

Composição visual no cinema de animação: Uma breve análise sobre o curta *The Blue Umbrella* da Pixar¹

Maria Karolina de Souza SILVA²

Kamylla Silva RODRIGUES³

Jorge Luis Pacheco BARCELOS⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O curta metragem de animação *The Blue Umbrella* - lançado em 21 de junho de 2013 antes do filme *Monsters University* -, traz diversas características já consagradas pelo estúdio Pixar como: apresentar curtas antes da estreia de filmes da empresa. *The Blue Umbrella*. Outro aspecto é a falta de diálogos e o uso de efeitos visuais e musicais para atrair emocionalmente o público, além de usar a pareidolia para dar vida a objetos inanimados. Este artigo tem como objetivo analisar toda composição visual do curta, desde as cores, cenário, personagens, enquadramento e movimento de câmera, além do uso do som como complemento da composição visual e da narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de animação; Composição Visual; Narrativa.

1 INTRODUÇÃO

As animações no cinema percorrem um espaço de importância e significação que perpassam gerações, colaborando para momentos de entretenimento, análise e reflexões. O filme de animação nasce a partir dos primeiros momentos do cinema mudo e, com o tempo, vem se tornando cada vez mais presente no cenário audiovisual.

Os estudiosos de animação como Davi Barros Coelho (2012) colocam essas produções em uma posição contrastante ao cinema tradicional. A característica do cinema tradicional é a representação das ações cotidianas, enquanto a animação tem o poder de reinventar movimentos, espaços, ações permitindo criar e dar vida a coisas que não estão presentes no cotidiano, como dinossauros, por exemplo. Em breve histórico, as imagens animadas se iniciam com a produção de brinquedos ópticos, como o Fenaquiscópio,

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, e-mail: mkarolinasouza@gmail.com

³ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, e-mail: kamyllarsrodrigues@gmail.com

⁴ Orientador do Trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: jorgebarcelos2011@hotmail.com

desenvolvido em 1832 pelo belga Joseph Plateau e pelo austríaco Simon von Stampfer, eles trabalharam de maneira simultânea. Passados setenta anos, em 1892, o primeiro desenho animado foi produzido a partir do sistema de animação que era composto por doze imagens e filmes com o uma média entre 500 e 600 imagens. O primeiro desenho animado exibido em um projetor de filmes foi a produção francesa *Fantasmagoric* em 1908. Porém, apenas nove anos depois o primeiro longa-metragem de animação foi lançado - *El Apóstol*, uma produção argentina de 1917.

Diante deste histórico, as animações continuam marcando gerações e permitindo dar a vida a mundos e histórias inanimadas. Produzido pela Pixar⁵, o curta metragem de animação *The Blue Umbrella*⁶ possui 6 minutos e 48 segundos de duração e foi lançado em junho de 2013, antes da apresentação do filme *Monstres University* no cinema. Realizado e dirigido por Sascha Unseld - diretor de *Toy Story 3* e *Brave* -, e com trilha sonora de Jon Brion, a animação se caracteriza por dar vida e atribuir expressões e sensações a objetos que compõem o espaço urbano, como por exemplo, a caixa de correio. A narrativa se desenrola em torno de dois personagens principais: dois guarda-chuvas que cativam o espectador apenas com suas expressões durante todo o curta.

A partir desses dados, este artigo tem como objeto de estudo o curta metragem de animação *The Blue Umbrella*, com a finalidade de analisar os elementos que compõem desde a narrativa até a técnica. Essas áreas envolvem o processo de construção psicológico dos personagens, paleta de cores, composição cênica e disposição de objetos. Além disso, também abrange elementos do meio audiovisual como enquadramento, planos e iluminação. Espera-se identificar esses pontos que se apresentam característicos em uma construção geral de animações.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o desenvolvimento do cinema e da tecnologia, a busca por novos formatos e representações das narrativas resultou na produção de filmes de animação. A diretriz da animação se caracteriza pelo princípio de dar forma, movimento e sentido às coisas normalmente inanimadas na natureza. A imagem se compõe não como uma representação da realidade, mas sim a partir da inteira intenção de representação do artista. Dessa forma,

⁵ Pixar Animation Studios é uma empresa de animação digital norte-americana pertencente a The Walt Disney Company, e vencedora de diversos Oscars. Está localizada em Emeryville, Califórnia.

