



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
Faculdade de Tecnologia - Curso de Design

Design e Animação: Sugerindo narrativas do folclore Amazônico através da técnica Motion Graphics

Vinicius Paes de Mello

Trabalho de Conclusão de Curso

MANAUS, JUNHO DE 2023

VINICIUS PAES DE MELLO

Design e Animação: Sugerindo narrativas do folclore Amazônico através da técnica Motion Graphics.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Amazonas como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: **Profa, Dra. Karla Mazarelo Pacheco**

MANAUS, JUNHO DE 2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

M527d Mello, Vinicius Paes de
Design e Animação: Sugerindo narrativas do folclore amazônico
através da técnica Motion Graphics / Vinicius Paes de Mello . 2023
141 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Karla Mazarelo Maciel Pacheco
TCC de Graduação (Design) - Universidade Federal do
Amazonas.

1. Design. 2. Animação. 3. Motion Graphics. 4. Folclore
Amazônico. I. Pacheco, Karla Mazarelo Maciel. II. Universidade
Federal do Amazonas III. Título

Design e Animação: Sugerindo narrativas do folclore Amazônico através da técnica Motion Graphics

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado como adequado para a obtenção do título de Bacharel em Design pela Universidade Federal do Amazonas.

Profa. Patrícia dos Anjos Braga Sá dos Santos, Dra.

Coordenadora do Curso

BANCA EXAMINADORA.

Profa. Karla Mazarelo Maciel Pacheco, Dra.

Presidente

Profa. Larissa Albuquerque de Alencar, Dra.

Membro

Prof. Almir Pacheco, Dr.

Membro

AGRADECIMENTOS

Agradeço as centenas de pessoas que cruzaram meu caminho e que mesmo sem saberem, somaram suas inúmeras contribuições tornando esse trabalho possível.

Agradeço primeiramente a minha família, em especial minha mãe, que forma metade do que sou, e que de forma direta e indireta me deu as ferramentas e suporte que me permitiram que pudesse chegar até aqui.

Agradeço aos meus amigos que conheci durante a jornada, em especial Rodrigo e Luiza, por todo apoio, torcida e por serem uma grande fonte de inspiração enquanto pessoas e profissionais e que juntos complementam a outra metade de mim.

Agradeço aos meus colegas de trabalho, que me deram apoio e suporte para a construção deste trabalho em momentos tão corridos.

Agradeço a minha orientadora Prof. Dr^a. Karla Mazarelo, por todos os ensinamentos e oportunidades proporcionados durante o curso e que mesmo com pouco tempo e dificuldade não desistiu e possibilitou que este possa ter vindo a existir.

RESUMO

O *motion graphics* vive no hibridismo entre o design e animação, e essa característica lhe garante ser o meio de comunicação mais potente possível, pois cada segundo comunica de forma efetiva e eficaz, seja na sua imagem, som ou movimento. Mas apesar de toda essa potência comunicacional o *motion graphics* ainda não é percebido enquanto peça narrativa. Pensando nisso, buscando evidenciar seu caráter narrativo, uniu-se esse meio de comunicação moderno, com o meio de comunicação mais tradicional em uma cultura, o folclore, no caso, as narrativas folclore amazônico, buscando entender como se comporta em contextos midiáticos e quais elementos o compõem. Assim, usando a metodologia 4D, construiu-se uma peça de *motion graphics* obtendo como temática uma das personagens do folclore amazônico, desenvolvendo uma narrativa inteiramente visual, aproveitando dos recursos de comunicação que da animação e do design.

Palavras-chave: Design, Animação, Motion Graphics, Folclore Amazônico.

ABSTRACT

Motion graphics lives in the hybridism between design and animation, and this trait makes it the most powerful way of communication possible, as every second communicates effectively and efficiently, whether in its imagery, sound, or movement. But despite all this communicational power, motion graphics is still not perceived as a narrative piece, being primarily associated with the areas in which it is inserted, such as broadcasting, for example. With that in mind, seeking to highlight its narrative characteristic, this modern medium of communication was united with the most traditional medium of communication in a culture, its folklore, and in this case, Amazonian folklore, seeking to understand how it behaves in media contexts and what elements compose it. Thus, using the 4D methodology, a motion graphics piece was built, taking as a theme one of the characters from Amazonian folklore, developing an entirely visual narrative, seizing the communication advantages in animation and design.

Keywords: Design, Animation, Motion Graphics, Amazonian Folklore.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - FRAMES CURTA "VERMINE" (2019)	3
FIGURA 2 - FRAMES CURTA "LAMENT" (2018)	3
FIGURA 3 - CONCENTRAÇÃO DE PROFISSIONAIS POR REGIÃO (CARDOSO, 2021) 4	
FIGURA 4 - FRAME CURTA "SINS" (2016)	4
FIGURA 5 - PINTURA RUPESTRE ENCONTRADA NA CAVERNA CHAUVET, FRANÇA.	10
FIGURA 6 - VASO SHAHR-E SŪKHTÉ	10
FIGURA 7 - SESSÕES PINTADAS NO VASO SHAHR-E SŪKHTÉ	10
FIGURA 8 - TAUMATRÓPIO, USANDO O CONCEITO DE PERSISTÊNCIA DA VISÃO	11
FIGURA 9 - FRAME DO CURTA "HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES" (1906)..	11
FIGURA 10 - FRAMES CURTA "FANTASMAGORIA" (1908)	12
FIGURA 11 - FRAME CURTA "O KAISER" (1917)	12
FIGURA 12 - POSTER ORIGINAL FILME "BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES" (1937)	13
FIGURA 13 - POSTER ORIGINAL FILME "EL APOSTOL" (1917)	13
FIGURA 14 - FRAME FILME "SINFONIA AMAZÔNICA" (1953)	14
FIGURA 15 - FRAME DA SÉRIE TELEVISIVA "CRUSADER RABBIT"	14
FIGURA 16 - FRAME DO CURTA "LUXO JR." (1986)	15
FIGURA 17 - POSTER ORIGINAL FILME "TOY STORY" (1995)	16
FIGURA 18 - POSTER ORIGINAL FILME "CASSIOPÉIA" (1996)	16
FIGURA 19 - FRAME DO FILME "COM AMOR, VAN GOGH" (2017)	17
FIGURA 20 - PLANO GERAL	18
FIGURA 21 - PLANO CONJUNTO	18
FIGURA 22 - PLANO MÉDIO	19
FIGURA 23 - PLANO AMERICANO	19
FIGURA 24 - MEIO PRIMEIRO PLANO	19
FIGURA 25 - PRIMEIRO PLANO	20
FIGURA 26 - PRIMEIRÍSSIMO PLANO	20
FIGURA 27 - PLANO DETALHE	20
FIGURA 28 - ÂNGULO NORMAL	20
FIGURA 29 - PLONGÉE	21
FIGURA 30 - CONTRA-PLONGÉE	21
FIGURA 31 - ÂNGULO FRONTAL	22
FIGURA 32 - ÂNGULO 3/4	22
FIGURA 33 - ÂNGULO DE PERFIL	22
FIGURA 34 - ÂNGULO DE NUCA	23
FIGURA 35 - EFEITO KULESHOV	24
FIGURA 36 - COMPARAÇÃO DE ESTILO ENTRE O FILME "ROOTY TOOT TOOT" (UPA) E "BAMBI" (DISNEY)	25
FIGURA 37 - FRAME SÉRIE "HAPPY TREE FRIENDS"	26
FIGURA 38 - 1.33 RATIO	27
FIGURA 39 - 2.35 RATIO	28
FIGURA 40 - 1.77 RATIO	28
FIGURA 41 - FRAME DO CURTA "FAST OR FURRY-OUS" (1949), COM PERSONAGENS PRINCIPAIS O PAPA-LÉGUAS E O COIOTE	29

FIGURA 42 - FRAME DO CURTA "RABID RIDER" (2010), COM PERSONAGENS PRINCIPAIS O PAPA-LÉGUAS E O COIOTE	29
FIGURA 43 - FRAME DO FILME "AKIRA" (1988)	31
FIGURA 44 - FRAME CURTA "USE INSTRUCTIONS" (1989)	32
FIGURA 45 - POSTER FILME "A REVOLUÇÃO DOS BICHOS" (1954).....	32
FIGURA 46 - FRAME DO FILME "REI LEÃO" (1994).....	33
FIGURA 47 - FRAME DO SERIADO "BOJACK HORSEMAN".....	34
FIGURA 48 - FRAME DO CURTA "TANGO NERO" (2005)	35
FIGURA 49 - FRAME DO VÍDEO "HOW A CAR ENGINE WORKS" (2021)	36
FIGURA 50 - FRAMES SEQUÊNCIA DE ABERTURA DO FILME ANATOMY OF MURDER"(1959).....	37
FIGURA 51 - FRAMES DO FILME "BALLET MECHANIC " (1923)	38
FIGURA 52 - TIMELINE DAS DEFINIÇÕES DO MOTION GRAPHICS (PARTE 01), POR CLARISA E. CARUBIN	39
FIGURA 53 - TIMELINE DAS DEFINIÇÕES DO MOTION GRAPHICS (PARTE 02), POR CLARISA E. CARUBIN	40
FIGURA 54 – PONTO	44
FIGURA 55 – LINHA	44
FIGURA 56 – FORMA	45
FIGURA 57 – DIREÇÃO.....	45
FIGURA 58 – TOM	45
FIGURA 59 - COR (SISTEMA DE COR LUZ, RGB).....	46
FIGURA 60 – TEXTURA	46
FIGURA 61 – ESCALA.....	47
FIGURA 62 – DIMENSÃO.....	47
FIGURA 63 - 12 PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO	51
FIGURA 64 - FRAMES SEQUÊNCIA DE ABERTURA DO FILME "PSICOSE" (1960)	52
FIGURA 65 - FRAMES DO CURTA "CINEMATICS" (2014).....	52
FIGURA 66 – FRAMES DO SPOT COMERCIAL DA TRANSMISSÃO OFICIAL DA PARAOLÍMPIADAS 2016 NO CHANNEL 4	53
FIGURA 67 - FRAMES SEQUÊNCIA DE CREDITOS DO FILME "OS INCRÍVEIS" (2004)	54
FIGURA 68 – FRAMES CURTA “FIRST STEPS” PARA CHILDLINE	54
FIGURA 69 - FRAMES CURTA "FOOD FOR THOUGHT"	55
FIGURA 70 - VIDEO DE ABERTURA DA CONFERÊNCIA MUNDIAL DE DESENVOLVEDORES DA APPLE, QUE OCORREU EM 2013.	56
FIGURA 71 - VÍDEO PROMOCIONAL UBER.....	56
FIGURA 72 - SEQUÊNCIA DE QUADRADO ESCALANDO SEU TAMANHO EM FUNDO BRANCO	57
FIGURA 73 - PERSONAGEM CUCA REPRESENTADA NA SÉRIE ANIMADA “SÍTIO DO PICAPAU AMARELO”	58
FIGURA 74 - ATRIZ ALESSANDRA NEGRINI INTERPRETANDO A PERSONAGEM CUCA NO SERIADO "CIDADE INVISÍVEL.....	59
FIGURA 75 - CONCEITO VISUAL DO MAPINGUARI PARA O JOGO “GUERREIROS FOLCLÓRICOS”	60
FIGURA 76 - CONCEITO VISUAL MATINTA PERERA PARA O PROJETO GURI.....	61
FIGURA 77 - CONCEITO VISUAL BOTO PARA O SERIADO "JURO QUE VI”.....	61
FIGURA 78 - CONCEITO VISUAL CURUPIRA POR BRUNO FELTRAN	62

FIGURA 79 - CONCEITO VISUAL COBRA GRANDE POR EDUARDO DUVAL, FRATA SOARES E ANDRÉ LEÃO	63
FIGURA 80 - CONCEITO VISUAL LENDA DA VITÓRIA-RÉGIA PARA O CARD GAME "LENDAS E BATALHAS"	64
FIGURA 81 - CONCEITO VISUAL LENDA DO GUARANÁ POR NATHALIA SOBRINHO	65
FIGURA 82 - CONCEITO VISUAL LENDA DO PIRARUCU POR VINÍCIUS GALHARDO	66
FIGURA 83 - POSTER DE DIVULGAÇÃO DA PEÇA "A LENDA DO AÇAÍ" PROMOVIDO PELO MUSEU SACACA NO MACAPÁ.	67
FIGURA 84 - METODOLOGIA 4D DESENVOLVIDA POR ARTHUR HENRIQUE OLIVEIRA CARDOSO.....	71
FIGURA 85 - FASE DIAGNÓSTICO	71
FIGURA 86 - FASE DIRECIONAMENTO	72
FIGURA 87 - FASE DESENVOLVIMENTO	72
FIGURA 88 - FASE DESFECHO	72
FIGURA 89 - PERSONAGENS DO CURTA "SINS", CONSTRUÍDOS COM A TÉCNICA DE FOTOCOLAGEM	76
FIGURA 90 - OBJETOS 3D PRIMITIVOS, UTILIZADOS NO DECORRER DO CURTA "SINS"	76
FIGURA 91 - PALETA DE CORES CURTA "SINS"	76
FIGURA 92 - TEXTURAS FOTOGRÁFICAS E TEMPORALIZADAS NO CURTA "SINS".....	76
FIGURA 93 - PROPORÇÃO DE TELA CURTA "SINS"	77
FIGURA 94 - PERSONAGEM ANTROPOMÓRFICO DO CURTA "SINS".....	78
FIGURA 95 - RIMA VISUAL NO CURTA "SINS"	79
FIGURA 96 - SEQUÊNCIA LINGUAGEM ZEUGMA NO CURTA "SINS"	79
FIGURA 97 - FRAMES DO CURTA "RELATIONSHAPES"	80
FIGURA 98 - FRAME DA CENA 10 "EFFECTIVE COMMUNICATION"DO CURTA "RELATIONSHAPES"	80
FIGURA 99 - FRAMES CENA 5 "KISS ME" DO CURTA "RELATIONSHAPES"	81
FIGURA 100 - TÉCNICAS USADAS NO CURTA "RELATIONSHAPES"	81
FIGURA 101 - PROPORÇÃO DE TELA DO CURTA "RELATIONSHAPES"	82
FIGURA 102 - FRAME SEQUÊNCIA DE ABERTURA DO SERIADO "RUPTURA"	83
FIGURA 103 - POSTER E CENAS DO SERIADO "RUPTURA".....	83
FIGURA 104 - COMPOSIÇÕES SURREALISTAS NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE "RUPTURA"	84
FIGURA 105 - ATIVOS DE CENA HIPERREALISTAS NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE "RUPTURA"	84
FIGURA 106 - PERSPECTIVA ORTOGRÁFICA NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE "RUPTURA"	85
FIGURA 107 - PALETA DE CORES SEQUÊNCIA DE ABERTURA "RUPTURA"	85
FIGURA 108 - PROPORÇÃO DE TELA SEQUÊNCIA DE ABERTURA "RUPTURA".....	86
FIGURA 109 - "FABRICAÇÃO" NA RECONSTRUÇÃO DOS CENÁRIOS DO SERIADO "RUPTURA"	87
FIGURA 110 - METONÍMIA NA REPRESENTAÇÃO DO ELEVADOR	87
FIGURA 111 – METONÍMIA NA REPRESENTAÇÃO DA "GOSMA PRETA"	87
FIGURA 112 - CHIAMUS NA ESTRUTURA NARRATIVA DA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE "RUPTURA"	88
FIGURA 113 - PESQUISA COMPARATIVA GOOGLE TRENDS	91

