

Análise fílmica da animação *The Scarecrow*¹

Thayná dos Santos GOMES²

Vinicius Angelus Pereira de LIMA³

Jorge Luís Pacheco BARCELOS⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O seguinte trabalho tem como foco a análise aos elementos incorporados à narrativa fílmica do filme *The Scarecrow*, da rede de comida mexicana *Chipotle*, a partir da sua narrativa, efeitos sonoros e visuais. Foi analisada a ligação entre imagem e som, uma vez que a música se faz presente durante toda a curta. No estudo da composição, foi utilizado como referência o cinema de animação, abordando a disposição dos elementos, em conjunto com os movimentos de câmera, enquadramento e planos. Exploramos os diferentes cenários, considerando aspectos de iluminação e paleta de cores. A construção e proporção dos personagens foram também observados, percebendo sua anatomia física e características psicológicas. Ao fim, apresentamos os resultados obtidos com o filme para a rede *Chipotle* e como a empresa vem adotando um posicionamento diferente de seus concorrentes.

PALAVRAS-CHAVE: Análise fílmica; Animação; Produção; Narrativa.

1 INTRODUÇÃO

As técnicas digitais na produção cinematográfica influenciam todo o universo técnico, sugerindo uma nova estética e redimensionamento da história que se é contada. Nesse artigo, usaremos como exemplo uma das propagandas da rede de comida mexicana *Chipotle*, que observou na técnica de animação uma boa forma para conceituar suas produções e retratar o ponto de vista defendido pela empresa. A propaganda escolhida para análise foi a *The Scarecrow*, em português, O espantalho, que possui como temática a industrialização da comida, retratando pessoas que financiam o abuso e crueldade de forma invisível em uma fábrica controlada por corvos, a *Crow Foods*. Com base nessa narrativa, abordaremos a intenção das mensagens transmitidas por meio da linguagem audiovisual, da consciente utilização das cores, enquadramentos e demais elementos utilizados na comunicação visual, expondo a partir

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 do 7º período em Comunicação em Mídias Digitais UFPB, thaynagomees@gmail.com

³ Estudante do 7º período em Comunicação em Mídias Digitais UFPB, viniciusangelus@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho e Professor do Departamento de Mídias Digitais, UFPB, jorgepb@terra.com.br

da análise realizada, que é possível exibir, com êxito, os estímulos desejados pela obra, a fim de estabelecer um constante diálogo com o público havendo a total compreensão da narrativa diante do auxílio dos aspectos visuais e sonoros apresentados no filme.

2 METODOLOGIA

A construção deste trabalho foi realizada a partir de uma pesquisa exploratória dos conceitos científicos a partir do objeto de estudo proposto: animação. O trabalho está dividido estruturalmente em duas fases: a elaboração do referencial teórico e a aplicação das teorias na análise da animação. Foram necessárias informações de diversas áreas como cinema para compor o referencial teórico, computação gráfica e, até mesmo, de psicologia, isso tudo com o escopo de oferecer uma melhor instrumentalização para a análise aprofundada do tema.

Buscamos o embasamento necessário para compreender o uso dos aspectos técnicos da animação, direcionando para a análise da obra *The Scarecrow*, tanto em caráter gráfico e da sua linguagem, a fim de proporcionar o entendimento dos princípios básicos da linguagem audiovisual utilizados em um produto de animação digital.

Durante o desenvolvimento do processo, foram explorados conceitos discutidos por diversos autores: Ellen Besen, Francesco Casati, Carlos Ebert, Candida Gancho, Marcel Martin, Ed Hooks e Arcangelo Mazzoleni, visando contribuir para a classificação do material analisado que enfocam desenvolvimento técnico e artístico da animação, os meios de montagem para a realização de um animação até a formatação do produto final.