⁶ PIXAR.Animation Studios. *The Blue Umbrella*. 2013. Disponível em: <<https://vimeo.com/152884419>> Acesso em: 30 de julho de 2016.

há uma reconfiguração da realidade com elementos incomuns a natureza, como afirma Coelho (2012):

ao invés de decompor o movimento da natureza na filmagem e recompô-lo na tela, como faz o cinema tradicionalmente, a animação se dá propriamente pela composição do movimento a partir do ‘nada’ (claro, objetos, espaços e personagens do filme animado podem ser encontrados na realidade, mas no lugar de copiá-los, a animação os reinventa e reinventa a forma como se movem no espaço). Não há a etapa de captura dos movimentos naturais dos corpos, sendo a imagem, quase sempre, configurada totalmente a partir da imaginação do artista (COELHO, 2012, p.21).

As novas formas atribuídas aos elementos que reconfiguram a nossa realidade seriam praticamente impossíveis sem a utilização dos recursos e narrativas criadas a partir do cinema de animação. Desse modo, “não seria possível de outra forma, a não ser pela animação, representar com movimento elementos não encontrados na natureza, como dinossauros, extraterrestres, faunos, não fossem as técnicas do cinema de animação” (COELHO, 2012, p.26).

A liberdade na construção pode levar ao espectador a atribuir percepções de maneira voluntária a partir de estímulos não tão claros. Esse fenômeno é a *Pareidolia*, que se caracteriza pela “interpretação de um estímulo aleatório e vago, geralmente uma imagem ou um som, com um significado conhecido, por exemplo, atribuindo formas às nuvens” (Priberam, 2012). A atribuição de significados abstratos pode ser relacionada com a característica de Disney. Ele colocava em prática as figuras animadas se movendo como figuras presentes na realidade (WELLS, 1998, p. 23).

O processo de criação da animação perpassa a construção dos movimentos e intenções, relacionando diretamente à história. Em sua composição, a narrativa se caracteriza pela associação em sequência de ações e acontecimentos (BREMONT, 1973). A partir do agrupamento dos elementos, a narrativa “superpõe, ao tempo imaginário dos acontecimentos contados, o tempo do próprio ato narrativo.” (AUMONT, 2003, p. 209). Barthes (2001) coloca a narrativa como algo presente desde os primórdios da humanidade, independentemente de tempo, classe social e costume culturais. Ele expõe que

a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida (BARTHES, 2001, p.103)

Em sua estrutura e consolidação de acontecimentos, a narrativa, segundo Gancho (2002), configura-se por quatro divisões essenciais: exposição, complicação, clímax e

desfecho. A exposição é o momento em que inicia-se a empatia do expectador com elementos da narrativa, e ele “coincide geralmente com o começo da história, no qual são apresentados os fatos iniciais, os personagens, as vezes o tempo e o espaço. Enfim, é a parte na qual se situa o leitor diante da história que irá ler” (GANCHO, 2002, p.11). O segundo ponto é a complicação (conflito) que ocorre quando “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 2002, p.11). Ainda na visão de Gancho (2002), o clímax - terceira divisão feita pelo autor -, vem em sucessão ao conflito, e ele “é o momento culminante da história, isto quer dizer que é o momento de maior tensão, no qual o conflito chega a seu ponto máximo” (GANCHO, 2002, p.11). A última parte do enredo narrativo, o desfecho, é onde ocorre a solução de todos os conflitos.

Na sequência linear, os eventos agrupados em ordem possuem um pressuposto para se apresentarem no contexto. Não são por acaso e sempre implicam em consequências para os acontecimentos seguintes. Gancho (2002) coloca que dessa forma é determinada “a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor; é, pois, a essência do texto de ficção”(2002, p.10). Ele também expõe que

cada fato da história tem uma motivação (causa), nunca é gratuito e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente novos fatos (consequência). A nível de análise de narrativas, a verossimilhança é verificável na relação causal do enredo, isto é, cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência. (GANCHO, 2002 p. 10.)