FIGURA 114 - PESQUISA COMPARATIVA GOOGLE TRENDS	93
FIGURA 115 - PESQUISA COMPARATIVA GOOGLE TRENDS	94
FIGURA 116 - PESQUISA COMPARATIVA GOOGLE TRENDS	95
FIGURA 117 - PESQUISA COMPARATIVA GOOGLE TRENDS	96
FIGURA 118- CONCEITO 01, ALTERNATIVA CURUPIRA	100
FIGURA 119 - CONCEITO 02, ALTERNATIVA CURUPIRA	100
FIGURA 120 - CONCEITOS TEMÁTICOS PARA CONSTRUÇÃO DE ROTEIRO ALTERNATIVA CURUPIRA	100
FIGURA 121 - ROTEIRO ALTERNATIVA CURUPIRA	101
FIGURA 122 - THUMBNAILS ALTERNATIVA CURUPIRA	102
FIGURA 123 - ESQUEMA ANIMAÇÃO DE ABERTURA E FECHAMENTO PROPOSTO PARA ALTERNATIVA 01	102
FIGURA 124 - THUMBNAIL SELECIONADO PARA CONSTRUÇÃO DO STYLEFRAME	103
FIGURA 125 - STYLEFRAME ALTERNATIVA CURUPIRA	103
FIGURA 126 - ROTEIRO ALTERNATIVA MATINTA-PERERA	105
FIGURA 127 - THUMBNAILS ALTERNATIVA MATINTA-PERERA	106
FIGURA 128 - THUMBNAIL SELECIONADO PARA CRIAÇÃO DE STYLEFRAME	106
FIGURA 129 - STYLEFRAME MATINTA-PERERA	107
FIGURA 130 - ROTEIRO ALTERNATIVA VITÓRIA-RÉGIA	108
FIGURA 131 - THUMBNAILS ALTERNATIVA VITÓRIA-RÉGIA	109
FIGURA 132 - THUMBNAIL SELECIONADO PARA MONTAR STYLEFRAME	109
FIGURA 133 - STYLEFRAME ALTERNATIVA VITÓRIA-RÉGIA	110
FIGURA 134 - APRESENTAÇÃO DE ALTERNATIVAS ENTREVISTA EM GRUPO	111
FIGURA 135 - SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS POR EIXO	111
FIGURA 136 - LOGOS BANCOS DE SONS E MÚSICAS "FREESOUND" E "FREEPD"	113
FIGURA 137 - ATIVOS "NAIÁ"	114
FIGURA 138 - PROCESSO DE MODIFICAÇÃO E PREPARAÇÃO DE ATIVOS	114
FIGURA 139 - CONSTRUÇÃO ATIVO LUA	115
FIGURA 140 - CONSTRUÇÃO PLANTA VITÓRIA-RÉGIA	115
FIGURA 141 - CONSTRUÇÃO FLOR VITÓRIA-RÉGIA	115
FIGURA 142- CONSTRUÇÃO RAIZ VITÓRIA-RÉGIA	116
FIGURA 143 - CONSTRUÇÃO ÁRVORE	116
FIGURA 144 - COMPOSIÇÕES CONSTRUÍDAS DENTRO DO SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS	117
FIGURA 145 - CONSTRUÇÃO DE ANIMATIC NO SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO	118
FIGURA 146 - ANIMAÇÃO DENTRO DO SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS	118
FIGURA 147 - INTERPOLAÇÃO ANIMAÇÃO DE ESCALA "LUA"	119
FIGURA 148 - EFEITO MIRROR ATIVO FOLHA VITÓRIA-RÉGIA	119
FIGURA 149 - ANIMAÇÃO FLOR VITÓRIA-RÉGIA NO SOFTWARE BLENDER	120
FIGURA 150 - EDIÇÃO DENTRO DO SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO	120
FIGURA 151 - EFEITO RUÍDO APLICADO	121
FIGURA 152 - ELEMENTOS TEMÁTICOS PRESENTES NA PEÇA	123
FIGURA 153 - PROJETO DENTRO DA PLATAFORMA YOUTUBE	124
FIGURA 154 - PROPORÇÃO DE TELA E TAMANHO EM PIXELS	124
FIGURA 155 - QUANTITATIVO DE CENAS	125
FIGURA 156 - COMPOSIÇÃO CENTRAL	126

FIGURA 157 - COMPOSIÇÃO DIAGONAL CRESCENTE	126
FIGURA 158 - PALETA DE CORES	127
FIGURA 159 - PLANOS ABERTOS	127
FIGURA 160 - PLANOS DETALHE.....	128
FIGURA 161 - PRIMEIRO PLANO.....	128
FIGURA 162 - USO DE ÂNGULOS	129
FIGURA 163 – CORTE	129
FIGURA 164 - PULL BACK	130
FIGURA 165 - TRANSIÇÃO EFEITO.....	130
FIGURA 166 - TRANSIÇÃO PONTO DE VISTA NAIÁ	130
FIGURA 167 - TRANSIÇÃO FUSÃO	131
FIGURA 168 – METONÍMIA REPRESENTAÇÃO	131
FIGURA 169 - USO DE METONÍMIA NA TRANSIÇÃO E TRILHA SONORA.....	132
FIGURA 170 - USO DE ZEUGMA.....	132
FIGURA 171 - ALITERAÇÃO VISUAL	132
FIGURA 172 - FRAMES PROJETO FINAL.....	136

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - REQUISITOS E PARÂMETROS	96
TABELA 2 - SELEÇÃO ALTERNATIVA POR EIXOS	112
TABELA 3 - VALOR PROFISSIONAL	133
TABELA 4 - VALOR SERVIÇOS	133
TABELA 5 - ESTIMATIVA VALOR TOTAL PROJETO	134

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
1.1. MOTIVAÇÕES DA PESQUISA	2
1.2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA	2
1.3. PROBLEMA IDENTIFICADO	3
1.4. OBJETIVOS	5
1.4.1. Objetivo Geral	5
1.4.2. Objetivos Específicos.....	5
1.5. JUSTIFICATIVA	5
1.6. DELIMITAÇÃO DA PESQUISA	6
CAPÍTULO 2	7
2.1. ANIMAÇÃO	8
2.1.1. Definição	8
2.1.2. História	9
2.1.3. Linguagem Visual	16
2.1.3.1. Linguagem Cinematográfica.....	17
2.1.3.2. Estética.....	25
2.1.3.3. Possibilidades Narrativas.....	30
2.2. MOTION GRAPHICS	37
2.2.1. Definição	37
2.2.2. Áreas de atuação.....	41
2.2.3. Linguagem	43
2.2.3.1. Construção de Imagem	43
2.2.3.2. Movimento.....	48
2.2.3.3. Capacidade comunicacional.....	51
2.3. NARRATIVAS DO FOLCLORE AMAZÔNICO	57
2.3.1. Folclore no contexto midiático	57
2.3.2. Principais Lendas e Mitos	59
CAPÍTULO 3	68
3.1. METODOLOGIA CIENTÍFICA	69
3.1.1. Do ponto de vista de sua natureza	69
3.1.2. Do ponto de vista da forma de abordagem ao problema.....	69
3.1.3. Do ponto de vista dos objetivos	69
3.1.4. Do ponto de vista dos procedimentos técnicos	69

3.1.4.1.	Quanto às fontes de dados	69
3.1.4.2.	Quanto aos instrumentos de coleta de dados	70
3.1.5.	Do ponto de vista da avaliação de dados	70
3.2.	PESQUISA E MÉTODO PROJETUAL DO DESIGN	70
3.2.1.	Área da pesquisa	70
3.2.2.	Linha de pesquisa	70
3.2.3.	Modelo de metodologia de Design a ser utilizado para este projeto	70
3.2.4.	Etapas da pesquisa em Design	71
3.2.5.	Materiais utilizados	73
CAPÍTULO 4	74	
4.1.	ANÁLISE DE SIMILARES	75
4.1.1.	Sins, Blink My Brain	75
4.1.2.	Relationshipes, Nero Studio	79
4.1.3.	Ruptura - Sequência de abertura, Extraweg.....	82
4.1.4.	Análise Comparativa.....	88
4.2.	ANÁLISE DE DADOS	90
4.3.	REQUISITOS E PARÂMETROS	96
CAPÍTULO 5	98	
5.1.	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	99
5.1.1.	Alternativa 01 – Curupira	99
5.1.2.	Alternativa 02: Matinta Perera	104
5.1.1.	Alternativa 03: Vitória-Régia	107
5.2.	SELEÇÃO DA ALTERNATIVA	110
5.3.	DESENVOLVIMENTO	112
5.3.1.	Desenvolvimento - Criação Sonora	113
5.3.2.	Desenvolvimento - Criação Visual	113
5.3.2.1.	Ativos.....	113
5.3.2.2.	Composições	116
5.3.3.	Desenvolvimento - Animatic	117
5.3.4.	Desfecho – Animação.....	118
5.3.5.	Desfecho – Edição.....	120
5.3.6.	Desfecho – Efeitos e Finalização.....	120
CAPÍTULO 6	122	
6.1.	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	123
6.1.1.	Tema	123
6.1.2.	Mídia	124

6.1.3. Narrativa	125
6.1.3.1. Composições visuais.....	126
6.1.3.2. Linguagem cinematográfica	127
6.1.3.3. Figuras de linguagem visual	131
6.2. CUSTO DOS PRODUTOS	133
RESULTADOS	135
CONCLUSÃO	138
Referências	140

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

1. INTRODUÇÃO

1.1. MOTIVAÇÕES DA PESQUISA

O estudo atual originou-se da observação da animação como comunicador capaz de transmitir e evocar sensações ao espectador, e essa sua capacidade enquanto narrativa não é tão compreendida no âmbito de *Motion Graphics*. Para isso, pensou-se unir esse modelo de contar histórias com as narrativas mais tradicionais de uma cultura, o seu folclore. E assim, une-se a potência desse formato com a pluralidade narrativa e tradicionalidade presente no folclore amazônico.

1.2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

No âmbito de Motion, parte das produções nacionais se voltam para área criativa. Produções onde, às vezes, o foco é o mérito técnico, ou qualidade estética, se perdem em meio à imensidão de projetos. Contudo, a capacidade deste formato é quase que ilimitada e pouco explorada, o poder comunicacional é extremamente amplo, visto que quase em nenhum outro formato se pode alterar física, criar formas até então inexistentes, atrelar movimento e som, conseguindo assim mexer com o emocional de quem assiste.

Atualmente nenhuma outra mídia possui o poder de informar maior que o audiovisual, é mais dinâmico que a mídia tipográfica e bem mais atraente que a mídia estática, como exemplo vê a preferência pelo atual expoente de flyers animados na internet do que os banners clássicos. Ainda assim, se formos procurar na comunidade, a produção ainda é pouco considerada enquanto meio narrativo.

Comumente quando se deseja abordar narrativas através da animação, fazem uso de linguagens bem próximas da animação clássica e do cinema, mas o *Motion Graphics*, com suas características híbridas, permite usufruir de maneiras ímpares de se desenvolver uma narrativa. A título de comparação, podemos observar os projetos “Vermine” e “Lament”, que possuem características parecidas, onde a linha do enredo é guiada por um poema. “Vermine”, o poema é utilizado em contraste ao conflito principal da narrativa onde o personagem principal sofre violência policial em uma estação de metrô. Enquanto “Lament” busca dar forma e cores aos versos do poema, enfatizando suas ideias. As duas obras são

superficialmente parecidas a nível de estrutura, mas o uso das linguagens de animação e *motion graphics* lhe garantem efeitos diferentes, mas que ainda conseguem ser efetivas em sua comunicação.



Figura 1 - Frames curta "Vermine" (2019)

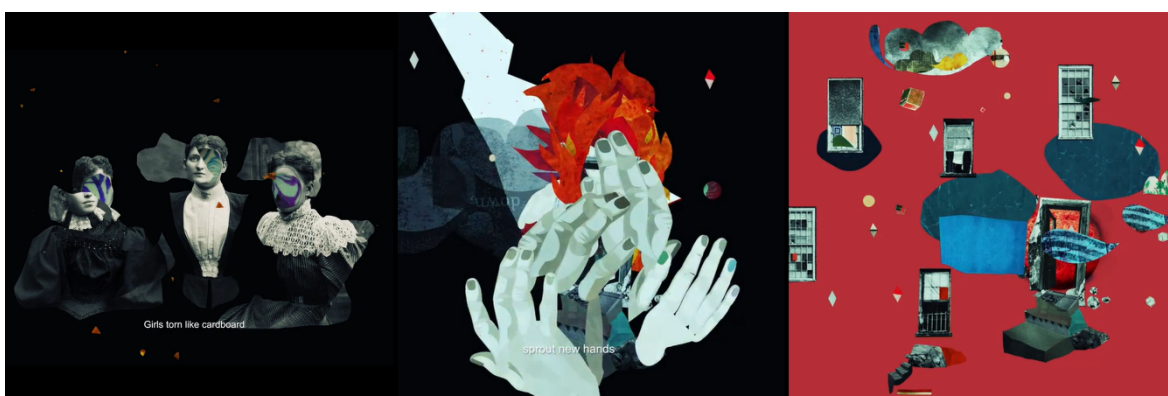


Figura 2 - Frames curta "Lament" (2018)

Para essa vertente se destacar no mercado, é necessário que possuam características estéticas díspares e atrativas, para assim atrair o espectador, roteiro e narrativa simples e intensa, usando de artifícios criativos visuais a fim de contemplar da melhor maneira o tema abordado.

