugir dos humanos pois a cozinha é o último lugar que um rato pode frequentar. Remy é colocado no centro, deixando a composição sem nenhuma surpresa visual, simples e palatável. Este tipo de utilização do campo visual e dos elementos visuais possibilitam a criação de uma composição estável e harmoniosa. Contudo, estes elementos podem ser utilizados para criar uma imagem inesperada e com tensões no campo visual. Em psicologia, esses opostos são chamados de nivelamento e aguçamento. (DONDIS, 2003)

Em seguida, é necessário mostrar porque Remy se encontra naquela situação do plano anterior. No plano seguinte (Figura 1.2), a imagem fica com muito mais contraste sendo dividida em duas partes desiguais: a maior parte da tela é toda preta, significa a ausência de luz, e corresponde à escuridão, morte, sujeira (BASTOS; FARINA; PEREZ, 2006). Na área destacada são utilizadas cores mais quentes, como o laranja e o vermelho (em contraste com os tons frios azulados do plano anterior da Figura 1.1). Segundo os mesmos autores, o laranja e o vermelho possuem características de associação material de perigo e uma associação afetiva de advertência. A utilização dessas cores e composição comunica de forma clara a intenção da cena: o estereótipo construído em torno dos ratos.

Outro conceito que auxilia a leitura do terceiro plano (Figura 1.3) é o de positivo e negativo. Para direcionar o olhar do espectador, o personagem do rato se apresenta como um ponto em um meio negativo.

Quer se trate de um ponto escuro num campo luminoso... ou um ponto branco no fundo escuro... o ponto é a forma positiva, a tensão ativa e o quadrado é a forma negativa. Em outras palavras, o que domina o olho na experiência visual seria visto como elemento positivo, e como elemento negativo consideraríamos tudo aquilo que se apresenta de maneira passiva. (DONDIS, 2003, p. 47)

Para que se alcançasse o carisma necessário para os ratos do filme, eles deveriam se afastar cada vez mais deste estereótipo (Figura 1.3) de uma figura soturna, cheia de ângulos agudos, pelo ouriçado, tirando a fluidez de sua silhueta. Mãos tensas com dedos arqueados como garras e uma postura corcunda, fora de um centro de equilíbrio, intensificam ainda mais a idéia de agressividade de um animal selvagem e desequilibrado. Esta quebra do equilíbrio axial acaba gerando uma estranheza, que é facilmente assimilada pelos humanos em decorrência da evolução e da simetria bilateral dos mamíferos (DONDIS,

2003). Além disto, existem elementos que são ligados à história da sobrevivência humana, a pose arqueada e os olhos brilhantes em meio à escuridão, associados ao perigo e à um animal prestes a atacar.

O cérebro humano busca simplificar tudo que é visto em formas simples, e na linguagem visual existem três formas básicas: quadrado, círculo e triângulo equilátero. (DONDIS, 2003)

Cada forma básica tem suas características específicas e a cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros ainda, através de nossas percepções psicológicas e fisiológicas. Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção. (DONDIS, 2003, p. 57).

Estas formas auxiliam na construção da silhueta de um personagem, pois comunicam sua intenção e apelo. O uso destes ângulos no personagem (Figura 1.3), assim como as pontas que são formadas pelos pêlos em suas costas, são elementos visuais que criam complexidade e irregularidade em sua silhueta. E estas, por sua vez criam tensão visual, assim como nas formas triangulares, o que ajuda a construir uma personalidade complexa e uma imagem mais carregada de informação, dificultando a leitura imediata da forma. A tensão visual nesta imagem também é acentuada pela utilização do ângulo esquerdo. Segundo Donis A. Dondis, a tensão visual é maximizada pois o olho favorece a zona inferior esquerda de qualquer campo visual, isso talvez seja influenciado pelo modo ocidental no qual aprende-se a ler e escrever da esquerda para a direita (DONDIS, 2003).