A narrativa associada aos elementos de movimentos pode ser vista como um dos pressupostos para despertar também interpretações e, conseqüentemente, a construção de uma nova realidade. Desse modo, Metz (1972) coloca a principal “característica do cinema é transformar o mundo em discurso” (1972, p.137). A criação de expectativas atrelada a sequência dos acontecimentos característicos de uma história são praticamente sanados quando se dá um desfecho, uma conclusão e, por conseguinte, atribui as diferentes interpretações segundo o ponto de vista de cada um. É com esse elemento final que o enredo é percebido em sua totalidade. Dessa forma, Ricoeur (1994) expõe:

Seguir uma história é avançar em meio a contingências e peripécias sob uma conduta de expectativa que encontra o seu cumprimento na conclusão. Esta conclusão não é logicamente implicada por algumas premissas anteriores. Ela dá à história um “ponto final”, que, por sua vez, fornece o ponto de vista pelo qual a história pode ser percebida como um todo. (RICOEUR, 1994 p.105)

O personagem é um fator praticamente presente em todas as narrativas. É usado para definição das características que devem ser atribuídas a ele de maneira que apareça

como uma “uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação” (AUMONT, 2003, p. 227). No processo de composição da personalidade, com a proporção de personagem aplicada a intenção de provocar reconhecimento ao espectador, Câmara (2005) coloca que para se desenvolver deve-se partir do viés clássico da proporção, em que se aplica uma divisão de oito cabeças de altura a figura humana, sendo considerado assim um personagem real e proporcional.

Em meio a narrativa e o personagem inserido, a composição cênica entra como elemento fundamental para a construção fílmica. Ela se dá pela “ação de formar um todo juntando várias partes e o resultado dessa ação: a disposição desses elementos” (AUMONT, 2003, p 57). E, em conclusão, “designa a ordem, as proporções e as correlações das diferentes partes de uma obra de arte” (AUMONT, 2003, p 57).

O segredo da composição se propõe a atribuição de um contrapeso equilibrado na cena. O foco principal é levar o espectador à centralidade da ação, aquele que emprega o maior interesse do enquadramento. Dessa forma, os elementos colocados devem ser pensados e dispostos de maneira que possuam destaque (CÂMARA, 2005).

Câmara (2005) classifica composição em seis diferentes tipos. O primeiro é a Composição de Movimento, que define toda dinâmica empregada na cena. Em seguida, a Composição por Meio da Luz, quando os -objetos iluminados chamam atenção, podendo realçar determinados elementos. Em terceiro, a Composição com Foco Seletivo, em que o foco torna evidente apenas uma zona de interesse no enquadramento. O quarto é a Composição com profundidade, que usa-se da aproximação e afastamentos do elementos em relação a tela para transmitir a sensação de terceira dimensão. O quinto, segundo o autor, é a -Composição com Linhas, que direcionam e conduzem o olhar do espectador para o ponto principal da imagem. E, por último, a Composição com Cores, em que as cores atuam como elementos contrastantes na imagem.

Como elemento pertencente ao enredo narrativo por localizar os eventos e personagens (CARDOSO, 2001), o espaço é um elemento importante na construção da animação, tem como função “estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens” (GANCHO, 2002, p.23). Ele compõe a narrativa a partir do momento em que “é possível identificar-lhe as características, por exemplo, espaço fechado ou aberto, espaço urbano ou rural, e assim por diante” (GANCHO, 2002, p.23).

Como componente de interação entre espaço e personagens, o cenário se caracteriza em sua essência pela “arte de definir as relações entre os personagens e a arquitetura dos

lugares” (AUMONT, 2003, p 46). Em seu processo de construção, a composição do espaço é muito mais do que apenas ocupar o vazio, integrando-se o processo de planejamento e disposição dos objetos em cena, que trazem consigo significâncias e agregam valor direto ou indireto para a cena (MARTIN, 2005).

Arelado também ao processo de composição, “a luz é aquilo que acrescenta, reduz, exalta, torna crível e aceitável o fantástico, o sonho ou, ao contrário, torna fantástico o real, transforma em miragem a rotina, acrescenta transparência, sugere tensão, vibrações” (FELLINI apud VERDONE, 2006, p. 10). O elemento é classificado “o primeiro dos efeitos especiais, considerados como trucagem, como artifício, como encantamento, laboratório de alquimia, máquina do maravilhoso. A luz é o sal alucinatório que, queimando, destaca as visões [...]” (FELLINI apud VERDONE, 2006, p. 10). Segundo Nogueira (2010, p.69) o elemento no filme se dá pela “a sua fonte (natural ou artificial), a sua forma (dirigida ou difusa) e a sua escala (claro ou escuro)”.