1.3. PROBLEMA IDENTIFICADO

Considerando o mapa de concentração de profissionais do *motion graphics* elaborado por Cardoso (2021), observa-se que a região norte possui pouca produção de material animado, quando comparada às regiões sul e sudeste.

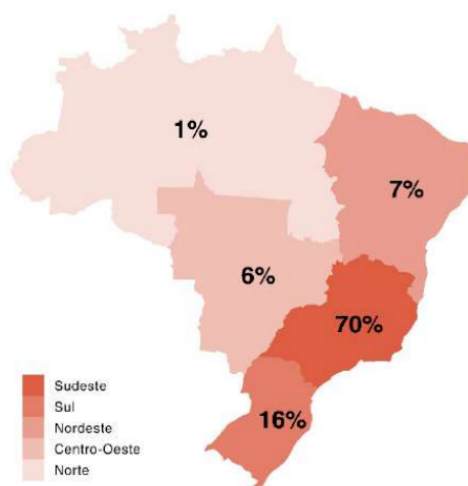


Figura 3 - Concentração de Profissionais por região (Cardoso, 2021)

Considerando o setor da área, trabalhos que fogem um pouco do padrão ou ganham muita repercussão, como é o caso da animação “SINS” (de Ariel Costa) exibido no festival brasileiro “Animotion Brasil”, ou se perdem devido à baixa visibilidade deste tipo de conteúdo. Logo se torna profícuo este tipo produção para a conscientização de determinados temas, evidenciando a relação entre temas, mídias, formatos além de decisões criativas e estéticas para a retratação.

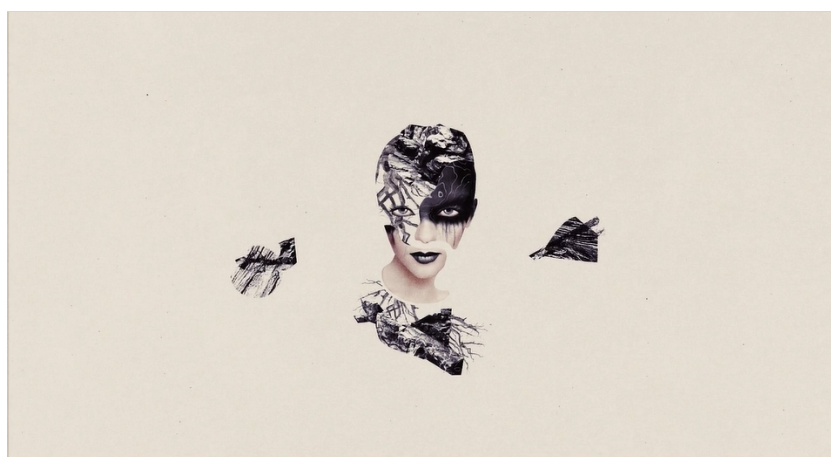


Figura 4 - Frame curta "Sins" (2016)

Considerando os problemas identificados e a proposta de estudo, surgem os seguintes questionamentos:

- Como o tema pode ser abordado através de animação?
- Quais os elementos visuais seriam adequados para a retratação?
- Como o *motion graphics* pode contemplar esta vertente?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma animação com *Motion Graphics* tendo como temática narrativas do folclore amazônico.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Compreender a influência da animação como ferramenta comunicacional;
- Identificar as capacidades comunicacionais que contemplam *motion graphics*;
- Observar os aspectos de design a serem implementadas na animação.
- Levantar informações sobre as principais narrativas presentes no folclore amazônico.
- Desenvolver um protótipo com base no estudo desenvolvido.

1.5. JUSTIFICATIVA

1.5.1 Social

Com as novas mídias de comunicação, nascidas com a difusão da internet, as culturas populares conseguem sobreviver e se promover através delas (Cardoso, 2021) e elementos culturais como as narrativas do folclore amazônico podem utilizar de novas linguagens para serem espalhadas e impactarem não somente a região norte, como também outras regiões do país.

1.5.2 Cultural

O projeto tem como intuito utilizar-se da linguagem do *motion graphics* para trazer uma nova representação das narrativas do folclore amazônico, promovendo um contexto e maneira diferente de engajar com tais elementos culturais.

1.5.3 Mercadológico

Tentar promover a produção e consumo de animação em *motion graphics* para o setor nacional e regional, assim como enaltecer uma área mais narrativa do setor, podendo esta servir como base para um possível novo expoente animado.

1.5.2 Acadêmico e Profissional

Através deste projeto será possível adquirir conhecimentos práticos e fundamentação teórica sobre a área, assim como pôr em prática certos conhecimentos obtidos ao longo do curso, não somente métodos, como técnicas e processos acadêmicos e de mercado.

1.6. DELIMITAÇÃO DA PESQUISA

O projeto consiste em analisar informações a respeito de animação e suas vertentes, enfatizando o estilo *Motion Graphics*, que atrelado ao estudo sobre narrativas no folclore amazônico, servirá como base para a produção de propostas de animações, retratando o tema de modo conceitual/subjetivo. Logo, os conceitos a serem trabalhados estão direcionados nos aspectos projetuais quanto:

- Animação: Explanar sobre as características da animação assim como sua capacidade comunicacional dando um panorama sobre o cenário atual.
- Motion Graphics: Além de ser o estilo animado que irá compor boa parte da animação, deve-se um estudo subsequente a respeito de suas características de linguagem.
- Folclore Amazônico: Analisar quais narrativas compõem o imaginário amazônico e identificar quais elementos formam tais narrativas.

Todos os conhecimentos adquiridos no decorrer do projeto serão aproveitados para a produção de uma animação.

CAPÍTULO 2

REFERENCIAL
TEÓRICO

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. ANIMAÇÃO

O universo da animação compreende uma vasta gama de elementos, formas e materiais, além de uma história centenária, onde o primeiro registro de filme animado data de 1906 (Williams, 2001). De lá para cá os avanços tecnológicos permitiram o desenvolvimento de várias técnicas e narrativas que tornaram a animação um fenômeno mundial, movimentando bilhões de dólares todo ano. A seguir serão descritos aspectos que envolvem definição, história, linguagem e estética da animação.

2.1.1. Definição

Animação, em seus mais de cem anos de história, se tornou um grande segmento da cultura mundial, estando presente em quase todas as formas de consumo midiático. Por ser tão amplo em nosso cotidiano e pelos avanços tecnológicos que o setor alcança a cada ano, existe uma certa dificuldade em definir o que é animação sem excluir alguma de sua forma de manifestação.

A mais clássica definição foi feita pela Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA), publicado em seu boletim nº 1 de 1961, onde diz que animação é “toda criação cinematográfica realizada, imagem por Imagem”, diferenciando-se do cinema “Live-Action”, que é construído através do processo mecânico de registro fotográfico automático (Moreno, 1978). Apesar de sua abrangência essa definição exclui outras manifestações da animação onde, atualmente, são mais consumidos, como na televisão e na internet.

Outra delimitação é fornecida por Frank Thomas e Ollie Johnston, que definem animação como a criação da “ilusão da vida”, buscando dar personalidade e senso de independência para o personagem através de sua movimentação e expressão corporal (Thomas & Johnston, 1981). Ainda que seja uma boa descrição do propósito do animador, limita-se apenas a categoria de Animação de personagem, deixando de lado outras formas de animação, como o Motion Graphics, e compreende outros modos de expressão artística que não são necessariamente relacionadas à produção audiovisual, como é o caso de fantoches.

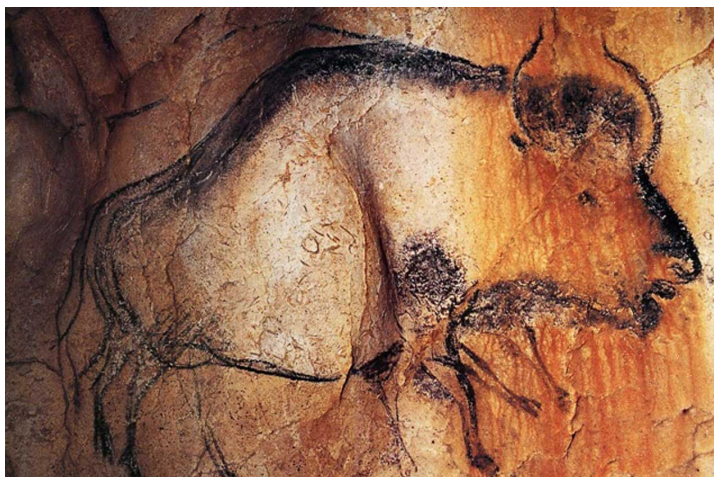
Uma definição satisfatória vem de Wells (2007), onde diz que animação é “A interpretação criativa de ‘movimento’ executado através de um processo pró-fílmico de execução gráfica e/ou construção material, e configurado como um resultado em tempo registrado”. Ao descrever animação como a “interpretação criativa de movimento”, ele abrange todas as categorias de produção de cinema e vídeo, mas a distingue pelo seu caráter gráfico e temporal, o que exclui todas as produções de registro e mecanismos que não entram como audiovisual, como fantoches mencionados no parágrafo anterior.

2.1.2. História

A arte é uma manifestação que desde os tempos das cavernas sempre foi expressa pela humanidade. A expressão artística se manifesta muito antes da linguagem escrita. Uma das interpretações clássicas da arte é a sua função naturalista, que visa representar a natureza, da forma mais real e compreensível, ao observador. E o elemento do natural que a humanidade sempre buscou representar, mas que só em tempos recentes conseguiu atingir o objetivo de forma mais eficiente, é o movimento. Podemos observar em várias obras a tentativa de passar a ideia de movimento, seja por traço, pela forma ou pela composição (Thomas & Johnston, 1981).

Uma das mais fascinantes está localizado na Caverna de Chauvet na França, onde encontra-se a pintura pré-histórica de um bisonte, onde foram pintados o dobro de patas e assim na luz oscilante, se tem ilusão de movimento (Williams, 2001).

Figura 5 - Pintura rupestre encontrada na Caverna Chauvet, França.



Fonte: <<https://compass.gameplan.com.br/um-pouco-mais-sobre-a-importancia-e-dificuldade-de-criar-uma-animacao-para-um-jogo/>>

Outro exemplo histórico, foi encontrado nas escavações da cidade queimada de Shahr-e Sūkhté, onde encontrou um vaso feito de terracota e que ao seu redor foi pintado uma sequência de imagens de uma espécie de cabra, pulando e se alimentando de uma planta (Vase de Shahr-i Sokhta, 2018).

Figura 6 - Vaso Shahr-e Sūkhté



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Animation_vase_2.jpg>

Figura 7 - Sessões pintadas no vaso Shahr-e Sūkhté

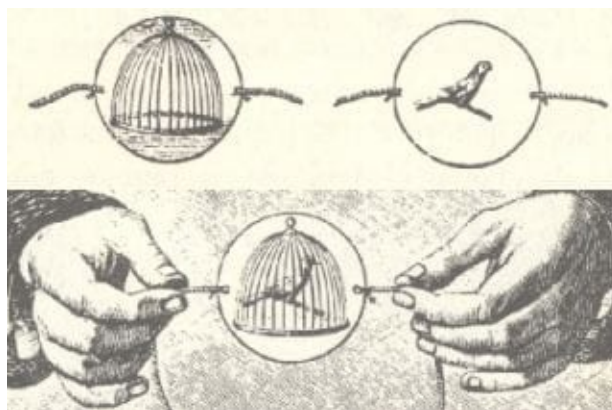


Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vase_animation.gif>

Um divisor de águas no desenvolvimento da animação, e de toda produção cinematográfica, vem com a introdução do conceito de “Persistência da Visão” descrito pelo físico Peter Mark Roget, em 1824, no artigo “The Persistence of Vision”

with Regard to Moving Objects”. O fenômeno consiste na ideia de que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo além do que é exposta, assim, com a sobreposição de uma imagem conseguinte, obtém-se a ilusão de ser apenas um único movimento (De Oliveira, 2009). Essa concepção permitiu o desenvolvimento de muitos precursores da animação como o taumatrópio, que consiste de um círculo amarrado a uma corda e contendo dois desenhos em cada face, e ao girar o círculo com a corda, as imagens tem a ilusão de serem uma só.

Figura 8 - Taumatrópio, usando o conceito de persistência da visão



Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taum%C3%A0trop.jpg>>

Animação como a gente conhece hoje em dia, só se deu com o advento da câmera filmadora no final do século XIX. James Stuart Blackton era um cartunista de jornal que entrevistava Thomas Edison que estava experimentando com imagens em movimento. Edison ficou impressionado com a rapidez que Blackton fazia seus desenhos e pediu que ele fizesse um compilado de desenhos seriados. Edison fotografou esses desenhos que resultou no primeiro filme animado, “Humorous Phases of Funny Faces” em 1906 (Williams, 2001).

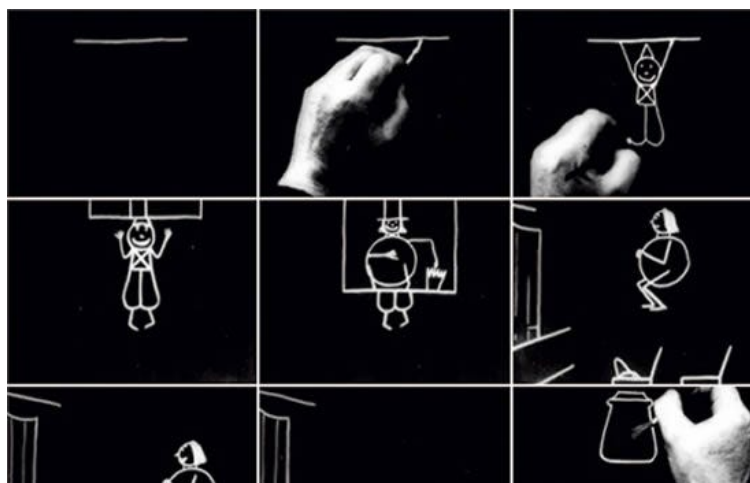
Figura 9 - Frame do curta "Humorous Phases of Funny Faces" (1906)



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I&t=4s>>

Em 1908, Emile Cohl lança, na casa de música parisiense Folies Bergère, o seu primeiro filme animado intitulado “Fantasmagoria”. Apesar dos desenhos de figuras simples com linhas brancas e fundo preto, o filme foi marcado por ser o primeiro a usar o poder narrativo da animação, e o seu diferencial imagético ao utilizar metamorfose em vez de cortes entre cada cena (Williams, 2001).