Além do uso da cor e do contraste, este local do campo visual é utilizado para que os olhos do espectador sejam direcionados para onde aparecerá a figura medonha do rato. A composição é um contraponto em relação à primeira imagem (Figura 1.1) pois o rato como elemento visual aparece descentralizado, fora do eixo vertical, o que destaca o desequilíbrio da imagem.

4.2 - CONSTRUINDO UMA PERSONALIDADE

Como dito anteriormente, era necessário que a equipe de designers de personagem conseguisse distinguir Remy e os ratos do filme do estereótipo negativo associado aos ratos. Para isso Remy deveria ter todas as qualidades opostas à silhueta mostrada na Figura 1.3. Sua silhueta deveria ser curvilínea, sem ângulos agudos e com linhas ininterruptas para que não houvesse ruído em sua leitura. Além disso, o personagem foi

dotado de um grande nariz, para enfatizar seu talento nato em perceber cheiros (Figura 1.4), além de inserir mais uma característica de sua personalidade na construção do protagonista.

Além das formas, era necessário que os ratos tivessem um aspecto amigável através de sua cor. Ratos normalmente possuem pelos em tons terrosos e acinzentados, necessários para que se mesquem ao ambiente e se camuflam. Porém no filme era necessário destacá-los do ambiente, da escuridão. Para isso, foram atribuídos matizes diferentes dos tons de cinza dos ratos e um pouco de saturação, dando leves tons de cereja, oliva, azul marinho e canela (cores relacionadas à alimentos) (Figura 1.5). Esta variação na paleta concedeu mais vida aos personagens, assim como atribuiu a eles uma dada personalidade. (PAIK, 2007)

FIGURA 1.4



(Fonte: The art of *Ratatouille*, 2007)

FIGURA 1.5



(Fonte: The art of *Ratatouille*, 2007)

Se era necessário dar vida aos personagens dos ratos, o oposto acontece no caso do antagonista do filme, Anton Ego. Este é um crítico gastronômico que provoca a morte do chef Auguste Gusteau após uma crítica publicada sobre seu restaurante. Como Gusteau é a principal referência para Remy, era necessário que o visual de Anton Ego fosse sombrio, assustador e mórbido.

Ego é apresentado em seu escritório, por meio de um retrato na parede (Figura 1.6). Seu nariz pontudo, seus ângulos agudos e formas triangulares; pele extremamente dessaturada comunicam uma figura nada amigável, vampiresca e uma personalidade narcisista pois o mesmo trabalha em uma mesa logo abaixo (Figura 1.7) de forma que se veja como sua principal inspiração.

A cena de Ego sentado a mesa (Figura 1.7) também é composta com diagonais que seguem um sentido contrário ao sentido natural de leitura da imagem no Ocidente, que é da esquerda para a direita. Além dos tons de grená e preto por todo o ambiente, que contribuem para estabelecer um clima sombrio à cena, também a composição do espaço tem função na construção desse clima. Quando a câmera se eleva mostrando a sala de uma vista superior, acaba evidenciando sua planta como um grande ataúde (Figura 1.8).

FIGURA 1.6



FIGURA 1.7

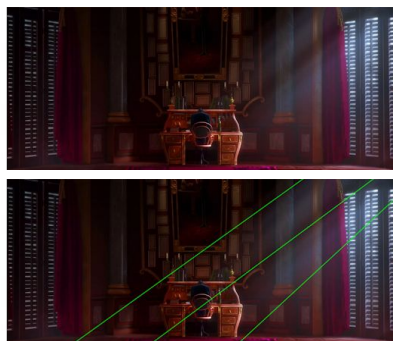
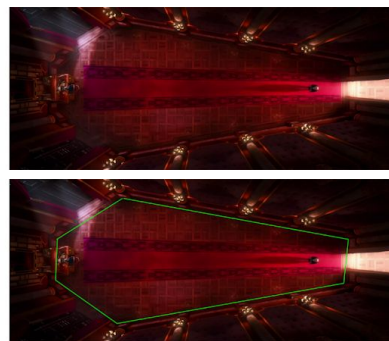


FIGURA 1.8



(Fonte: *RATATOUILLE*, 2007)

Desta maneira, é utilizada uma forma convencional e facilmente reconhecível para comunicar de forma rápida e divertida a intenção do diretor. As paredes laterais de seu escritório também servem como linhas diagonais, dirigindo o olhar do leitor novamente para o ponto de interesse da cena (o secretário de Ego).