A luz se consolida como um aspecto importante para a percepção da cor. Ela pode ser vista como "uma informação visual, causada por um estímulo físico, percebida pelos olhos e decodificada pelo cérebro" (GUIMARÃES, 2001, p.12). Em concordância, Farina, Perez e Bastos (2006, p.7) afirma que a cor "é uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos". É um dos elementos capazes de possibilitar diversas interpretações a respeito de uma ação na animação e pode atribuir diversos significados de acordo com sua aplicação e os elementos combinados à ela. Como afirma Guimarães (2001),

a possibilidade de admitir muitas interpretações, ou seja, a polissemia, é uma característica fundamental da arte, que até certo ponto podemos atribuir também à cor. Entretanto, é possível obter-se uma significação precisa para determinada cor em determinado texto cultural. Para conseguir tal invariante, a aplicação da informação cromática deverá estar combinada com outros elementos sónicos além da própria cor, que possam, no texto cultural apresentado, indicar a leitura correta. (GUIMARÃES, 2001, p. 97--98)

O ambiente é um elemento que também influencia diretamente na percepção da cor. Para Schiffman (2005, p.85), o elemento está presente no ambiente “não somente especificando um atributo ou qualidade fundamental das superfícies e dos objectos, mas também, no caso dos seres humanos, provocando geralmente profundos efeitos estéticos e emocionais, influenciados por associações e preferências”.

Cada cor possibilita a percepção de uma sensação distinta. O azul, como cita Heller (2002, p.23), “é a cor mais nomeada quando se relaciona com a simpatia, a harmonia, a amizade e a confiança”. O vermelho segundo Farina, Perez e Bastos (2006) é uma cor

quente e que excita o olhar, é a cor que simboliza o amor e a atração. Para Lüscher e Scott (1969), quando essas duas cores são utilizadas juntas, elas geram um bom equilíbrio, pois a simpatia do azul se harmoniza com a força atrativa do vermelho. Para Farina, Perez e Bastos (2006, p.101) o amarelo é “um pouco mais frio do que o vermelho e remete à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo, impulsividade”. Eles afirmam que “em contraste com uma cor mais quente, o amarelo adquire uma luminosidade maior, chama muito mais atenção e desperta os impulsos de adesão”. O branco e o preto, por serem acromáticos são considerados não cores, “no sentido físico, na teoria da óptica, o branco é mais que uma cor: e a soma de todas as cores da luz” (HELLER, 2002 p.155), e o preto se configura como o oposto, ele é a ausência de todas as cores, “é a ausência de luz e corresponde a buscar as sombras e a escuridão” (FARINA, PEREZ e BASTOS, 2006 p.98).

Segundo Farina, Perez e Bastos (2016, p.68) “podemos organizar um diagrama cromático com as cores do espectro solar. Unindo os dois extremos do espectro e colocando na inserção o vermelho-magenta (que é a mescla aditiva do azul-violeta e do vermelho-alaranjado), obteremos um círculo cromático que se baseia numa disposição ordenada de cores básicas e em seus compostos”, os autores também relacionam “na justaposição das cores básicas com as complementares, verificaremos que: as cores se harmonizam por triangulação: vermelho; amarelo; azul” (2006, p.67).

A fim de colocar em destaque e trazer significados aos elementos pensados na composição, os enquadramentos “apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo de visto de um certo ângulo” (AUMONT, 2003, p. 99). Xavier (2005, p.20) completa que o “enquadramento recorta uma porção limitada, o que via de regra acarreta a captação parcial de certos elementos, reconhecidos pelo espectador como fragmentos de objetos ou de corpos”. Esse recorte faz o espectador consolidar sua interpretação de um todo. Xavier (2005) completa que

a visão direta de uma parte sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica na admissão da presença virtual do corpo. De modo mais geral, pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível (XAVIER, 2005 p.20).

Os principais elementos definidos que trazem sentido à cena presentes no recorte delimitado pela visão da câmera reforçam a predisposição ao enclausuramento quando combinada a outro dois fatores. O primeiro é a ideação do cenário que, em sua essência, tende a gerar um fechamento de unidade. E, em seguida, a questão do ponto de vista da

câmera que, associado ao próprio cenário construído, desvia a percepção do conjunto e consequentemente evita a assimilação do espaço fragmentado (XAVIER,2005,p.21).