3 ANÁLISE

3.1 NARRATIVA

Fornecedora de comida mexicana, a empresa Chipotle faz pouco uso do marketing tradicional e não usa do meio televisivo para anunciar promoções, se contrapondo a uma prática comum das grandes redes americanas de fastfood. Ao invés disso, a empresa opta por usar a simplicidade do seu discurso transparente nos seus filmes em animação, atingindo facilmente o seu público-alvo e espalhando seu tema “comida com integridade”. O investimento no meio de divulgação pode ser hoje um dos mais importantes “temperos” responsáveis pela venda dos seus produtos.

De acordo com Gancho (2004, p. 10) a narrativa possui como início uma introdução extremamente curta, sendo tratada como uma pequena fração de sua extensão, onde o enredo da obra é contextualizado. Na situação inicial, habitualmente são enumerados os personagens, sendo apresentados ao espectador o nome, os atributos e a situação presente do protagonista e dos demais personagens do núcleo narrativo.

Normalmente, ao final da introdução, é uma incitação ou uma falta é cometida por um dos personagens apresentados, o que gera o conflito e obriga o protagonista a partir em uma jornada frente à maldade ou desafio. Assim, a introdução apresenta ao espectador a premissa dramática, ou seja, os componentes da estória de que trata o curta que servirão de fio condutor e que darão origem ao conflito, componente da estória gerador da tensão que faz envolver e prende a atenção do espectador da matéria narrada. Seja entre dois personagens, seja entre o personagem e o ambiente, o conflito possibilita ao espectador criar expectativas frente aos fatos dando segmento à parte do desenvolvimento

Com base na divisão narrativa audiovisual de Gancho, a animação *The Scarecrow* tem como conflito um solitário espantalho (símbolo típico de proteção das plantações) observando frangos “inflados” de forma não natural, vacas tendo seu leite tirado de forma ininterrupta (fig. 1 e fig. 2) sendo diretamente um assunto abordado como crítica aos concorrentes de grandes empresas de fastfood.

Figura 1 – Aplicação de hormônio no frango em 1:10



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Figura 2 - Leite da vaca sendo drenado ininterruptamente em 1:33



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Como situação inicial é apresentado a um mundo ditado, toda a produção de alimentos é da fictícia indústria controlada por corvos, chamada Crow Foods, que atua como premissa dramática da narrativa (fig. 3 e fig. 4).

Figura 3 - Indústria área externa em 0:10



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Figura 4 - Indústria área interna em 0:25



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Na narrativa é possível perceber o evoluir do desenvolvimento (fig. 5), espantalhos que foram deslocadas de seu papel tradicional de proteger alimentos, sendo agora usados pelos corvos e os seus planos malignos de dominar o sistema alimentar com a produção em grande escala e desordenada. Sonhando com algo melhor, o

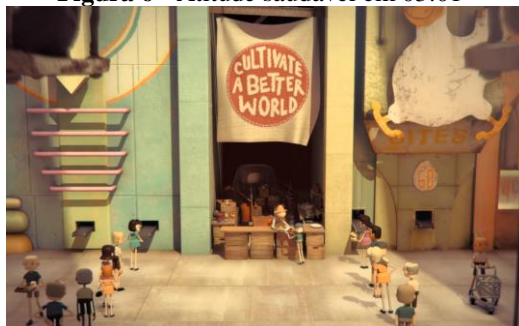
solitário espantalho propõe oferecer uma alternativa aos insustentáveis alimentos processados na fábrica, sendo esse o final desfecho (fig. 6).

Figura 5 - Espantalhos controlados na *Crow Foods* em 0:26



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Figura 6 - Atitude saudável em 03:01



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Fazendo uso de uma estrutura fragmentária metafórica, a empresa abre a possibilidade de comunicar o espectador e o introduz ao conceito idealizado da empresa, servir “comida com integridade” apresentando o início da narrativa em um cenário sombrio em uma indústria, sem esperanças e termina com o surgimento de uma solução simples e sustentável, reforçando o conceito da empresa (fig. 7).