A falta de saturação em sua pele e seus olhos entreabertos com pálpebras arroxeadas acabam dando a impressão de que o personagem não está mais vivo, como um cadáver lânguido e esquelético.

Para evidenciar um pouco mais a diferença do uso da forma no processo construtivo de personagens pode-se analisar o filme *UP* (2009).

4.2.1 - *UP - Altas aventuras* (2009)²

O filme conta a história de duas crianças (Ellie e Carl Fredricksen) que tem um gosto em comum por aventura e admiram um grande explorador conhecido como Charles Muntz. Por causa dele, os dois crescem, se casam e nutrem o sonho de ir visitar a América do Sul. Quando Ellie morre, Carl decide realizar o sonho de ambos e a viagem transforma sua vida.

Apesar do gosto em comum por aventuras perigosas, Carl é um personagem extremamente tímido e quieto, e Ellie é uma garota extremamente extrovertida e comunicativa. Para que isto fosse evidenciado no filme, foi escolhida a utilização de formas simples. "Nós escolhemos caricaturar e aumentar a sensação das formas. Nós sentimos falta deste tipo de abstração na animação" (HAUSER, 2009).

Assim, Ellie tem formas próximas a círculos e formas mais curvas, orgânicas, para enfatizar sua alegria. Em contraste a isso, Carl possui formas quadradas e retangulares, criando certa rigidez na silhueta.

² Direção: Pete Docter. Roteiro: Brad Bird, Bob Peterson, Tom McCarthy. Design de produção: Ricky Nierva. Direção de Arte: Daniel Lopez Muñoz. País: EUA - Califórnia. Data de Lançamento: 16/Maio/2009.

FIGURA 1.9



FIGURA 1.10



FIGURA 1.11



(Fonte: UP, 2009)

Estas formas não só foram atribuídas às silhuetas dos personagens, mas também a todos os objetos que estavam ligados a eles, de forma que se criasse uma identificação rápida da forma com os personagens. Como pode-se perceber nas imagens a seguir (Figuras 1.12, 1.13 e 1.14), a personalidade de Carl influencia as formas ao seu redor e assim modifica seu espaço.

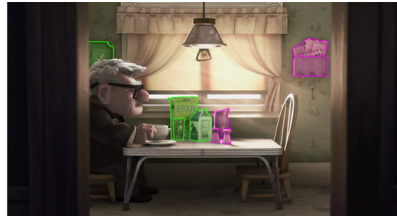
FIGURA 1.12



FIGURA 1.13



FIGURA 1.14



(Fonte: UP, 2009)

4.3 - LINGUAGEM NA COMPOSIÇÃO

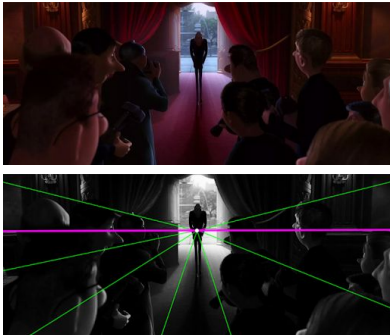
Outra forma de determinar a diferença de personalidade entre o casal foi criar contraste a partir das cores e iluminação dos planos. Nas imagens anteriores (1.12, 1.13 e 1.14) é perceptível que os espaços referentes à personagem de Ellie, estão ligeiramente mais iluminados ajudando a direcionar a atenção para áreas muito específicas e assim criando contraste em meio ao quadro rodeado por sombras (MATEU-MESTRE, 2010).