Para determinação do enquadramento e do recorte do espaço designado a visão do ponto de vista em relação a cena, os planos se caracterizam por serem “a extensão do filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo de uma imagem” (XAVIER, 2005, p.27). Eles são a correspondência de “um determinado ponto de vista em relação ao objeto filmado (quando a relação câmera-objeto é fixa), sugere um segundo sentido para este termo que passa a designar a posição particular da câmera (distância de ângulo em relação ao objeto)” (XAVIER, 2005, p.27).

Xavier (2005) define a seguinte escala de classificação: Plano Geral é caracterizado quando a câmera mostra todo o espaço da ação; Plano Médio ou de Conjunto em que a câmera apresenta em seu destaque os agrupamento dos elementos envolvidos na ação (figuras humanas e cenário); Plano Americano em que as figuras humanas são apresentadas até próximo a cintura; Primeiro Plano (*close-up*) que se evidencia quando a câmera mostra apenas um detalhe, seja um rosto ou qualquer outro elemento que preencha em sua quase totalidade a tela. Ele pode variar para o Primeiríssimo Plano, que reproduz um detalhamento que ocupa toda a extensão da tela.

Para a definição de ângulos pode ser considerado como normal "a posição em que a câmera localiza-se à altura dos olhos de um observador de estatura média, que se encontra no mesmo nível ao da ação" (XAVIER, 2005, p.28). Os ângulos *plongée* (câmera alta) e *contra-plongée* (câmera baixa) visam “os acontecimentos de uma posição mais elevada (de cima para baixo) e de um nível inferior (de baixo para cima)” (XAVIER, 2005, p.27).

Atribuídos ao recorte da imagem, os movimentos de câmera aparecem a partir da "necessidade de acompanhar as personagens em cena exteriores" (XAVIER, 2005, p.32). Barnwell (2013) estabelece a seguinte divisão dos movimentos de câmera: Pan ou Panôramica se configura quando a câmera se movimenta lateralmente pelo eixo horizontal; Tilt: a câmera tem o movimento em seu eixo vertical; *Zoom in* ou *Zoom out*: há um ajuste de distância enquanto a câmera se mantém imóvel. O *zoom-in* aproxima e, consequentemente, faz a imagem aumentar seu tamanho, enquanto o *zoom-out* diminui o tamanho da imagem; *Travelling in* ou *travelling out*: o movimento da câmera acontece sobre trilhos que levam direção ao assunto ou distanciam dele; Dolly: a câmera é colocada em cima de rodas e coloca o espectador próximo ou distante a ação da cena, promovendo uma construção de profundidade; Grua: a câmera realiza um movimento rápido tanto para baixo como para cima; Câmera na mão: movimento geralmente utilizado para acompanhar

uma ação ao vivo com mais dinamismo; *Steadicam*: o equipamento auxilia na movimentação da câmera, permitindo um movimento natural e com maior estabilidade (BARNWELL, 2013, p.75). Em conclusão, esses recursos são utilizados para “descrever planos nos quais se constata um deslocamento do quadro em relação ao objeto filmado” (AUMONT, 2003, p.201).

Tão importante quanto a concepção visual na construção de uma obra audiovisual, a trilha sonora é um elemento essencial por despertar estímulos e proporcionar múltiplas interpretações quando cadenciadas ao contexto visual. Wisnik (1989) expõe a influência da música sobre a percepção humana quando diz que

[...] a música não refere nem nomeia coisas visíveis, como a linguagem verbal faz, mas aponta com uma força toda sua para o não-verbalizável; atravessa certas redes defensivas que a consciência e a linguagem cristalizada opõem à sua ação e toca em pontos de ligação efetivos do mental e do corporal, do intelectual e do afetivo. Por isso mesmo é capaz de provocar as mais apaixonadas adesões e as mais violentas recusas (WISNIK, 1989, p. 28).

Partindo das teorias expostas, o curta de animação *The Blue Umbrella* será analisado a seguir partindo dos princípios técnicos que constituem o processo de construção de uma obra audiovisual de animação.

3 ANÁLISE

Uma das características principais dessa animação é a ausência de diálogos em toda narrativa. A falta de falas acaba por evidenciar mais a trilha sonora utilizada na obra. O fenômeno de pareidolia aparece em praticamente todo o curta, que se configura a partir da atribuição de expressões aos elementos inanimados que compõem a cidade como: caixa de correio, calha, toldos de lojas, tampas de bueiros, canos e guarda-chuva, apresentado como o personagem principal.