Figura 7 - Solução simples e sustentável



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Com duração de 3 minutos, é possível identificar uma mensagem bastante pessimista acerca da vida dos animais e dos propósitos humanos, impactando ao expor a imagem da empresa que defende a utilização de produtos frescos e livre de agrotóxicos, remetendo a necessidade de ter um produto caseiro, sem necessidade de produção em grande escala e fazendo a utilização da natureza como deve ser. Sendo esses cuidados o reflexo dos sabores em seu portfólio de pratos.

3.2 TRILHA

Com uma trilha impecável que reflete toda uma narrativa, *The Scarecrow* apresenta o remake da música “Pure Imagination”, original do filme “A Fantástica Fábrica de Chocolate” do ano de 1971. Dessa vez na voz da artista Fiona Apple, a trilha colabora diretamente para a preparação da experiência do espectador frente a mensagem da animação: “

A fazenda do passado feliz foi substituída pela fábrica “sem alma”, criando uma atmosfera de apreensão e inquietação, oferetando um ar sóbrio aos seus espectadores diante as práticas internas nas indústrias. Para Besen (2008, p. 104), a música pode ser utilizada como uma extensão da personagem. Isto quer dizer que pode surgir representando determinadas personagens ou procurando despoletar específicas reações emocionais ou estados de espírito. Esta ligação entre imagem-personagem e som-personagem pode ir mais longe e acompanhar toda a estrutura narrativa.

A música sombria, segue em constante harmonia com as cenas passadas na fábrica também sombria. Produzindo uma aspecto pesado da atmosfera criado pela narrativa. A trilha reforça o desconforto do espantalho protagonista vivenciando situações que cada vez o deixam mais triste consigo próprio: galinhas presas em agulhas que aplicam hormônios para que elas cresçam cada vez mais rápido, bem como vacas, presas a máquinas.

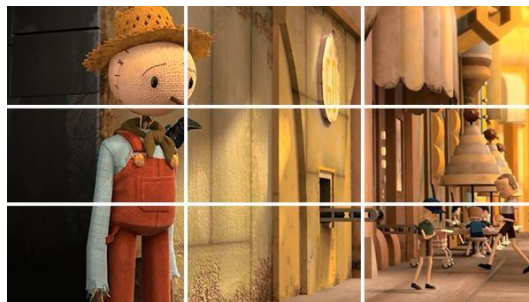
Logo após sair da fábrica, o espantalho dirige-se à sua fazenda onde encontra uma virtuosa pimenta vermelha fresca, crescendo de forma saudável em um local sombrio de terra onde nenhum outro alimento fresco é encontrado. Ele se vê então inspirado para começar a cozinhar. De repente, tudo é bonito novamente e as transições da música “triste” e “ameaçador” passa a ser um tom “mais feliz”. O anúncio termina

com o slogan acima do seu novo estande de alimentos frescos, "Cultivar um mundo melhor."

3.3 COMPOSIÇÃO

Para Hooks (2011, p. 28), o importante na interpretação da composição é a intenção, o objetivo, a motivação e a emoção, pois quando um pensamento ocorre, não são as palavras que surgem primeiro, são os movimentos do olhar e da cabeça, ombros e pescoço. A regra dos terços é amplamente usada, como em 0:53 e 2:16 tendo como objetivo valorizar os elementos da cena e criar uma boa disposição ao olhar. (fig. 8)

Figura 8 - Exemplo da utilização da regra dos terços



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

O recurso do desfoque é usado em 1:17 para destacar o personagem na cena e transmitir sensação de direção. Nesse caso, apenas o plano de fundo é desfocado, dando impressão de movimento para cima.