Figura 10 - Frames curta "Fantasmagoria" (1908)



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>>

No dia 22 de janeiro de 1917 era exibido no cinema Pathé o que é considerado o primeiro filme animado brasileiro, a caricatura “O Kaiser” feita por Álvaro Marins sob o pseudônimo de Seth (Moreno, 1978). O filme satiriza a figura do Imperador Alemão Guilherme II, mostrando-o cobrir um globo com um capacete e em resposta o globo cresce e o engole. Em outro momento do filme aparece a figura de Nilo Peçanha rindo intensamente.

Figura 11 - Frame curta "O Kaiser" (1917)

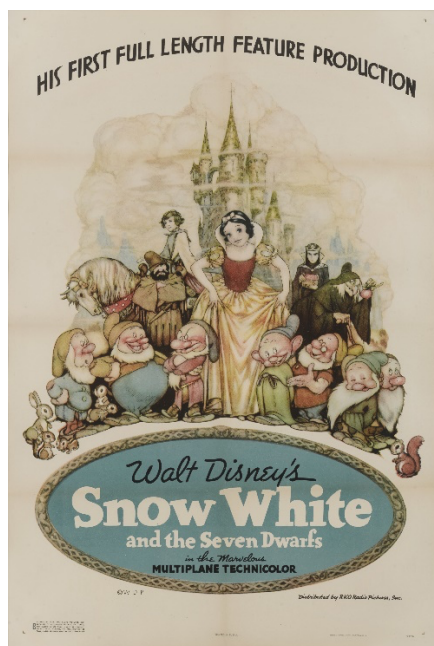


Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>>

Em 1937, Disney lança “Branca de neve e os sete anões”, que foi um grande marco para empresa, definindo muito do estilo narrativo e visual pela qual seria

reconhecida. Além do sucesso de público e crítica, ela foi marcada durante muito tempo como o primeiro filme de longa metragem animado, até ser revelado a existência do filme argentino "Él apóstol" de Quirino Cristiani, lançado em 1917 (Abril & Domínguez, 2008).

Figura 12 - Poster original filme "Branca de neve e os sete anões" (1937)



Fonte:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_\(filme\)#/media/Ficheiro:Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_(filme)#/media/Ficheiro:Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs.jpg)>

Figura 13 - Poster original filme "El Apóstol" (1917)



Fonte: <<https://cinemaemfoco.com/o-cinema-de-animacao-historia-e-filmes-que-encantam-todas-as-idades/>>

Anélio Lattini Filho entra para a história do cinema nacional ao produzir sozinho o primeiro longa metragem animado brasileiro, o filme “Sinfonia Amazônica” Lançado em 1953. Infelizmente a obra não trouxe o retorno esperado pelo autor, obrigando-o a trabalhar apenas no meio publicitário (Moreno, 1978).

Figura 14 - Frame filme "Sinfonia Amazônica" (1953)



Fonte: <<https://mubi.com/pt/films/amazon-symphony>>

Após a segunda guerra mundial, toda a indústria cinematográfica foi abalada, culminando em uma drástica queda do número produções a serem lançadas, especialmente curtas animados (BUTLER, 2006). Assim, animações foram ganhando espaço de exibição na televisão o que resultou na criação de Jay Ward e Alexander Anderson, “Crusader Rabbit”, primeira animação feita especialmente para a tv. Isso abriu espaço para estúdios que trabalhassem especialmente para o meio, como a famosa Hanna-Barbera, tendo como sua primeira produção a série “Jambo e Ruivão”.

Figura 15 - Frame da série televisiva "Crusader Rabbit"



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Crusader_Rabbit#/media/File:Crusader_Rabbit_title.jpg>

A maior expansão do cinema de animação veio na década de oitenta com o avanço da computação gráfica, dando novas possibilidades de estética em seus personagens, cenários e cenas (FOSSATTI, 2009). A maior representante desse momento era a empresa Pixar, que produziu em 1986 o curta “Luxo Jr”, a primeira animação inteiramente digital. E em 1989, lançaram o curta “Tin Toy”, que ganhou o oscar de Melhor curta-metragem animado, consolidando a animação computadorizada.

Figura 16 - Frame do curta "Luxo Jr." (1986)



Fonte: <<https://odatilografo.wordpress.com/2014/11/17/pixar-lista-22-regras-para-se-escrever-um-roteiro/>>

Em 1995 era lançado “Toy Story” o primeiro filme da parceria entre a Disney e a Pixar, e é considerado por muitos o primeiro longa-metragem animado completamente computadorizado. O filme disputava o seu pioneirismo, com o filme brasileiro “Cassiopéia”, dirigido por Clóvis Vieira e produzido pela NDR Produções. O filme teve início da produção em 1992 antes do filme da Disney, mas por conta

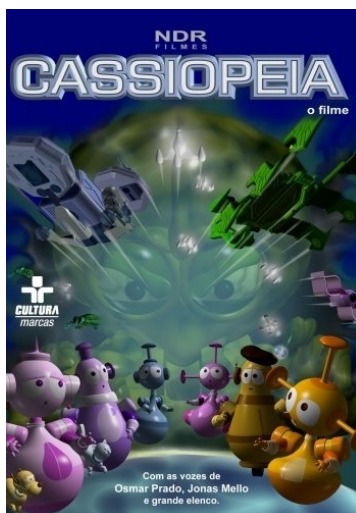
da diferença orçamentária e problemas de distribuição, o filme só conseguiu ser lançado em 1996 (FOSSATTI, 2009).

Figura 17 - Poster original filme "Toy Story" (1995)



Fonte: <https://pixar.fandom.com/pt/wiki/Toy_Story:_Os_Rivais>

Figura 18 - Poster original filme "Cassiopeia" (1996)



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cassiopeia_\(filme\)#/media/Ficheiro:Cassiopeia-poster.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cassiopeia_(filme)#/media/Ficheiro:Cassiopeia-poster.jpg)>

2.1.3. Linguagem Visual

Ao longo de sua história centenária, animação foi consolidada com uma excelente ferramenta de entretenimento, construindo uma linguagem muito própria que dificilmente é reproduzida em outras formas de produção (Wells, 2007). O seu diferencial parte da fusão entre as Artes Plásticas e o Cinema de registro, resultando em obras com grande apelo estético e um modo singular de desenvolver a narrativa.

Um grande exemplo é o filme “Com amor, Van Gogh”, dirigido por Dorota Kobiela e Hugh Welchman, que utiliza a estética pós-impressionista do pintor para representar a relação de sua biografia com suas obras.

Figura 19 - Frame do filme "Com amor, Van Gogh" (2017)



Fonte: <<https://guia.folha.uol.com.br/cinema/2021/04/conheca-os-vencedores-do-festival-sesc-melhores-filmes-e-saiba-como-assistir-online.shtml>>

2.1.3.1. Linguagem Cinematográfica

Antes de compreender como é pensada a linguagem cinematográfica, necessita-se conhecer as unidades que formam a imagem cinematográfica, que Gerbase (2012) divide em quatro categorias:

1. **FOTOGRAMA (em inglês, “FRAME”)**: É a menor unidade do cinema, que é um registro fotográfico que irá ser seguido por outro fotograma a uma certa velocidade criando a ilusão de movimento.
2. **PLANO (em inglês, “SHOT”)**: Tudo que é mostrado para o espectador de forma contínua, isto é, como uma sucessão de imagens em movimento sem interrupção de qualquer tipo.
3. **CENA (em inglês, “SCENE”)**: Um conjunto de planos que acontecem no mesmo lugar e no mesmo momento.
4. **FILME**: Um espetáculo de imagens em movimento (mais tarde acompanhadas por som), formado por uma ou mais cenas, que tem começo, meio e fim, e “mostra” alguma coisa acontecendo numa sucessão temporal.

A linguagem cinematográfica funciona na construção dessas unidades trabalhando com três elementos principais: Enquadramento; Movimento; Montagem.

2.1.3.1.1. *Enquadramento*

Refere-se a construção da imagem na tela, ou seja, como o idealizador apresenta e compõe o elemento narrativo registrado no espaço limitado da projeção. O enquadramento é determinado pelo Plano Visual e o ângulo em relação ao objeto foco. Existem diferentes classificações para esses dois elementos, mas a comum na indústria é descrita por Gerbase (2012) da seguinte forma:

- **PLANO GERAL (PG):** Apresenta um ângulo visual bem aberto, a câmera revela o cenário à sua frente. A figura humana ocupa espaço muito reduzido na tela. Ideal para locações externas ou internas de grandes proporções.

Figura 20 - Plano Geral



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PLANO DE CONJUNTO (PC):** Com um ângulo visual aberto, a câmera revela uma parte significativa do cenário à sua frente. A figura humana ocupa um espaço relativamente maior na tela. É possível reconhecer os rostos das pessoas mais próximas à câmera.

Figura 21 - Plano Conjunto



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PLANO MÉDIO (PM):** A figura humana é enquadrada por inteiro, com um pouco de “ar” sobre a cabeça e um pouco de “chão” sob os pés.

Figura 22 - Plano Médio



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PLANO AMERICANO (PA):** A figura humana é enquadrada do joelho para cima.

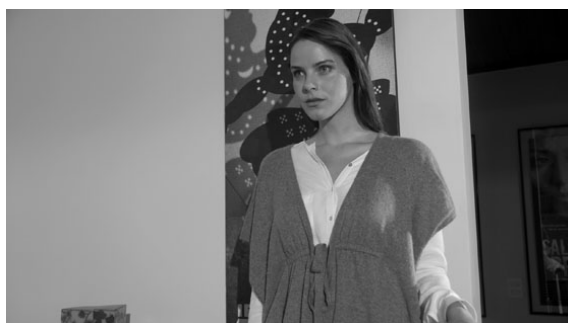
Figura 23 - Plano Americano



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **MEIO PRIMEIRO PLANO (MPP):** A figura humana é enquadrada da cintura para cima.

Figura 24 - Meio Primeiro Plano



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PRIMEIRO PLANO (PP):** A figura humana é enquadrada do peito para cima. Também chamado de “CLOSE-UP”, ou “CLOSE”.

Figura 25 - Primeiro Plano



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP):** A figura humana é enquadrada dos ombros para cima. Também chamado de “BIG CLOSE-UP” ou “BIG-CLOSE”.

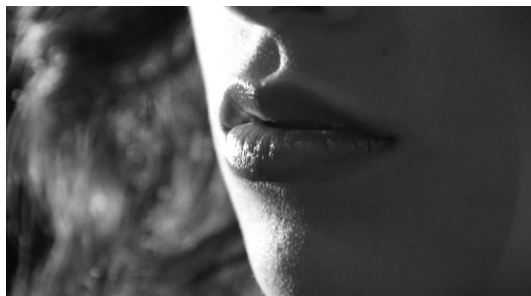
Figura 26 - Primeiríssimo Plano



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PLANO DETALHE (PD):** A câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé etc.). Também usado para objetos pequenos, como uma caneta sobre a mesa, um copo, uma caixa de fósforos etc.

Figura 27 - Plano Detalhe



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **ÂNGULO NORMAL:** quando ela está no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada.

Figura 28 - Ângulo Normal



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PLONGÉE (palavra francesa que significa “mergulho”)**: quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmara alta”.

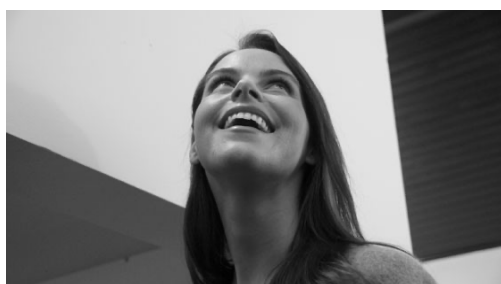
Figura 29 – Plongée



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **CONTRA-PLONGÉE (com o sentido de “contra mergulho”)**: quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmara baixa”.

Figura 30 - Contra-Plongée



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **FRONTAL:** a câmera está em linha reta com o nariz da pessoa filmada.

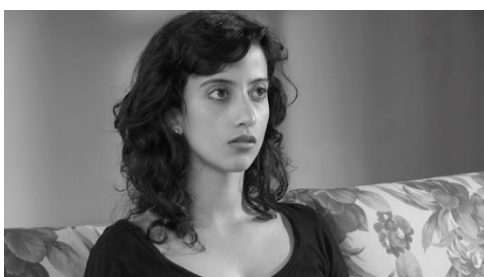
Figura 31 - Ângulo Frontal



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **3/4:** a câmera forma um ângulo de aproximadamente 45 graus com o nariz da pessoa filmada. Essa posição pode ser realizada com muitas variantes.

Figura 32 - Ângulo 3/4



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **PERFIL:** a câmera forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada. O perfil pode ser feito à esquerda ou à direita.

Figura 33 - Ângulo de Perfil



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

- **DE NUCA:** a câmera está em linha reta com a nuca da pessoa filmada.

Figura 34 - Ângulo de Nuca



Fonte: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>

Com esses parâmetros de imagem, o realizador obtém várias possibilidades narrativas, podendo deixar certas ações fora do enquadramento, mostrar apenas um detalhe significativo ou simbólico, mudar o ponto de vista da cena, entre outras técnicas que ajudam a dar ênfase a um significado, a uma emoção, a uma característica de um personagem por exemplo (Martin, 2005).

2.1.3.1.2. *Movimento*

Movimento é o que distingue o cinema da fotografia, podendo alterar o plano com apenas um movimento de câmera, dessa forma, obtêm-se mais dinamismo e magnetismo na imagem. Gerbase (2012) classifica movimento em quatro tipos:

- **Movimentos dentro do quadro:** Com a câmera parada, pessoas e objetos mudam de posição, tanto lateralmente quanto afastando-se ou aproximando-se da câmera (ou numa combinação dessas duas possibilidades).
- **Panorâmica (ou PAN):** A câmera movimenta-se sobre seu eixo, tanto vertical quanto lateral. Alguns livros preferem chamar de panorâmica apenas quando o movimento é no eixo horizontal, e TILT quando é no vertical.
- **Travelling:** A câmera “viaja”, isto é, desloca-se, na mão do operador, sobre um carrinho, sobre uma grua, em qualquer direção.
- **Movimentos de objetiva:** Usando uma lente do tipo ZOOM, você modifica o ângulo visual durante a tomada. Quando “aproxima” a imagem temos o ZOOM-IN, quando “afasta”, o ZOOM-OUT.