Esses personagens estão inseridos em um cenário urbano. Em maioria, os objetos que compõem a cena, são característicos na estrutura de uma cidade - como prédios, fachadas, calçadas -, foram construídos com a intenção de despertar no espectador a interpretação da expressão facial desses elementos inanimados no mundo real. A arquitetura das construções que compõem o cenário - prédios, lojas e ruas, por exemplo -, se caracterizam pela verossimilhança aos elementos e detalhes aproximados ao cotidiano.



Por se passar em uma metrópole, evidenciada por grandes prédios de concreto cinza, a paleta de cores (figura 1) do curta parte de uma base acromática. Essa base serve para destacar e criar alto contraste com os elementos que fogem da escala de cinza. Para criar esse contraste são utilizadas principalmente as cores azul e vermelho que estão ligadas diretamente aos personagens principais, os dois guarda-chuvas, e para completar são empregados tons terrosos, além de tons de amarelo para aquecer algumas cenas por meio da iluminação. Com isso, percebe-se a aplicação de uma combinação triádica ou triangulação utilizando o círculo cromático (figura 2).

Em relação a proporção do personagem, foi analisado o guarda-chuva aberto e a cabeça será considerada como toda parte coberta de pano impermeável. Com isso, identifica-se que o personagem principal possui duas cabeças (figura 3). Como parte da composição, é associado ao objeto olhos e boca que o assemelham, reforçando a condição humana e civilizada em meio ao espaço e aos acontecimentos, principalmente quando as expressões sentimentais estão atreladas ao personagem.

Figura 2: Combinação triádica/triangulação



Figura 3: Proporção do personagem

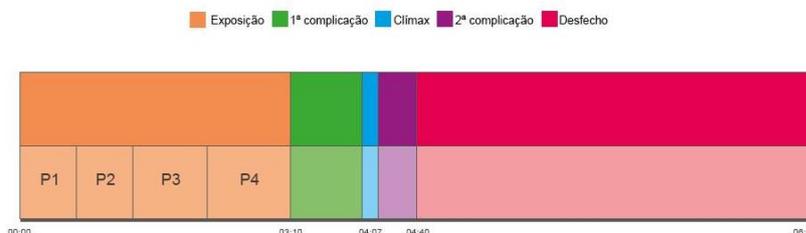


Fonte: Elaborada pelo autor.

No decorrer do curta, os movimentos de câmera não são muito explorados. Os planos que aparentam ser fixos possuem um pouco de movimentação, como se expressasse o campo visual de uma pessoa. Em pontos altos da narrativa percebe-se a intenção de querer detalhar a ação. Para isso, são utilizados cortes com enquadramentos mais fechados de uma mesma cena em vez do uso de *zoom in*.

Para tecer a análise da composição das cenas do curta, ele foi dividido em cinco principais partes. Essa divisão partiu dos princípios da narrativa em que foram identificados os momentos chaves que são: Exposição, 1ª complicação, clímax, 2ª complicação e desfecho.

Figura 4: Divisão da Narrativa



Fonte: Elaborada pelo autor.

A exposição foi subdividida em quatro partes e compreende os três primeiros minutos da animação. A primeira mostra a ambientação de uma cidade movimentada. Pessoas caminhando de um lado pra outro, carros e taxis. No reflexo de um prédio pode-se observar nuvens carregadas anunciando a chegada da chuva. Até então, a parte sonora se refere apenas aos sons ambientes.

No segundo fragmento, os pingos de chuva começam a cair por toda a cidade. No toldo de lojas, nas caixas de correio e nas calçadas. Uma música se inicia junto com os pingos e começa a reger a cena. A partir daí a animação começa a utilizar o fenômeno da pareidolia. Quando a chuva cai na calçada, observa-se o acordar do objeto que até então era inanimado (Figura 5): uma placa da calçada abre os olhos e sorri. A composição da cena por meio da luz em tom mais claro contrasta e realça a expressão do objeto, agora, animado. O plano médio no enquadramento da cena expõe em destaque o elemento detentor da ação principal: neste caso, a calçada que se mostra feliz. O ângulo *plongée* (câmera alta), de cima para baixo, evidencia a posição do objeto na imagem e como ele é no mundo real.