O tipo de material e textura representa uma importante forma de transmitir emoção e passar uma correta percepção do objeto. A seguinte figura mostra a aplicação de textura em cenas em que se buscou passar sensação de algo velho ou descuidado. (fig. 9) Além disso, a criação de efeitos visuais como a poeira em cenas como 2:06 e 2:30 permite aumentar a carga dramática da cena e simular a realidade. (fig. 10)

Figura 9 - Uso de textura em cenas



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Figura 10 - Exemplo da utilização de efeitos visuais



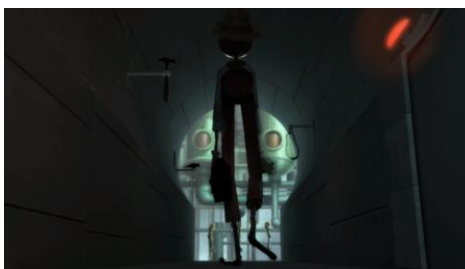
Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

3.4 MOVIMENTOS DE CÂMERA

Surgindo como instrumento narrativo, seja pela ação ou expressão dos personagens, pelo deslocamento do olhar do espectador ou pela câmera, a animação *The Scarecrow* ao apresentar o personagem protagonista e dos frequentadores da fábrica de alimentos é capaz de evidenciar e intensificar as ações e expressões desses personagens a partir da movimentação da câmera. Segundo Martin (2003, p.46) “[...] o movimento tem uma significação própria e busca exprimir, sublinhando, um elemento material ou psicológico que deve desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação.”

Em uma das cenas analisadas (fig. 11) é possível observar o uso do movimento de *travelling* frontal, onde a câmera se posiciona atrás do personagem e o acompanha para dentro do cenário na qual irá ocorrer as ações seguintes, no intuito de informar ou imergir o espectador a uma mensagem ou situação.

Figura 11 - Movimentação da câmera: *Travelling* frontal



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Em outra cena (fig. 12) a filmagem acontece com o movimento *travelling* lateral, a câmera se posiciona dessa vez contrária ao personagem porém o movimento é lateral da esquerda para direita remetendo a ideia de espaço do cenário, do tempo e localização.

Figura 12 - *Travelling* lateral com início em 2:35



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

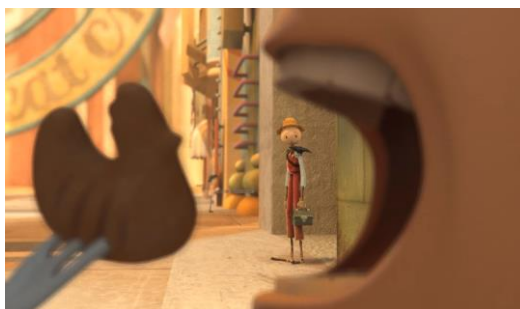
3.5 ENQUADRAMENTOS E PLANOS

Para Mazzoleni, os planos capturam os cenários em diferentes “ângulos” (*contra-plongée* e *plongée*) que busca capturar com mais firmeza alguma impressão sentida pelo personagem ou até mesmo demonstrar algo que esteja regendo esses sentimentos. Afirmando:

O *plongée* quando se filma de cima para baixo, tem como efeito subjetivo, diminuir o indivíduo, afim de esmagá-lo moralmente, atribuindo sentido de inferioridade. O *contra-plongée* se filma de baixo para cima, onde a objetiva fica abaixo do nível normal do olhar. Esse, ao contrário do *plongée*, passa a ideia de superioridade, de poder e exaltação, fazendo com que os personagens se tornem-se magníficos. O modo como o personagem se encontra enquadrado na “moldura-quadro” dita muito da capacidade de projeção da mesma. (MAZZOLENI, 2005, p. 32)

Em um dos enquadramentos (fig. 13), há uma liberdade dos planos, sendo possível observar um *ponglée* em close do 1º plano desfocado e um plano geral do 2º plano com o personagem protagonista em evidência. Podendo concluir-se que se trata de um plano geral, com profundidade de campo nítida para com os elementos componentes do cenário bem como o personagem.

Figura 13 - Plano geral em 0:54



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

A cena seguinte analisada (fig. 14), faz uso do plano americano em *contra-plongée* servindo para a busca de elementos no cenário que contextualizam a expressão de desapontamento do personagem protagonista.