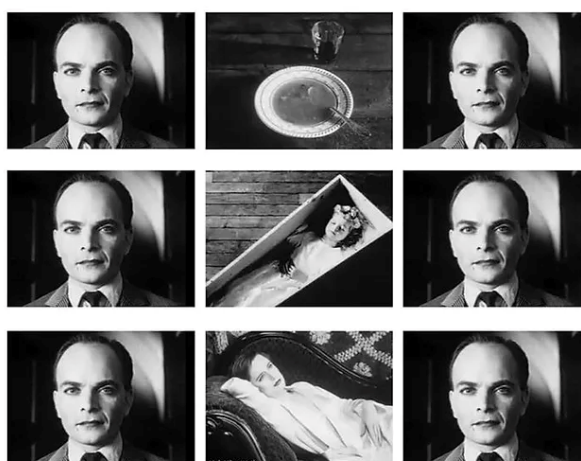
O realizador deve sempre pensar na função que almeja alcançar com movimento, podendo utilizá-lo de forma objetiva, descrevendo o espaço da ação ou acompanhando o movimento dos personagens, também pode usá-lo de forma

expressiva, acentuando dramaticamente um personagem ou um objeto ou expressando a tensão de mental de um personagem (Martin, 2005).

2.1.3.1.3. *Montagem*

Montagem é o arranjo de vários planos para formar uma cena e, posteriormente, de várias cenas para formar um filme (Martin, 2005). A montagem requer atenção especial, pois é com ela que dita o ritmo do filme, a clareza da ação e o sentido da cena. “O Efeito Kuleshov” exemplifica bem como a montagem afeta no sentido de uma cena, onde o cineasta soviético Lev Kuleshov, utiliza um plano de um rosto de um homem e diferentes planos conseguintes fazendo com que a percepção do espectador mude em relação ao personagem.

Figura 35 - Efeito Kuleshov



Fonte: <<https://marciosoaes.net/2023/03/12/conheca-o-efeito-kuleshov/>>

Esse teste demonstra o poder psicológica que a montagem tem sobre o espectador, onde uma sequência de dois planos pode representar diferentes possibilidades, podendo ser um pensamento, um objeto de desejo, a visão do personagem ou apenas a relação no espaço entre dois objetos ou personagens que se relacionam.

A classificação da montagem se relaciona ao tipo de transição utilizado entre cada plano (Gerbase, 2012), sendo elas:

- **CORTE:** o plano “A” é imediatamente sucedido pelo plano “B”;
- **FADE-OUT e FADE-IN:** no final de um plano, a imagem escurece (FADE-OUT). Ou, no começo de um plano, a imagem surge do negro (FADE-IN);
- **FUSÃO:** o plano “A” é sucedido pelo plano “B” de forma gradual;

- **OUTROS EFEITOS:** Os planos “A” e “B” sucedem-se através da manipulação de luz, de cenários ou, muito mais comum, por efeitos computadorizados na ilha de edição.
- Três situações de corte são as mais comuns em relação à continuidade:
- **CUT-IN:** sempre que o plano “B”, em enquadramento mais fechado, mostra parte do quadro do plano “A”. É preciso muito cuidado com a continuidade.
- **PULL-BACK:** sempre que o plano “B”, em enquadramento mais aberto, mostra o que o plano “A” já mostrara. Também é preciso cuidado com a continuidade.
- **CUT-AWAY:** quando o plano “B” leva a uma imagem que não pertence nem está contida no plano “A”. Não há continuidade direta.

2.1.3.2. Estética

A estética tem muita influência na linguagem de um projeto audiovisual, fornecendo tom narrativo e auxiliando na orientação do olhar, além de poder representar relações simbólicas da narrativa.

Existem alguns fatores que determinam qual a estética que irá ser empregada em um projeto animado. Podemos dividir esses fatores em três categorias: Estilo; Formato; Técnica.

2.1.3.2.1. Estilo

Estilo está relacionado como o nível de abstração visual, isto é, especificar o nível de realismo ou abstração iconográfica da obra. Observa-se esses dois extremos no auge do estúdio United Productions of America (UPA), que surgiu na década de 40 como afronta ao estilo realista que a Disney havia estabelecido em seus filmes.

Figura 36 - Comparação de estilo entre o filme "Rooty Toot Toot" (UPA) e "Bambi" (Disney)



Fonte: A esquerda <https://www.youtube.com/watch?v=EE8_ddz0XvI>; a direita <https://www.youtube.com/watch?v=_p9Rzxq_r1Q>

Atualmente, esse fator é definido muito por conta do Público-alvo e do Gênero do projeto. Assim, produções mais infantis têm um maior nível de abstração, exibindo formas mais simples e coloridas, para atrair o público infantil e reforçar tom leve e divertido da narrativa. Enquanto produções mais adultas e com carga mais dramática, apresentam um maior realismo no seu visual.

Nem sempre que o público-alvo for adulto prevalecerá o realismo. Verifica-se isso em seriados de comédia como “Happy Tree Friends”, que utiliza o estilo infantil em justaposição com cenas de extrema violência para causar efeito cômico.

Figura 37 - Frame série "Happy Tree Friends"



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=_0fiFe0WZ_Q>

2.1.3.2.2. *Formato*

O formato está relacionado a duração e a mídia em que o projeto será veiculado, seja cinema, televisão ou internet. Pensar nisso permite que o produtor tenha dimensão do tamanho do projeto e do nível de complexidade exigido, além de permitir que se faça limitações para que o projeto seja viável. Aqui existem três parâmetros que devem ser considerados.

O primeiro parâmetro está relacionado ao produto por tempo de exibição, que é dividido em quatro tipos:

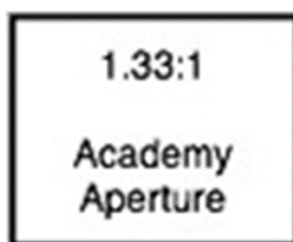
- **Curta-metragem:** Filme com duração de até trinta minutos.
- **Longa-metragem:** Filme com duração de pelo menos setenta minutos.
- **Média-metragem:** Filme com duração intermediária entre curta-metragem e longa-metragem, não havendo um padrão internacional para definir os seus limites.

- **Seriado:** é um tipo de programa com um número pré-definido de capítulos por temporada, chamadas episódios. Cada episódio ocupa na grade de programação da emissora trinta minutos ou uma hora, resultando em episódios com 22 minutos ou 44 minutos e espaços para intervalo comercial.

O segundo parâmetro está relacionado ao produto por proporção de tela, que se resume a relação da largura com a altura da imagem, podendo ser expressa por uma fração, como 4:3 e 16:9, ou por um número decimal, como 1.33 ou 2.35 (Hess, 2013). Durante a história do cinema obteve-se diferentes proporções de tela, sendo as mais relevantes:

- **1.33:** A primeira proporção padrão de tela da indústria americana, foi definida por William Kennedy Laurie Dickson enquanto desenvolvia o Cinetoscópio no início dos anos de 1890. Usando um rolo de 35 mm, Dickson determinou uma imagem que tinha 4 perfurações de altura resultando na proporção de 4:3 ou 1.33. Essa proporção foi padrão nos filmes americanos até a chegada da televisão que incorporou esse formato como padrão.

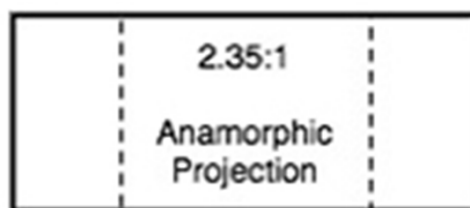
Figura 38 - 1.33 Ratio



Fonte: < <https://solution-e-learning.com/lessons/lesson-2/lesson-2-aspect-ratio/> >

- **2.35:** Para se diferenciar da televisão a indústria cinematográfica americana decidiu tornar a experiência cinematográfica única, ao expandir o campo de visão do espectador ao alargar a tela. Assim nasceram várias tentativas de estabelecer um novo padrão de proporção de tela. A mais comum, partiu da técnica chamada “Cinemascope” que utilizava lentes anamórficas e rolo tradicional de 35mm de filme, resultando em uma imagem de proporção de 2.35.

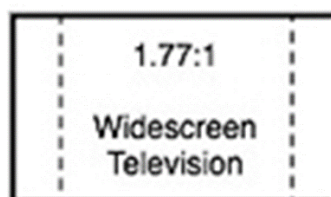
Figura 39 - 2.35 Ratio



Fonte: < <https://solution-e-learning.com/lessons/lesson-2/lesson-2-aspect-ratio/>>

- **1.77:** No final dos anos 80 estava sendo planejado a tela padrão de HDTV pela Sociedade dos Engenheiros de Cinema e Televisão dos Estados Unidos (SMPTE), onde o engenheiro Kerns H. Powers sugeriu um formato que fosse uma média geométrica entre o padrão da televisão, 1.33, e o padrão do cinema, 2.35, dessa forma os dois formatos obteriam o mesmo espaço de tela. O resultado foi a proporção 16:9 ou 1.77, que se tornou o padrão para todos os produtos de vídeo desde o DVD até o UltraHD 4K.

Figura 40 - 1.77 Ratio



Fonte: < <https://solution-e-learning.com/lessons/lesson-2/lesson-2-aspect-ratio/>>

O terceiro parâmetro está voltado para o nível de complexidade visual, onde podemos dividir em três níveis:

- **Nível 01:** Esse é o nível mais simples, onde enquadramos o objeto-foco em plano aberto ou médio e em perspectiva frontal e lateral.
- **Nível 02:** É caracterizado pela perspectiva em $\frac{3}{4}$ e enquadramento em primeiro plano em crop, onde é apenas um zoom no plano geral, ou over the shoulder, que apresenta uma mudança na perspectiva da câmera em relação ao objeto-foco.
- **Nível 03:** Marcado pelos ângulos plongée e contra-plongée.

2.1.3.2.3. Técnica

A técnica, apesar de ser o último fator a ser mencionado, não é o menos importante, pois é a técnica que vai dar uma estimativa de custo e tempo de

produção, além de determinar estética final do projeto. A técnica é dividida entre 2d e 3d.

- **2D:** Utiliza-se de desenhos em duas dimensões em sua construção. Pode ser feito analogicamente, denominado de “Animação Tradicional”, onde produz cada frame que será projetado em substratos físicos, como papel, celulose etc. Também pode ser feito de forma digital, utilizando desenhos vetoriais, e fazendo uso da interpolação automático entre os keyframes.

Figura 41 - Frame do curta "Fast or Furry-ous" (1949), com personagens principais o Papa-Léguas e o Coiote



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=MsOKlrPul7k&t=123s>>

- **3D:** Utiliza-se de maquetes e bonecos tridimensionais em sua construção. Pode ser feito de forma analógica, denominado de “Stop Motion”, onde constrói-se cenários e personagens físicos e trabalhando com cada frame a ser projetado. Também pode ser feito digitalmente, fazendo uso de modelos e cenários 3d digitais, utilizando a interpolação automática e simulações de elementos, como cabelos, roupas, água etc.

Figura 42 - Frame do curta "Rabid Rider" (2010), com personagens principais o Papa-Léguas e o Coiote



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ei-VtqTfIVc&t=83s>>

2.1.3.3. Possibilidades Narrativas

Animação é um processo que requer grande investimento financeiros e bastante tempo para que se obtenha um resultado satisfatório. Esse fator é resulta no ditado “Não faça o que uma câmera pode fazer, faça o que uma câmera não consegue fazer”. Portanto, o produtor de animação deve considerar se a narrativa, pode ser atingida com maior eficiência em outras formas de produção.

Mesmo que animação seja, como qualquer outra, uma produção audiovisual, sua estética e modo de produção permite que tenha uma linguagem distinta de qualquer outra forma de expressão artística. Assim, existem possibilidades narrativas que apenas funcionam com esse formato. Wells (2007) classifica-os nas seguintes categorias:

- **Metamorfose:** A habilidade de facilitar mudança de uma forma para outra sem corte na edição.
- **Condensação:** O grau máximo de sugestão no mínimo de imagens
- **Antropomorfismo:** Imposição de traços humanos em animais, objetos e ambientes
- **Fabricação:** A criação física e material de figuras e espaços imaginários
- **Penetração:** Visualização do inimaginável psicológico/físico/técnico interiores.
- **Associação simbólica:** O uso de sinais visuais abstratos e suas relações significativas

2.1.3.3.1. *Metamorfose*

A habilidade de facilitar mudança de uma forma para outra sem corte na edição. Existem duas maneiras de se obter Metamorfose. A primeira ocorre quando um personagem, objeto ou ambiente transforma-se de forma repentina em outra coisa. A segunda é quando um personagem, objeto ou ambiente transforma-se de forma orgânica por conta das condições ambientais em que vive.

É fundamental para a animação que a metamorfose seja intrínseca na sua construção, pois qualquer história pode ser contada com transições visuais de um elemento pictórico para outro, e isso é um dos elementos que torna esse formato

distinto. Dessa forma, consegue contar histórias completamente diferentes e perfeitamente unir imagens do ambiente, contexto e situações do âmbito exterior e real com imagens da consciência, dos sonhos, memórias e fantasias, do âmbito interior e irreal.

Uma animação que faz uso desse conceito é a obra “AKIRA”, criada e dirigida por Katsuhiro Otomo. A narrativa conta com o personagem Tetsuo que, após ter passado por experiências científicas, desperta poderes paranormais e mutações em todo seu corpo.

Figura 43 - Frame do filme "Akira" (1988)



Fonte: < https://www.youtube.com/watch?v=_e8ALHji6uU&t=184s>

2.1.3.3.2. *Condensação*

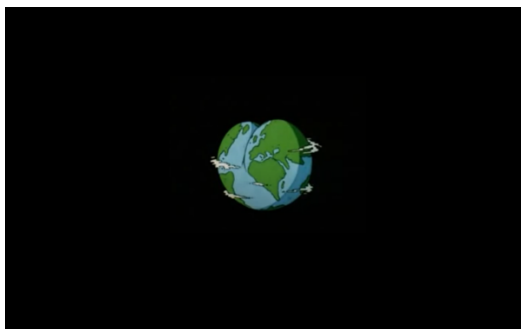
Condensação é o processo de atingir o grau máximo de sugestão de informações narrativas e temáticas com o mínimo de imagens. Cada obra animada comprime, de forma expressiva, representações visuais e idéias para focar apenas no detalhe que irá melhorar a narrativa empregada, portanto, abandona a profundidade de longas cenas de construção de personagem e diálogos sustentados, muito comum no cinema de registro, por uma intensidade de sugestão na composição visual e no design.