O mesmo acontece com outros objetos como a caixa de correio e as calhas. A multidão que trafegava por ali abre seus guarda-chuvas (figura 6). Todos da mesma cor e formato, combinando com os tons acinzentados da cidade e o clima presente. Mais uma vez o plano geral é utilizado para apresentar o todo e situar o espectador. A composição com profundidade leva o público a identificação de padrões e um sentimento comum.

Figura 5: Calçada

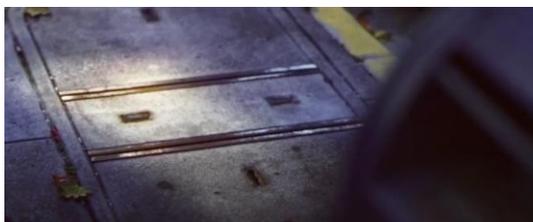


Figura 6: Multidão de guarda-chuvas cinzentos



Fonte: *Print screen* de vídeo online

A terceira parte é marcada pela apresentação do personagem. O guarda-chuva azul surge em meio a multidão cinzenta (figura 6). A parte mais alegre e vocal da música se inicia. Neste momento, o plano geral aparece para mostrar o destaque contrastante do personagem em relação ao todo. Ele observa tudo ao seu redor e se mostra contente com o

tempo chuvoso. Os prédios e objetos animados sorriem para ele. Somos apresentados a galocha azul do “dono” (figura 8) do guarda-chuva e, com isso, identificamos a relação psicológica entre eles em contraste com a população. Para compor essa cena, o foco seletivo possibilitou a galocha ficar em primeiro plano e todo o fundo em desfoque, garantindo profundidade à composição.

Figura 7: Abertura oficial do curta



Figura 8 : Galocha Azul



Fonte: *Print screen* de vídeo online

Na última parte da apresentação, surge uma personagem que se destaca entre a multidão: um guarda-chuva vermelho (figura 9). O foco nos guarda-chuvas desperta a imaginação se o mesmo relacionamento está acontecendo com os donos. O plano médio deixa em segundo plano o todo e dá destaque ao conjunto de elementos principais a cena, os dois personagens. O cenário ao fundo entra em segundo plano e desfoque, se colocando apenas como elemento complementar com feixes de luz presentes no cenário urbano. Em seguida, eles trocam olhares e a galocha vermelha (figura 10) também é introduzida ao enredo, enfatizando a compatibilidade dos personagens.

Figura 9: Encontro dos personagens



Figura 10: Combinação das galochas



Fonte: *Print screen* de vídeo online

A primeira complicação surge quando os personagens se separam. O guarda-chuva azul segue para o metrô (Figura 11), enquanto o vermelho caminha para o lado oposto. A música nessa etapa torna-se mais dramática e os movimentos de câmera são mais rápidos. Insatisfeito com a situação, o guarda-chuva azul se solta do dono e voa à procura do guarda-chuva vermelho. A busca pelo reencontro leva a narrativa para o seu clímax. O guarda-chuva azul a encontra (Figura 12), mas quando tenta se aproximar, um ônibus o joga para longe e ainda coloca em situação de perigo. Nessa cena é possível observar o guarda-chuva azul em primeiro plano e, ao fundo, a personagem em segundo plano, gerando profundidade

para a cena. A composição de luz é empregada principalmente por meio dos faróis dos carros e da iluminação da via pública.

Figura 11: Metrô



Figura 12: Quase reencontro



Fonte: *Print screen* de vídeo online

Na situação de perigo surge a segunda complicação (figura 13). Os demais personagens ficam desesperados e tentam ajudar como podem para evitar uma tragédia. O recurso da tela preta é utilizado para indicar o desmaio do personagem após colisão com um veículo. Adota-se, neste momento, o enquadramento de primeiro plano (*close-up*) para dar destaque a expressão do personagem e, em conjunto, se observa o uso da composição com foco seletivo que se caracteriza por dar destaque a ação enfatizada com esse tipo de enquadramento.

Figura 13: Drama



Figura 14: Ajuda



Fonte: *Print screen* de vídeo online

O enredo parte para o desfecho da história. Observa-se o personagem principal, abandonado e machucado perto da calçada até o momento que o dono aparece para resgatar, mas não sozinho. Com o enquadramento que dá destaque a ação (*close up*), a composição da cena por meio da luz demonstra o realce atribuído ao momento da narrativa, quando as duas mãos (Figura 14) estão quase se tocando. A disposição dos elementos com as duas mãos em um ângulo inclinado atribui a interpretação da posição dos personagens na cena destacando o apelo e importância que a cena agrega a história. Também utiliza-se a composição por foco seletivo ao deixar as mãos em primeiro plano e o fundo desfocado e sem definição, o que leva o espectador a perceber a ação.