Figura 14 - Plano Americano em 0:53



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

3.6 CENÁRIO E OBJETOS DE CENA

Segunda Casetti (1999), o espectador, portanto, já equipado de uma bagagem social e cultural, estabelece associações de forma espontânea quando observa determinadas composições, podendo desenvolver sentimentos pejorativos e negativos. Na fotografia contrastada é notável o jogo de luzes e sombras que garante uma iluminação dramática. O trabalhado uso do claro-escuro, além de traduzir a temática

abordada – o caos, a revelação dos maus tratos – confere relevo à imagem e atinge o imaginário do espectador, vindo ocasionar sensações únicas. (fig. 15)

Figura 15 - O uso de texturas, sombras e cores em 0:27



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Os cenários ambientados em sua maioria são pacatos e sinuosos, compostos por linhas diagonais, curvas com formas pontiagudas e desproporcionais, além de listras horizontais sendo possível observar ainda, o uso de texturas que consolidam ainda mais o caráter monótono.

Em comparação ao cenário da fazenda, se torna oposta, uma vez imersa em uma paleta de cores vivas e brilhantes em que predominam o vermelho e o verde, e que confere a ela um caráter sereno (fig. 16). Os objetos de cena, que antes eram pontiagudos e desordenados, são, agora, suavizados e assumem uma estética mais uniforme, com extremidades arredondadas compatíveis com os elementos de cena que tendem a ser mais redondos.

Figura 16 - O uso de texturas, sombras e cores em 0:04



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

3. 7 PALETA DE CORES

De acordo com Martin (2003, p. 68), as cores surgem, como um dos principais cúmplices narrativos ao serem carregadas de uma forte expressividade, promovendo nos espectadores efeitos diretos e espontâneos, além de essencialmente visuais, o que potencializa o processo de identificação e elimina toda a necessidade de explicar diversas coisas por meio da fala dos personagens – que nem sempre conseguem alcançar as desejáveis sensações. (fig. 17)

A cor deixou de ser direcionada exclusivamente ao realismo quando “[...] os diretores compreenderam que ela não precisava ser realista [...] e que deveria ser utilizada antes de tudo em função dos valores [...] e das implicações psicológicas e dramáticas das diversas tonalidades (cores quentes e cores frias).” (MARTIN, 2003, p. 68).

Figura 17 - O uso de texturas, sombras e cores em 0:04



Fonte: Paleta de "The Scarecrow" captura de tela do site De Graeve *Color Palette Generator*

As cores aplicadas, escuras e com pouca saturação, evidenciam a falta de emoção envolvida no cotidiano do personagem protagonista. Mazzoleni (2005, p. 60) coloca que o uso de determinadas cores nos cenários complementa-se com seu emprego nas cenas e personagens, construindo uma ligação fluida que permeia a animação em sua totalidade e contribui, em aplicação detalhada, para o desenvolver da narrativa.

Em linhas gerais, um universo melancólico é concebido a partir de uma paleta de cores escura e sem vida para que, em contrapartida, seja apresentada uma atmosfera completamente oposta à primeira, cuja composição cromática perpassa os extremos da intensidade da cor, gerando um impacto a partir de uma suposta comparação realizada espontaneamente pelo espectador. (fig. 18)

Figura 18 - Construção de universos oposto em 2:19



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online

Descrito por Ebert (2012), a impressão que o espectador tem é a de que o personagem recebe uma dose de coloração que o torna mais “vivo” – criando-se uma irônica contradição e revertendo valores. Atribuindo simbologias, que uma vez bem escolhidas, contribuem para a montagem externa e interna dos elementos da narrativa, tornando uma parte indispensável para comunicação. O mundo com pouca saturação aparece sempre associado à tristeza e à melancolia, ao passo que aquele com cores bastante saturadas se relacionam com um estado inovador de mudança.