Nesse conceito, os personagens são definidos por suas ações e não pelos diálogos, os ambientes são construídos especificamente para a ação, e as narrativas sua complexidade através de associações denotativas e conotativas que as imagens sugerem, e não através da construção do enredo.

A obra de Guido Manuli “Use Instruction” de 1989 é um bom exemplo de condensação. O filme utiliza da imagem de nádegas como figura central para

expressar críticas sociais em relação ao capitalismo, ao abuso de drogas, à poluição ambiental, a abusos sexuais, entre outros. Apesar de não ser uma abordagem sutil, a mensagem é entregue ao espectador de forma direta e clara.

Figura 44 - Frame curta "Use Instructions" (1989)



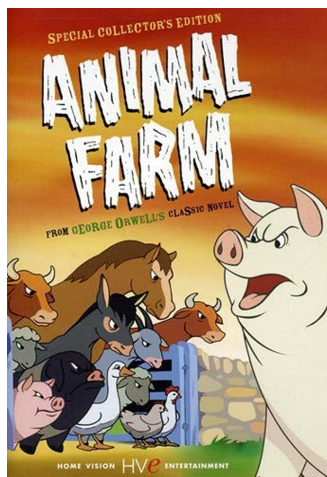
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=onEywCWmXSM>>

2.1.3.3.3. *Antropomorfismo*

Uma das grandes características dos filmes animados é a imposição de traços humanos em animais, objetos e ambientes, estando presente desde as primeiras produções no início do século XX até a atualidade. Esse conceito concede ao realizador várias possibilidades narrativas, mas ao mesmo tempo é possível acarretar polêmicas com questões de representação, como é o caso da Disney em suas muitas representações estereotipadas de negros, asiáticos e nativo americanos.

Ainda assim, através do antropomorfismo, é possível fazer abordagens, de forma metafórica, temas ideológicos, sexuais, morais e culturais evitando qualquer restrição. É o caso do filme “A revolução dos bichos”, dirigido por John Halas e Joy Batchelor, baseado no livro satírico de Orson Welles, onde utiliza a ambientação da fazenda e seus animais alegoria da revolução russa de 1917.

Figura 45 - Poster filme "A revolução dos bichos" (1954)



Fonte: <<https://www.themoviedb.org/movie/11848-animal-farm/images/posters?language=pt-PT>>

É importante lembrar que o antropomorfismo pode ser dividido em duas categorias:

- **Teriomorfismo:** Quando alguém ou alguma coisa tem a forma de um animal ou besta, é o caso do filme “Rei Leão”.

Figura 46 - Frame do filme "Rei Leão" (1994)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=OH_9AdaxtfE>

- **Teriantropismo:** Quando alguém ou algo combina com elementos de um animal ou besta, é o caso do seriado “Bojack Horseman”.

Figura 47 - Frame do seriado "Bojack Horseman"



Fonte: <<https://www.sivasdescalzo.com/pt/blog/raphael-bob-waksberg-bienvenidos-a-la-animacion-existencial-pt>>

2.1.3.3.4. *Fabricação*

Consiste na criação física e material de figuras alternativas e espaços imaginários. Importante lembrar é que tal fabricação deve ser pertinente ao mundo que está sendo criado a serviço dos personagens e ideias. Reinventar o mundo conhecido ou desenvolver um novo requer apoio na "lógica interna" do ambiente narrativo que está sendo estabelecido. Fabricação é tanto uma questão econômica quanto estética e conceitual, especialmente se o cenário for construído fisicamente.

É importante ressaltar que o escritor não deve pensar apenas na fabricação como criação de planos de fundo, conjuntos ou locais, mas como criação de personagens potencialmente não simbólicos, máquinas, interfaces entre objetos e artefatos, e usos incomuns de materiais como areia ou lã, por exemplo, ao invés da argila mais óbvia. Esse tipo de pensamento pode facilitar toda uma série de possibilidades de contar histórias, que emergem dos usos e funções ortodoxas dos aspectos fabricados, e as maneiras pelas quais eles são subvertidos e reposicionados.

O curta “Tango Nero”, de Delphine Renard, reimagina a cidade de Veneza como um "submundo" pictórico na encenação de uma enigmática história de amor ao estilo noir. Inicialmente, usa fotos documentais da cidade e as recria digitalmente para efeitos físicos e emocionais.

Figura 48 - Frame do curta "Tango Nero" (2005)



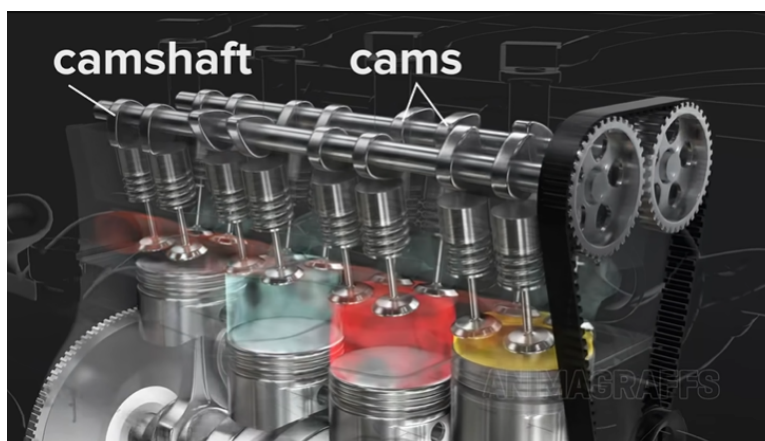
Fonte: < <https://vimeo.com/21744293>>

2.1.3.3.5. *Penetração*

Durante muitos anos, a animação foi especialmente útil para a formação de filmes instrucionais, pois poderia apresentar conceitos difíceis de uma forma visualmente atraente e simples, tornando as ideias mais acessíveis e facilmente compreensíveis para o espectador.

Isto acontece principalmente através da técnica de penetração, onde os mecanismos interiores de máquinas complexas ou o funcionamento interior do corpo poderiam ser apresentados através de estilização gráfica. Tais coisas eram essencialmente "inimagináveis", e seus trabalhos eram difíceis de entender, então a habilidade da animação de "penetrar" tanto a aparência quanto a função da máquina e representar seus usos e resultados em movimento permitiu ao espectador se envolver melhor com coisas além sua capacidade de visualizar.

Figura 49 - Frame do vídeo "How a car engine works" (2021)



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZQvfHyfgBtA&t=106s>>

2.1.3.3.6. Associação Simbólica

A necessidade de um realizador de animação pensar visualmente significa necessariamente que todas as imagens previstas para uma narrativa animada devem ser significativas. Em primeiro lugar, eles devem fornecer informações específicas e dar ao espectador um conhecimento suficiente dos personagens, do contexto e dos imperativos iniciais da narrativa. Posteriormente, as imagens devem também oferecer um caráter alusivo.

Este último é crucial para elevar as imagens para além de sua função como portadoras da história, assumindo associação simbólica, podendo ser estados emocionais simbólicos, ideias carregadas ideologicamente ou políticas, questões sociais ou materiais, ou pensamentos filosóficos mais abstratos. Em essência, todas as imagens animadas aludem aos significados ressonantes e aos efeitos da cultura visual.

Produzir uma animação visualmente é entender como desenvolver uma técnica que possa reproduzir os fundamentos narrativos, enquanto expande o trabalho com um leque de associações simbólicas aqui sugeridas. Todas as imagens animadas são essencialmente sinais altamente condensados, que contêm a própria essência da originalidade na abordagem da narrativa e sua execução visual.

A animação, sendo essa grande potencialidade narrativa, é uma área criativa que abrange várias técnicas, estilos e linguagens. O Motion Graphics é a maior

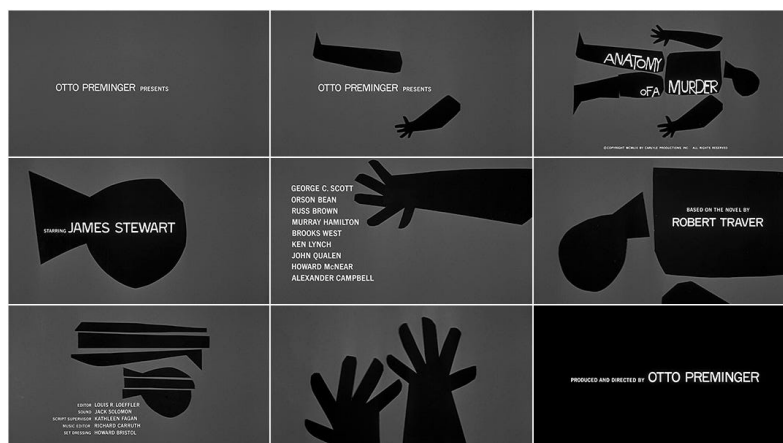
subcategoria da animação e carrega em si essa pluralidade, mas também constrói, trazendo algumas possibilidades de comunicação características.

2.2. MOTION GRAPHICS

2.2.1. Definição

O *Motion Graphics* é uma sessão do audiovisual que esteve presente desde muito cedo na história das imagens temporalizadas. Uma das primeiras instâncias do *motion graphics* data de 1959 na sequência de abertura desenvolvida por Saul Bass para filme “Anatomy of murder”, mas também possui raízes em filmes de animação modernistas, como o filme de 1923 “Ballet Mechanic”, que apresentam propostas de animação que se aproxima da linguagem e do caráter híbrido pelo qual entende-se Motion Graphics hoje em dia.

Figura 50 - Frames sequência de abertura do filme Anatomy of Murder”(1959)



Fonte: < <https://medium.com/fgd1-the-archive/saul-bass-anatomy-of-a-murder-8f4cd471479e>>

Figura 51 - Frames do filme "Ballet Mechanic " (1923)



Fonte: <<https://www.johncoulthart.com/feuilleton/2012/01/21/ballet-mecanique/>>

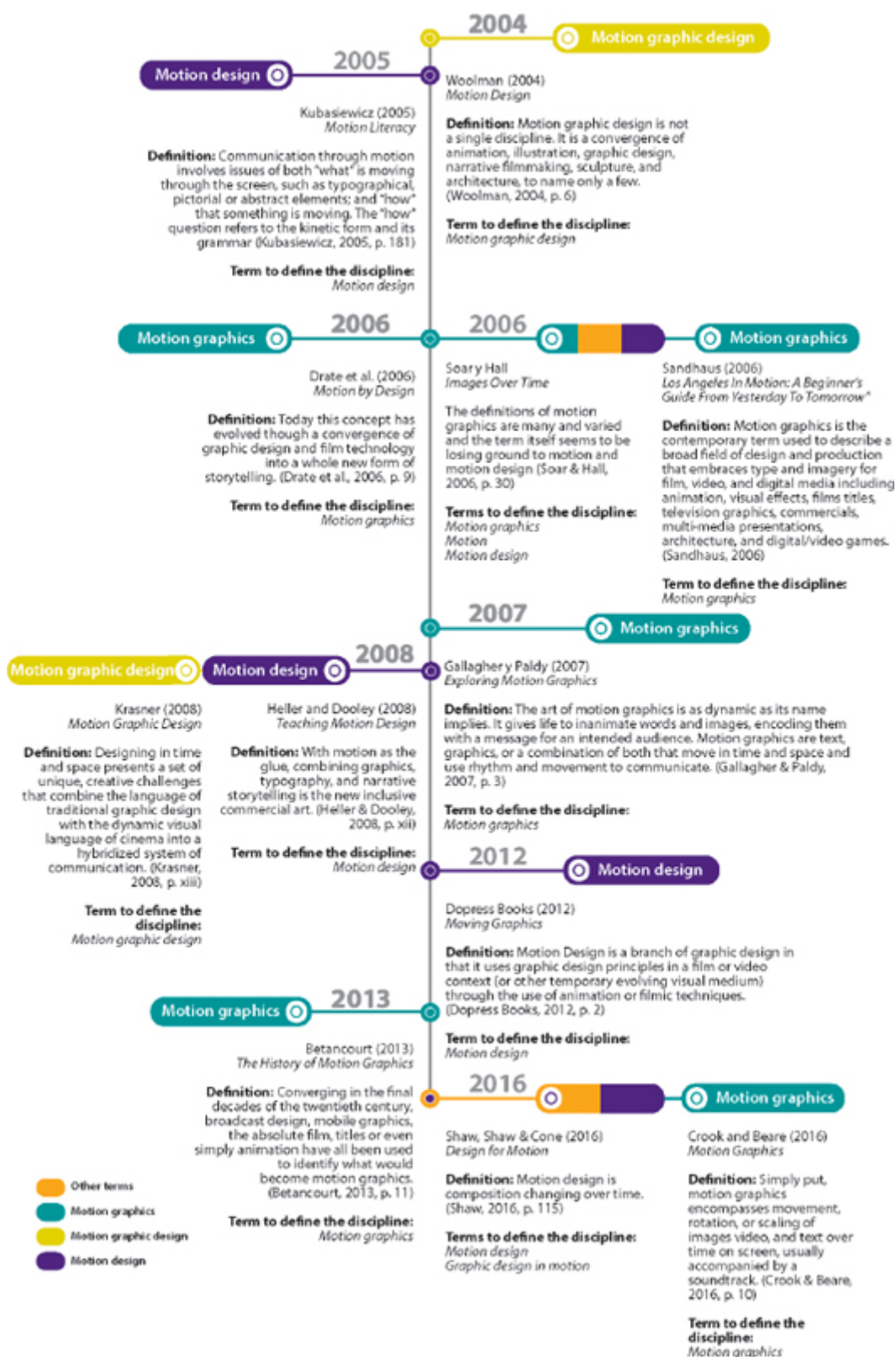
Apesar de sua presença inegável e sua história extensa, a sua definição sempre apresentou-se ser nebulosa, exibindo discordâncias até na definição de sua nomenclatura, onde observa-se o uso de termos intercambiáveis como *Motion Graphics*, *Motion Design*, *Motion Graphics Design*, *Mobile Graphics*, entre outros. É possível traçar definições desde os anos 60 e várias outras foram surgindo com os avanços tecnológicos e a expansão de lugares em que o *motion graphics* pode ser inserido.

Figura 52 - Timeline das definições do Motion Graphics (Parte 01), por Clarisa E. Carubin



Fonte: (Carubin, 2018, p. 37)

Figura 53 - Timeline das definições do Motion Graphics (Parte 02), por Clarisa E. Carubin



Fonte: (Carubin, 2018, p. 37)

Considerando a natureza híbrida e abrangente da área uma definição que consegue atender essas características vem de Velho (2008), que diz:

“proponho o entendimento do termo motion graphics como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros.”