Figura 15: Celebração



Figura 16: Amor



Fonte: *Print screen* de vídeo online

O reencontro finalmente acontece, e a última cena são os personagens em uma cafeteria (Figura 15). No plano geral, o cenário e personagens são distribuídos simetricamente. O uso do amarelo para iluminar e realçar os elementos em cena é mais evidenciado. A cor também aparece para demonstrar a alegria do reencontro. O curta se encerra com um primeiro plano (*close-up*) que evidencia a demonstração de sentimento dos personagens e a expressão de felicidade (figura 16) por, finalmente, terem conseguido o reencontro. Ainda como complemento da cena anterior na cafeteria, a composição por meio da luz como elemento secundário promove o contraste em conjunto a estrutura de cores presentes nos personagens e protagonistas da cena.

4 CONCLUSÃO

A partir da análise da narrativa, elementos de composição e elementos técnicos característicos de uma obra audiovisual, percebeu-se que houve um planejamento linear e semelhante durante todo o curta com relação aos tipos de composição utilizadas.

O fenômeno de pareidolia empregado em maior parte da composição dos objetos de cena é o que sustenta a narrativa do curta. Fica clara a preocupação dos produtores em situar o espectador no espaço em que a história acontece. Em algumas cenas, mesmo quando o fundo está desfocado, o espectador identifica que todo o desenrolar da história acontece em um único cenário, as ruas da cidade. A verossimilhança na composição dos objetos e utilização de elementos inanimados também despertam no espectador uma identificação com o mundo real. Neste caso, uma nova realidade foi criada onde calçadas, guarda-chuvas, calhas e toldos aparecem com vida e expressam sentimentos semelhantes e característicos aos humanos.

Dessa forma, este tipo de análise pode ser o ponto de partida para o entendimento e aprofundamento do estudo das possibilidades de narrativa e técnicas aplicadas ao cinema de animação que, por sua vez, carrega e reconstrói elementos presentes em produções audiovisuais clássicas.

5 REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema** / Jacques Aumont, Michel Marie; tradução Eloisa Araújo Ribeiro. - Campinas, SP: Papirus. 2003.

BARNWELL, Jane. **Fundamentos de produção cinematográfica**/ Jane Barnwell; tradução: Janisa S. Antoniazzi, Scientific Linguagem; revisão técnica: Sérgio Nesteriuk - Porto Alegre; Bookman,2013.

BARTHES, Roland. **A Aventura Semiológica**. S.Paulo: Martins Fontes, 2002 .

BREMOND, Claude. **A lógica dos possíveis narrativos**. In: BARTHES, Roland et al. *Análise Estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973;

CÂMARA, Sergi. **O desenho animado**. 1 ed. Editorial Estampa, 2005.

CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**. 2001.

COELHO, Davi Barros. **Amazônia animada: A representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro**. 2012. 293 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Artes, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

DICIONÁRIO PRIBERAM, **dicionário on-line de língua portuguesa**, 2012. Acessado em: 30/07/2016, disponível em: <http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=pareidolia>

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 3. ed. São Paulo, Sp: Edgard Blücher Ltda, 1987.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**. 1 ed. São Paulo: Annablume, 2001.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

LUSCHER, Max; SCOTT, A. Ian. **O teste das cores de Lushcer**. Rio de Janeiro. Ed. Renes, 1969

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 2 ed. Lisboa: Dinalivro, 2005. 333 p.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tradução: Constança Marcondes Cesar; Roberto Leal FerreiraCampinas: Papirus, 1994.

SCHIFFMAN, Harvey Richard. **Sensação e Percepção**. LTC Editora; 5ª Edição; 2005.

VERDONE, Mario. **Federico Fellini**. Collana “Il Castoro cinema”. Milano: Ed. Il Castoro, 2006.

WELLS, P. **Understanding animation**. London, New York: Routledge, Taylor e Francis Group, 1998.

WISNIK, José Miguel Soares. **O Som e o sentido: uma outra história das músicas**. 1. Ed. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

XAVIER, Ismail, 1947- **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**, 3º edição - São Paulo, Paz e Terra, 2005.