Este tipo de composição não só auxilia na criação de uma personalidade, mas também ajuda o receptor a entender como o personagem se sente em meio ao contexto da história.

A iluminação é uma grande ferramenta para se criar contraste na imagem. Sua utilização, aliada à posição da câmera, ajuda a organizar elementos visuais para composições mais interessantes.

Em certo momento do filme *Ratatouille* (2007), o supracitado personagem Anton Ego dirige-se a Linguini³ em uma conferência de imprensa, de forma que adentra o salão do restaurante (Figura 1.15) e se aproxima da câmera (Figura 1.16) e se posiciona à frente da mesa onde os personagens estão sentados.

FIGURA 1.15



(Fonte: RATATOUILLE, 2007)

FIGURA 1.16

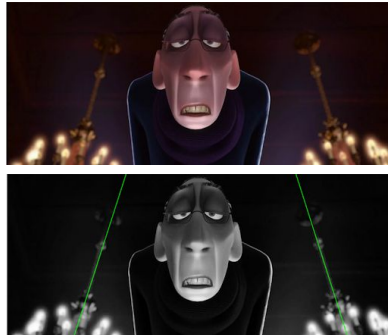
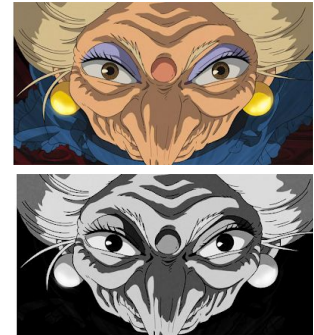


FIGURA 1.17



(Fonte: A viagem de chihiro, 2001)

Na Figura 1.15, a composição foi utilizada de forma que o personagem se encontra, não só no eixo central, mas também no *ponto de fuga*⁴ da cena, colocando o espectador na situação do jovem Linguini. Com o personagem no ponto de fuga, todas as linhas convergem para ele, direcionando ainda mais o olhar do espectador. Neste caso a luz também é trabalhada para direcionar o olhar para a figura sepulcral que adentra o salão em uma relação positivo/negativo. Ao se aproximar da mesa o personagem se aproxima da câmera, mudando o plano aberto para um plano Close-up, ficando cada vez mais próximo do espectador. "O movimento de um personagem dentro do quadro pode dizer muito sobre o humor ou a situação" (BACHER, 2008, p. 76) . Este movimento de aproximação tem o intuito de fazer o espectador sentir-se cada vez mais vulnerável.

Ego é visto de baixo, com a câmera voltada para o teto do restaurante, aumentando ainda mais o que já é conhecido de sua personalidade: o seu sentimento de superioridade. No momento em que a câmera é colocada abaixo dos olhos de um personagem, este sujeito acaba se tornando mais imponente, e aparentemente, com mais controle da situação. Outros elementos da cena que ajudam a aumentar essa tensão visual são as diagonais

³ Personagem humano que faz dupla com Remy e auxilia o ratinho a cozinhar em um grande restaurante de Paris.

⁴ Ponto de fuga ou linha do observador é o ponto de referência para onde todas as linhas de um campo visual convergem gerando o que se conhece por perspectiva.

criadas pelos lustres no teto e a iluminação abaixo do do queixo do personagem. (MATEU-MESTRE, 2010)

Este tipo de iluminação foge do padrão convencional ao qual o olho humano está acostumado a identificar rostos, cria contraste com áreas do rosto que são necessárias para se ter uma visão clara da expressão de uma pessoa, e cria sombras ao redor dos olhos, que são a principal ferramenta utilizada para se criar empatia com um personagem. Neste caso, os olhos acabam ficando mais brilhantes do que o resto da cena, aplicando o mesmo conceito que caracteriza um predador utilizado anteriormente na Figura 1.3.