O que é possível perceber em tais definições é que o *Motion Graphics* existe em um hibridismo entre design gráfico, filme e animação, e o campo de criação se utiliza do design gráfico e do filme como sua linguagem visual de expressão e comunicação, com uma função clara daquela retirada da disciplina de design gráfico: transmitir uma mensagem a um público-alvo, com uma técnica e um meio que se assemelham claramente aos de animação e cinema.

2.2.2. Áreas de atuação

Atualmente com a democratização e a expansão dos meios de comunicação existem uma gama de aplicações e tipos de produtos em que o *motion graphics* pode ser utilizado, Velho (2008) elenca-os em três grupos:

- Cinema, TV e vídeo
 - Créditos de abertura e encerramento – Material associado a filmes e programas de televisão, que têm como função principal, na maior parte das vezes, apresentar a equipe de produção e contextualizar o produto audiovisual ao qual se destina;
 - Interferências de apoio – Material eventualmente necessário para dar suporte a certos tipos de filmes de narrativos e programas de TV;
 - Intertítulos – Elementos visuais que informam divisões internas em narrativas e seções de programas de TV.

- Broadcast

- Vinhetas de identidade visual – Material produzido para emissoras de televisão para exibição, em geral, nos intervalos da programação, como reforço de identidade visual;
 - Suporte de infografia para programas jornalísticos e esportivos – Elementos informativos de suporte para matérias jornalísticas e coberturas esportivas;
 - Spots comerciais – Publicidade especialmente produzida para o intervalo da programação de emissoras de TV comercial destinado a vender produtos de terceiros;
 - Chamadas de programação – Material de divulgação dos programas de emissoras de TV veiculado nos intervalos da programação;
 - Interprogramas – Peças de curta duração, em geral entre 30” e 1 minuto, de cunho cultural ou informativo, que ajudam a preencher o intervalo da programação das emissoras de TV.
- Vídeo
 - Videoclipes – Material associado à divulgação de artistas musicais e seus trabalhos;
 - Videoarte e vídeo experimental – Experiências artísticas com objetivo de experimentação da linguagem audiovisual, desvinculadas de canais de distribuição comercial convencionais. Em alguns casos, são voltados para exibição em exposições 1. A imagem temporalizada e o *motion graphics* João Velho – *Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise* 31 e instalações; em outros busca espaço em canais como festivais, mostras de vídeo, e mais recentemente na difusão pela Internet.
 - Poesia visual – Experiências utilizando texto poético em movimento, com ênfase na visualidade da tipografia escrita

como fonte de novas camadas semânticas com ou sem a adição de outros elementos gráficos;

- Vídeos narrativos de curta duração – Material produzido, em geral, para sítios de Internet voltados para distribuição, exibição e compartilhamento de vídeo digital, sem maiores compromissos com os formatos convencionais de conteúdo para cinema e TV;
- Suporte de infografia para vídeos institucionais e educativos – Material de informação iconográfica e textual que servem de apoio a programas de caráter didático ou institucional.

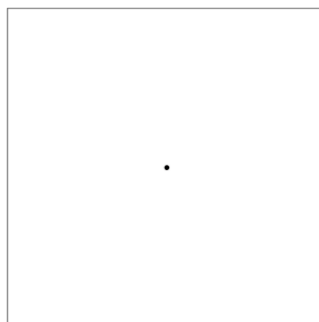
2.2.3. Linguagem

Segundo Rodrigues (2008) a linguagem é a capacidade humana de utilizar sinais linguísticos (signos) com intuito de comunicar. Tais sinais ou signos, podem ser entendidos através da teoria Pierciana da semiótica, onde o signo é definido como qualquer coisa com capacidade de significar algo para alguém, ou seja, é a unidade básica de representação. Por ser uma mídia audiovisual, sabe-se que a unidade mínima cinematográfica é fotograma ou frame, portanto para se entender a linguagem no *Motion Graphics* precisa-se entender o que compõe a imagem de um fotograma e em seguida entender como pode ser utilizado na linguagem do *Motion Graphics*.

2.2.3.1. Construção de Imagem

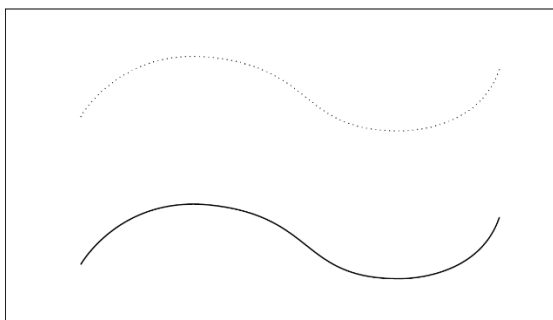
Uma perspectiva interessante que ajuda a elencar os componentes de uma imagem no *motion graphics*, vem de Austin Shaw que descreve *Motion Graphics* como composição mudando com o tempo. Por sua vez composição se refere ao arranjo de componentes visuais no espaço, ou nesse caso, no frame. Segundo Donis (2003), pode-se elencar tais elementos visuais como:

- **Ponto:** É o elemento visual mais simplório e mínimo que existe, e pode ser usado como local de partida para formar outros elementos visuais. O ponto possui também um grande poder de atratividade sobre o olhar humano.

Figura 54 – Ponto

Fonte: O autor

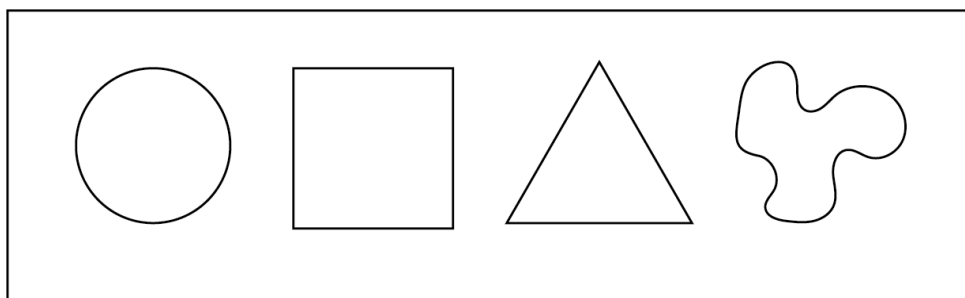
- **Linha:** A linha pode ser definida como um conjunto pontos tão próximos entre si que são percebidos com um único elemento, ou como o histórico da trajetória de um ponto.

Figura 55 – Linha

Fonte: O autor

- **Forma:** A linha define e articula a complexidade de uma forma. Existem três formas básicas que quando combinadas constroem toda e qualquer forma existente na natureza ou imaginada, sendo elas o quadrado, o triângulo e o círculo.

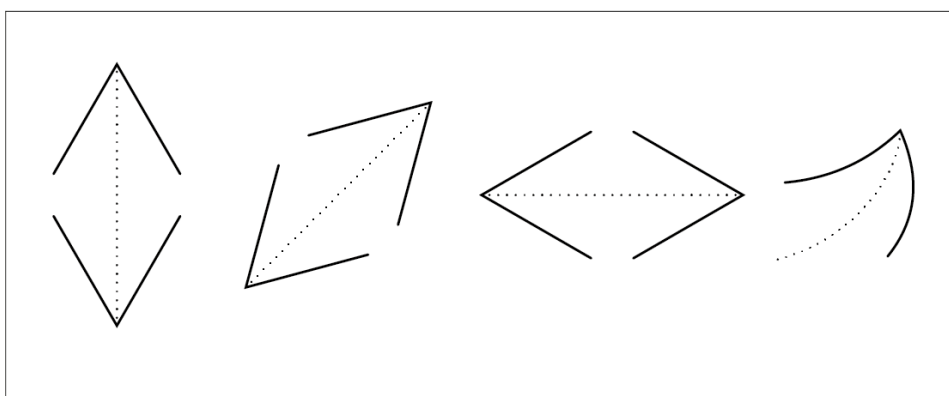
Figura 56 – Forma



Fonte: O autor

- **Direção:** Existem três direções visuais básicas sendo elas horizontal, vertical e curva. Cada uma delas tem seu valor como ferramenta de construção de mensagem e ainda é possível usá-las para adicionar dinamicidade a composição.

Figura 57 – Direção



Fonte: O autor

- **Tom:** Pode ser definido como o espectro de intensidade do claro ao escuro. O bom uso de tom pode ser crucial para criação de contraste e para criação de profundidade, apenas sabendo usar as gradações tonais.

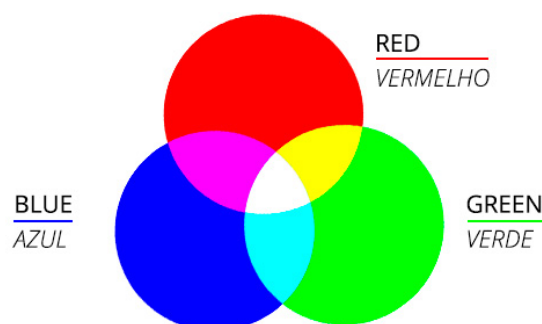
Figura 58 – Tom



Fonte: O autor

- **Cor:** Cor é percepção visual resultado da interação de nossos olhos com um determinado feixe do espectro de luz. Cor possui três valores físicas sendo eles a Matiz, a cor em si, a saturação, sua intensidade, e o brilho, seu valor tonal. Cor é superimportante para criação de imagens, pois pode servir como um fator unificador que define um padrão visual, além de sua capacidade comunicacional de ideias e sentimentos.

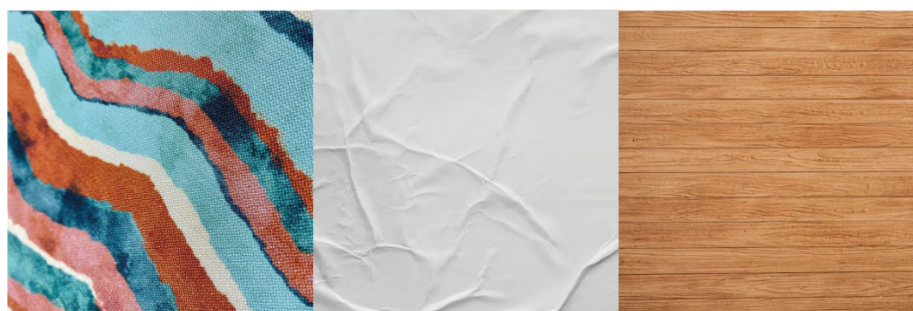
Figura 59 - Cor (Sistema de cor luz, RGB)



Fonte: <<https://www.geogebra.org/m/jm5te2mf>>

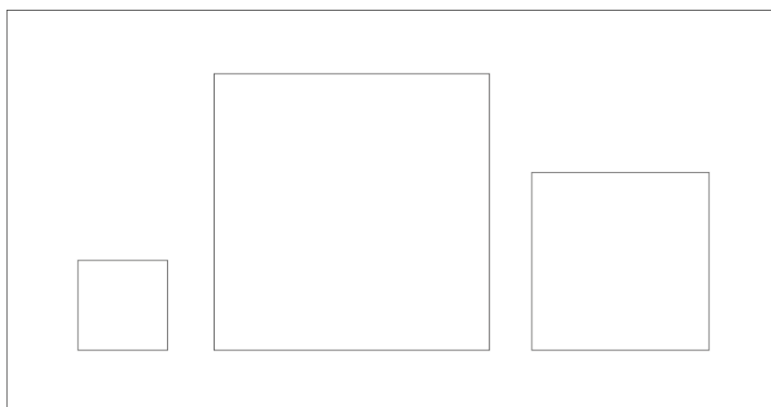
- **Textura:** Frequentemente é utilizado como substituto do sentido do tato, mas também é apreciado e reconhecido pela visão. A textura se dá por um padrão visual, como uma padronagem de tecido, ou através de variações mínimas na superfície de um material, como na superfície de um tecido em si.

Figura 60 – Textura



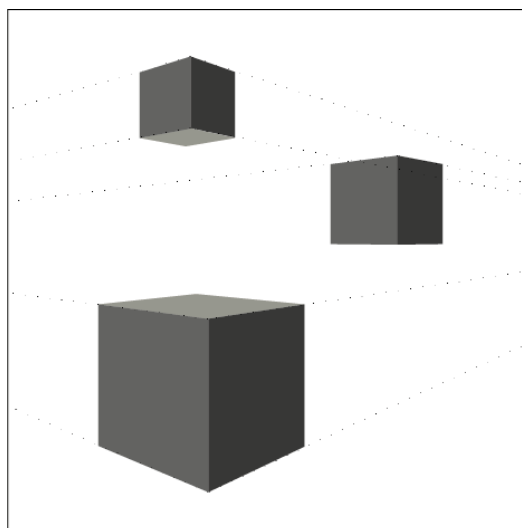
Fonte: O autor

- **Escala:** Pode ser definido como a relação de uma forma ou objeto com outra ou com o ambiente. Portanto o grande não pode existir sem o pequeno.

Figura 61 – Escala

Fonte: O autor

- **Dimensão:** Refere-se ao um senso de profundidade na imagem, mas como tratamos de uma mídia bidimensional, esse só consegue através de ilusão. Uma maneira de atingir tal ilusão é fazendo uso de planos espaciais, sendo ele o primeiro, segundo e terceiro plano. Outras maneiras são fazendo uso de perspectiva e de profundidade de campo.

Figura 62 – Dimensão

Fonte: O autor

O último elemento visual descrito por Dondis é o movimento, que para mídias estáticas pode apenas ser implícito, mas no caso de mídias temporalizadas ele atinge o máximo de expliciticidade. Para Rudolf Arnheim o movimento representa a tração visual mais intensa de atenção, talvez se dê por causa de sua ligação com tempo e espaço, pois um objeto ou um personagem só conseguirá dar a entender uma noção de movimento com o passar do tempo, e com sua locomoção no

espaço. Na composição de *motion graphics* movimento existe na animação de um elemento visual, podendo ser um personagem ou um objeto.

2.2.3.2. Movimento

Quando se pensa em animação o objetivo é desenvolver peças que são tão divertidas quanto lindas e naturais. Nesse sentido, o animador ou *motion designer*, mesmo trabalhando com narrativas surreais e abstratas, ainda busca trazer uma verossimilhança, mesmo que caricata, pois entende a ideia contraditória de que verossimilhança parte de uma percepção e não da realidade. Para tal o profissional se baseia no entendimento de conceitos de física, como também nos princípios de animação.