3.8 CONSTRUÇÃO E PROPORÇÃO DE PERSONAGEM

O Espantalho é tido como um personagem redondo por apresentar um grau de complexidade maior que os outros e ter as cinco características de Gancho (1998), são elas: físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais. A fisionomia magra e vestimenta velha e suja evidenciam não só sua baixa classe social como também seu trabalho. Ao se mostrar triste com situações que ocorrem dentro de seu universo, o Espantalho enquadra-se como um personagem de boa moral.

O design do Espantalho apresenta traços simples e poucos detalhes, o que ajuda em uma rápida identificação do personagem, que é alto, magro e quase sempre está meio curvado, passando ideia de cansaço ou tristeza. (fig. 19) Os traços de personalidade, pensamento e atitude, suscitam determinadas ações e reações. no decorrer das cenas.

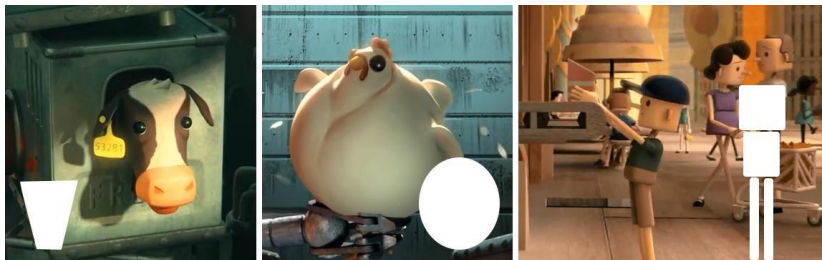
Figura 19 - Descrição do personagem



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online e montagem realizada pelos autores do artigo

Observando outros personagens da trama vemos uma coerência visual pois é seguido um mesmo estilo gráfico de formas simples e geométricas.(fig. 20)

Figura 20 -Formas geométricas presente nos personagens



Fonte: "The Scarecrow" captura de tela vídeo online e montagem realizada pelos autores do artigo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise, foi possível perceber que o audiovisual trata-se mais do que apenas técnica ou arte. A animação, por si, apresenta uma magnitude estética, por assim dizer, fazendo-a rara na era da produção e reprodutibilidade técnica da imagem. Para a empresa Chipotle, talvez seja a maneira como o seu conceito não seja tratado e visto apenas como mais um trabalho, mais uma campanha mas sim uma real comunicação, essa, através da animação avistando uma tentativa de reposicionamento diante dos concorrentes que praticam o clichê.

Para nós, a experiência serviu para expor uma postura que vem de dentro, do real conceito e da defesa por um ideal. Destoante diante de uma da transparência corporativa, onde empresas precisam ter caráter, princípios e personalidade para mostrarem quem são na sua essência. Acreditamos que apenas dessa maneira, as pessoas reconhecerão o real valor e vão querer fazer parte disso, destinando seu dinheiro para negócios mais “saborosos”, e que possam estar fazendo a diferença.

Percebemos com esse trabalho, o quanto o assunto é finalmente abordado de forma ampla e detalhada através da técnica da animação. Por mais que ainda seja algo presente de eufemismo e a não chegada da solução ideal mas já vemos como um caminho para conscientizar o público consumidor, estimulando e induzindo a procura por marcas e produtos que prezam pela ética.

REFERÊNCIAS

BESEN, Ellen. **Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator**, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist, and Game Developer Should Know, California: Michael Wiese Productions & Studio City, 2008.

CASETTI, Francesco; CHIO, Frederico di. **Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación**. Barcelona: Paidós, 1999

EBERT, Carlos. **A cor no Cinema – Colorizados e coloridos**. AIP Cinema. 2012.

Disponível em

<http://www.academia.edu/attachments/32492330/download_file?st=MTQ5MzQwOTg1OCwxODcuNjQuMzcuNTY%3D&s=swp-splash-header> Acesso em: 26 de julho de 2016.

GANCHÓ, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo, Ática, 2004. (Série Princípios).

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**, London: Routledge, 2011.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MAZZOLENI, Arcangelo. **O ABC da Linguagem Cinematográfica**, Cine-Clube de Avanca, 2005.