Mudando a iluminação, pode-se mudar a realidade representada na tela, e a percepção do espectador do que é mostrado. "Criar elementos mais claros ou mais escuros, aparecendo mais ou menos, sendo mais óbvios ou mais ambíguos, irá resultar na criação de diferentes mundos." (MATEU- MESTRE, 2010).

Este recurso também foi utilizado no filme *A viagem de Chihiro*, do diretor Hayao Miyazaki (2001).

4.3.1 - A viagem de Chihiro (2001)⁵

Neste filme, Após ter os próprios pais enfeitiçados e transformados em porcos, Chihiro acaba tendo que trabalhar em um spa para espíritos, na missão de confrontar a bruxa Yubaba para ter seus pais de volta.

Ao ficar presa no mundo dos espíritos, chihiro precisa mascarar o fato de ser uma humana (extremamente proibida no mundo dos espíritos) é levada até a bruxa Yubaba para pedir um emprego na casa de banho da qual é dona. Yubaba é uma bruxa ranzinha, inescrupulosa e amedrontadora, com grandes olhos e um nariz pontudo imenso. Na primeira cena que Yubaba é apresentada, é necessário ressaltar essas características de sua personalidade, para que o espectador não se sinta confortável ao vê-la.

Na Figura 1.17, pode-se perceber que foi utilizado o mesmo recurso visual que em *Ratatouille* (Figura 1.16), porém, a cabeça de Yubaba ocupa quase o plano por completo, em um extremo close-up, deixando apenas pequenos espaços negativos de cenário que podem ser observados. "Extremo close-up: Aqui a audiência se tornará um com a pessoa na tela [...]" (MATEU-MESTRE, 2010, p. 025). A utilização da fonte de luz na parte inferior da imagem, os ângulos formados por seu nariz e seus olhos, acabam por reforçar esta característica medonha.

⁵ Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro: Hayao Miyazaki. Design de produção: Norobu Yoshida. Direção de Arte: Yôji Takeshige. País: Japão. Data de Lançamento: 20/Julho/2001.

Este tipo de apelo da cena pode ser alcançado de diversas formas. Algumas das mais comuns consistem em manipular ângulo de câmera, o equilíbrio e a escala.

FIGURA 1.18

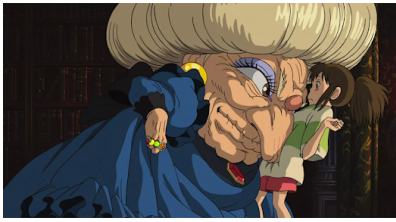
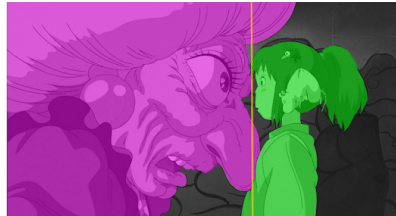
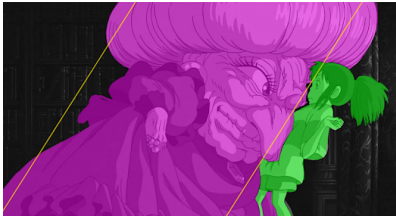
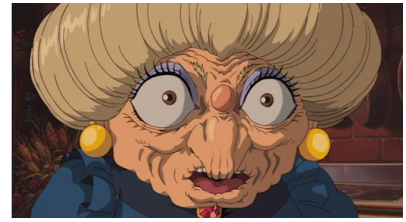


FIGURA 1.19



FIGURA 1.20



(Fonte: *A viagem de chihiro*, 2001)

O equilíbrio de uma cena é a chave para a leitura rápida da imagem. Nenhum senso é tão rápido, intuitivo e tecnicamente calculado como o senso de equilíbrio inerente ao ser humano (DONDIS, 2003).

"O Constructo horizontal-vertical constitui a relação básica do homem com seu meio ambiente" (DONDIS, 2003, p. 32)

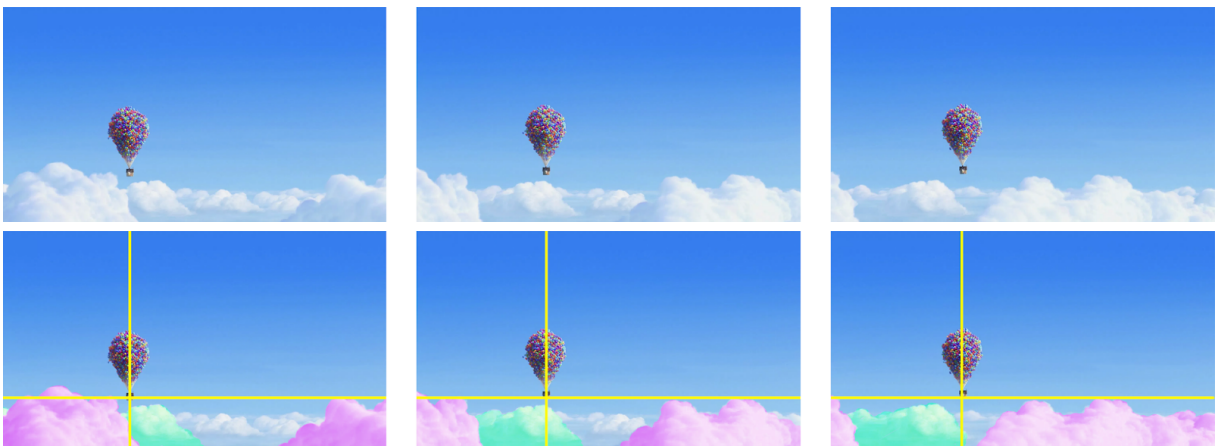
Na composição apresentada na Figura 1.18, pode-se ver que Chihiro está totalmente inclinada para trás, sem apoio algum, enquanto Yubaba se reclinava sobre Chihiro com toda sua empáfia. Esta posição das duas no plano acaba criando linhas diagonais que fogem dos eixos ortogonais, causando esta sensação de tensão na cena. O que mais diferencia as Figuras 1.18 e 1.19, não é apenas o uso destas linhas, mas a diferença de escala entre as duas. Na Figura 1.18, Chihiro (verde) ainda sente muito medo de Yubaba (rosa), que acaba ocupando a maior parte da imagem pois também é a personagem com a maior importância dentro daquela cena. Já na Figura 1.19, Chihiro já conhece um pouco mais sobre Yubaba, e não possui tanta aversão à personagem. Esta relação entre as duas fica evidenciada quando Chihiro começa a aparecer mais na tela. Com isso, deixa-se claro que a personagem se desenvolveu como parte da história e aumentou seu nível de importância dentro da trama.

Outra característica que reforça este estranhamento com a personagem Yubaba é o uso excessivo de um dos princípios da animação em seus olhos e expressões: o "comprimir e esticar". Este princípio como demonstrado na Figura 1.20, tem por finalidade exagerar e declarar uma ação. (JOHNSTON; THOMAS, 1984)

4.4 - MOVIMENTO DENTRO DA IMAGEM

Como citado anteriormente, a movimentação dentro do espaço é extremamente importante para sugerir uma ação ou até mesmo uma intenção. No caso analisado da sequência de Ego no restaurante (Figura 1.15 e Figura 1.16), foi posto em questão a movimentação do personagem dentro do espaço, porém, e se o espaço de movesse ao redor do personagem? Existem outras formas de se indicar movimentação dentro de uma animação. "Deslocar a posição de um objeto é apenas uma das maneiras de fazê-lo mudar, outros modos incluem modificar a escala, a cor, a forma e a transparência" (LUPTON, 2008, p. 224)

FIGURA 1.21



(Fonte: UP, 2009)

Na Figura 1.21, mostra-se pela primeira vez a casa de Carl após começar a voar com seus balões. Para ajudar na leitura da imagem, a casa é posicionada no canto inferior esquerdo e permanece ali por toda a sequência. O fato de ela permanecer parada e o cenário mover-se em relação a ela, objetiva dar a sensação de a casa voar para frente em uma viagem tranquila e vagarosa.

FIGURA 1.21



(Fonte: RATATOUILLE, 2007)

Este recurso da movimentação do cenário também pode ser utilizado para enfatizar outras características de uma sequência. Na Figura 1.22, pode-se perceber que, assim

como na sequência anterior (Figura 1.21) o ponto principal está inserido estático ao lado esquerdo da tela. Porém, neste caso a mudança de direção do fundo se dá aumentando a escala da tv. Nestes planos pode-se perceber que Remy está completamente imerso na imagem e cada vez mais conectado com o que seu ídolo está falando. A mudança de escala também faz com que o fundo fique todo preto, criando muito mais contraste na imagem e fazendo com que o Chef se comunique não só com o Remy, mas também com o espectador.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pode-se perceber, existem conceitos quase universais para a comunicação visual. Foi interessante entender como estes permeiam tantas áreas do design, e como eles convergem e se diferem em diversos resultados. O seres humanos hoje em dia possuem um repertório visual muito mais vasto do que já houve antes na história. Porém, mesmo com toda esta vastidão de repertório, o acesso às imagens acaba sendo poluído por produtos audiovisuais banais e sem uma elaboração projetual. Desde pequenos somos ensinados a ler e escrever, porém não existe a cultura de alfabetizar visualmente uma criança, para que ela entenda nuances de comunicação e tenha uma leitura crítica sobre produtos audiovisuais.

Os seres humanos tem excelentes razões para se comunicarem através de palavras. Acredito que isso seja verdade também no campo das artes. [...] Podem afirmar, antes de tudo, que é impossível comunicar as coisas visuais através da linguagem verbal. Há um fundo de verdade nisto. (ARNHEIM, 2004, Introdução)

Ao assistir boas obras cinematográficas animadas, que elaboram cada quadro de forma quase que artesanal, acaba-se aprendendo inconscientemente conceitos aplicados de linguagem audiovisual, sendo esta também o resultado da percepção do mundo que nos rodeia em toda a história da evolução humana.

Todos estes conceitos podem facilmente ser aplicados ao mundo audiovisual do cinema convencional, mas o que os diferencia deste tipo de ferramenta narrativa é a possibilidade de exagerar o mundo que está sendo criado e se desligar mais facilmente da realidade, algo que só é possível ao se assistir um desenho animado. Para que haja esta suspensão de descrença, muitas animações buscam cada vez mais se diferenciar da realidade, através das formas que são dadas aos personagens e também de sua movimentação. Sejam quaisquer os conceitos aplicados na imagem, o cinema de animação é o exemplo perfeito da combinação harmoniosa entre de arte e design.

6. REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira/Edusp, 2004.

BACHER, Hans P. **Dream Worlds: Production design for animation**. London, UK: Focal press, 2008.

BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5.ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HAUSER, Tim. **The art of UP**. California: Chronicle Books, 2009

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora G. Gili, 2014

JOHNSTON, Oliver; THOMAS, Frank. **Disney animation: The illusion of life**. New York: Disney Editions, 1984.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MESTRE, Marcos Mateu. **Framed ink: drawing and composition for visual storytellers**. Culver City: Design Studio Press, 2010

MIYAZAKI, Hayao. **The art of spirited away**. San Francisco: Viz Communications, 2002

PAIK, Karen. **The art of Ratatouille**. California: Chronicle Books, 2007

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. London: Faber and Faber, 2009

Contatos: luizcarlostdc.art@gmail.com e anapaula.calvo@mackenzie.br