De acordo com Velho (2008), a física está presente no inconsciente de um *motion designer*, pois essa noção faz com que a animação se torne muito mais agradável aos olhos. O entendimento de como as coisas se movem no espaço físico, garante ao animador uma melhor visão e intenção dentro de seus projetos. Segundo Angie Taylor (2011), os conceitos mais importantes a ser elencados são:

- **Massa:** Refere-se à quantidade de matéria física de um objeto determinado por seu peso, tamanho e composição material. É importante pensar na massa de um objeto animado, pois influencia na velocidade e no movimento do objeto.
- **Gravidade:** De forma simplificada, gravidade é uma força que atrai objetos entre si, como é caso da gravidade de um planeta terra que nos atrai para seu centro. É superimportante considerar a gravidade é a maior força aplicada sobre um objeto, portanto influenciando ação de ascensão, queda e de objetos projetados.
- **Peso:** O peso é determinado pelo peso de um objeto somado com a força gravitacional, então se animar um personagem que carrega um objeto pesado, deve-se pensar como ela se sentiria com esse peso em suas mãos.
- **Força direcional:** Se refere a forças, além da gravidade que são aplicadas a um objeto, afetando sua trajetória e velocidade.

- **Arco:** Quando um objeto está sobre efeito de duas forças direcionais, como uma bola sendo lançada na horizontal e recebendo efeito da gravidade, essas duas forças entram em conflito, produzindo uma trajetória curvada, ou um arco.
- **Força atenuante:** Basicamente refere-se à relação entre o ganho e a perda de energia, por exemplo uma bola ao quicar no chão não alcançará a mesma altura que tinha antes, pois ao mesmo tempo que ela ganha força para se elevar quando entra em contato com o chão, ela também perde energia nesse contato.
- **Aceleração e desaceleração:** A quantidade e velocidade de aceleração e desaceleração depende do peso e da direção em que está se movendo, portanto, é possível sugerir o peso de um objeto pelo tempo que leva para atingir ou anular sua velocidade.
- **Resistência:** Refere-se a qualquer força que age contra ao movimento de um objeto ou força, podendo ser a gravidade, vento, água, a superfície de um outro objeto etc.

Os estúdios Disney têm um papel muito importante na história da animação, sendo pioneiros em muitos aspectos arte. Por estarem por muitos anos trabalhando com o estado da arte da animação, muitas terminologias e processos foram desenvolvidos nos seus corredores. Frank Thomas e Ollie Johnston (1981), compilam tais conhecimentos em 12 princípios que atuam como conceitos para uma boa animação, agradável e fluida, sendo eles:

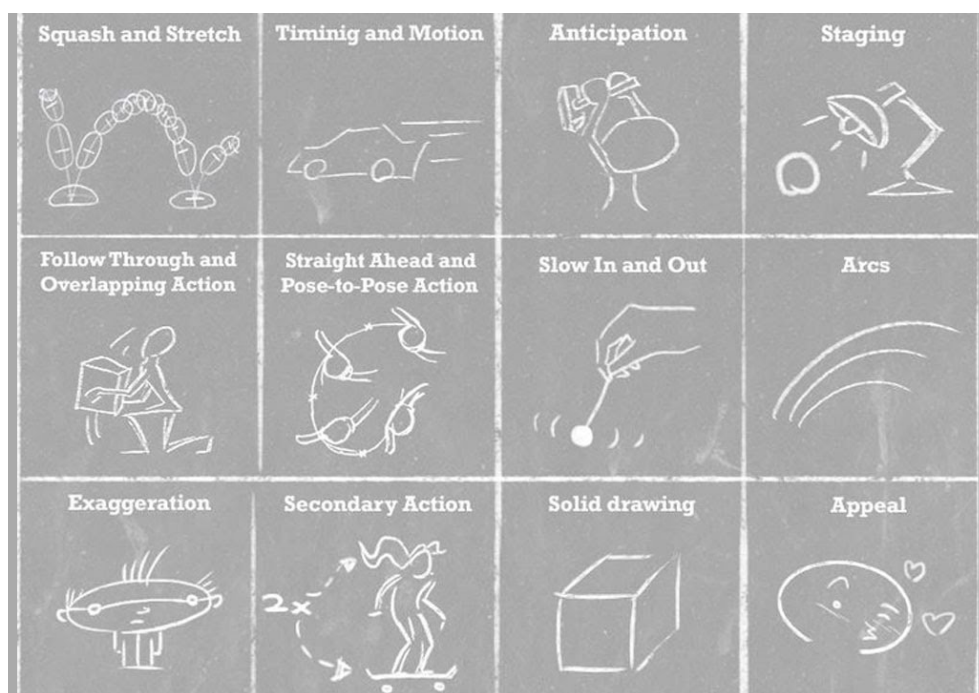
- **Squash and Stretch:** Diz respeito a rigidez e a flexibilidade de uma forma. Na vida a maioria dos objetos sofrem alguma espécie de deformação ao entrar em contato com um outro objeto, mas na animação pode ser usado para enfatizar movimento.
- **Anticipation:** Esse conceito está envolvido com a clareza de uma animação onde uma sequência de eventos que leva e antecipa para uma outra ação, é crucial para os expectadores entenderem e acompanharem a cena, assim como também pode surpreendê-los a inverter as suas expectativas.

- **Staging:** Refere-se a busca pela clareza através da melhor apresentação de uma ideia. Assim, uma ação é apresentada de forma que possa ser entendida, uma expressão para que possa ser vista, uma personalidade que possa ser reconhecida e um sentimento que possa afetar os expectadores.
- **Straight Ahead + Pose to Pose:** Refere-se principalmente a abordagem no processo de animação frame a frame. Dependendo da cena, um objeto pode ser animado com um planejamento de poses pré-definidas, ou pode ser animado de forma mais intuitiva e direta.
- **Follow Through + Overlapping Action:** São relacionados com o conceito de inércia em como partes de um objeto movem em ritmos diferentes de outras. Por exemplo, um vaso de flor sendo movido abruptamente, o vaso irá se mover primeiro e a flor logo em seguida seguirá.
- **Slow in, Slow out:** Refere-se a aceleração e a desaceleração de um objeto, e de como a variação desses fatores influencia na harmonia e percepção de fisicalidade de um objeto.
- **Arcs:** Muito raramente organismos vivos são capazes de reproduzir movimentos mecânicos verticais e horizontais. O movimento da maioria dos seres vivos segue uma trajetória curva.
- **Secondary Action:** Uma ideia pode ser reforçada com ações subjacentes, como por exemplo um personagem triste limpa uma lágrima enquanto sai de cena. Qualquer ação que dê suporte e enfatize uma ação principal.
- **Timing:** De forma simples, se refere a como um objeto se comporta na dimensão do tempo, e dependendo de como se varia pode indicar a personalidade do mesmo.
- **Exaggeration:** Não necessariamente refere-se a exagerar sua imagem ou ação, mas enfatizar as ideias e ações do seu texto de

forma visual, no intuito de garantir algo realista, mas uma caricatura da realidade que se conectasse melhor com os expectadores.

- **Solid Drawing:** Refere-se a simular a fisicalidade de um objeto ou personagem, ou seja, buscar representar seu peso, profundidade e equilíbrio através da imagem.
- **Appeal:** Refere-se a qualquer coisa que uma pessoa gostar de ver, seja um design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo. Da mesma maneira que um filme registrado tem o carisma dos atores, a animação tem apelo.

Figura 63 - 12 princípios da animação



Fonte: < <https://www.youtube.com/watch?v=Vvn2bm0w3qk> >

Esses elementos que constituem uma imagem no *motion graphics*, permitindo a representação de signos, somados aos elementos da linguagem cinematográfica, formam a linguagem do *Motion Graphics*. E é trabalhando com tais elementos que se atinge algumas capacidades comunicacionais que é possível atender com o *motion graphics*.

2.2.3.3. Capacidade comunicacional

Uma boa perspectiva para se perceber a comunicação no *motion graphics* vem a partir de seu paralelo com a linguagem verbal. Em uma frase a palavra é a

menor unidade de significado, e é na combinação dela com outras que se constrói uma mensagem. Nesse sentido, se um frame ou imagem é a representação mínima de significado dentro do *motion graphics*, uma sequência de imagens forma a sua comunicação.

Muitos autores fizeram essa relação da linguagem verbal com a visual, dentre eles temos Gui Bonsiepe que em seu texto “Retórica Visual-Verbal”, no qual ele faz um paralelo da linguagem visual no design gráfico com a retórica clássica e seus recursos como as figuras de linguagem, ou figuras de estilo. O *motion graphics*, assim como suas áreas adjacentes do design gráfico e artes visuais, trabalha com imagem construída e sua expressão máxima está no seu caráter conotativo e estilístico. Seguindo essa relação Bruno Ribeiro (2018), elenca algumas figuras de estilo e as relacionas no âmbito do *motion graphics*, sendo elas:

- **Metáfora:** É usada ao se explorar similaridades de dois domínios distintos, seja para passar uma informação ou por razões estilísticas. Na sequência de abertura do filme de 1960 “Psicose”, a sequência de abertura se utiliza tipografia fragmentada, como se tivesse sido fatiada por uma faca, remetendo a acontecimentos que acontecem posteriormente na obra.

Figura 64 - Frames sequência de abertura do filme "Psicose" (1960)



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=hwq1XHtJEHw>>

- **Metonímia:** *Motion designers* podem transmitir mais informação com menos linhas e representações visuais mais concisas. No curta “Cinematics” o uso de metonímia está na representação de filmes através do uso de seus personagens e cenas famosas em apenas alguns elementos reconhecíveis.

Figura 65 - Frames do curta "Cinematics" (2014)



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=CjyiFhtWJVA>>

- **Hipérbole:** É um exagero com um intuito mais empático do que literal. Pode ser exagerado tanto o movimento quanto a representação. No Spot comercial para divulgação da transmissão oficial das Paraolimpíadas de 2016 no canal televisivo britânico “Channel 4”, se utiliza da hipérbole na representação dos atletas britânicos como super-humanos. Em um dos casos o atleta David Weir se transforma em um lobisomem enfatizando sua força e fúria esportiva.

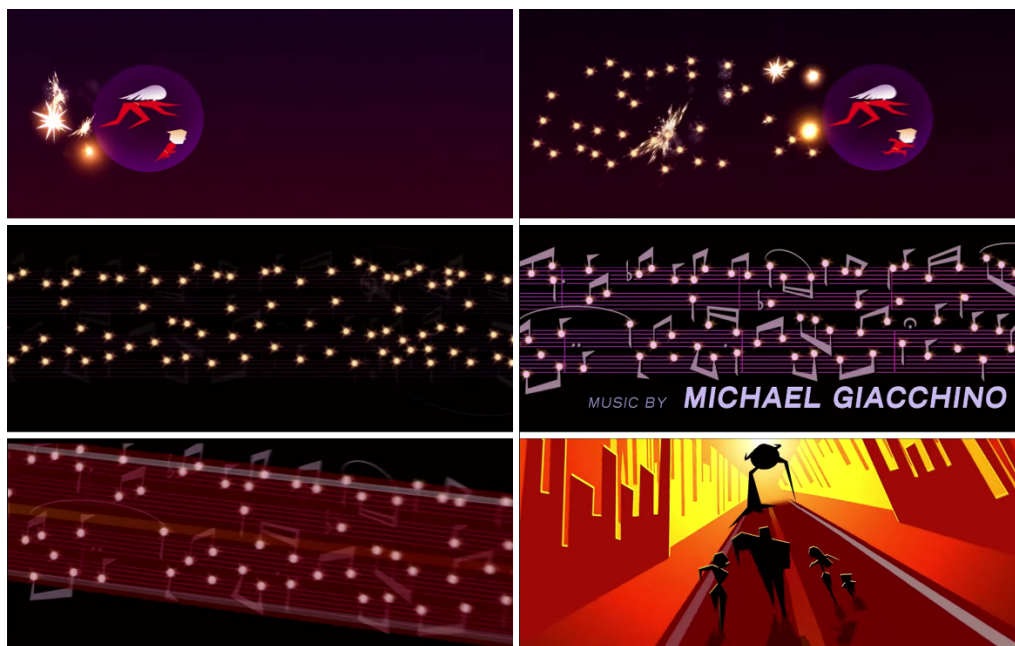
Figura 66 – Frames do Spot comercial da transmissão oficial da Paraolimpíadas 2016 no Channel 4



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZVdPaXYz7Es>>

- **Zeugma:** Em *motion graphics*, refere-se a mudança de significado de um elemento visual a partir de uma mudança ao longo do tempo, seja de escala, cor, orientação, perspectiva ou contexto. Na sequência de créditos no filme “Os Incríveis” de 2004, faz bastante uso de Zeugma, um exemplo é a sequência onde faíscas e furos de tiros se transformam em uma partitura musical, e em seguida a orientação da câmera muda e a partitura se transforma em uma estrada em que os personagens principais fogem do seus inimigos.

Figura 67 - Frames Sequência de credits do Filme "Os Incríveis" (2004)



Fonte: < https://www.youtube.com/watch?v=-_T2G-mbDrs >

- **Antítese:** É o antagonismo de duas ideias para se enfatizar uma ou as duas, e no contexto de *motion graphics* o antagonismo pode ser enfatizado pela paleta de cor, tipografia, mudança de ritmo, música e efeitos sonoros, ou qualquer outro tipo de contraste. No curta "First Steps" (2013), feito com a intenção de usar a peça como uma maneira de tornar facilitar a ideia do uso do serviço *Childline* por possíveis crianças vítimas de abuso sexual. A peça usa de antítese no contraste do diálogo da vítima e do conselheiro, onde o da vítima é representado com texto fragmentado, fundo escuro e efeitos sonoros disruptivos, enquanto o do conselheiro possui fundo em tom claro, clareza na tipografia e sons calmantes. Como resultado a peça evidência de forma efetiva como o serviço pode ajudar em tais casos.

Figura 68 – Frames curta "First Steps" para ChildLine



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=cqdVEZuTZtg>>

- **Anáfora:** No meio da comunicação verbal a anáfora é a repetição de uma ou mais palavras para em mais de uma sentença para se dar ênfase e criar um efeito poético. No meio da comunicação visual pode-se entender também como a repetição de um elemento, para se passar ênfase ou clareza. No curta “Food for Thought”, utiliza-se da repetição de uma mesma frase, mas pela característica temporal do *motion graphics*, o autor ancorou a primeira parte da sentença e alterou durante o tempo as palavras que mudam a cada sentença. Dessa forma, a anáfora visual enfatiza e até muda a leitura do texto.

Figura 69 - Frames curta "Food for Thought"

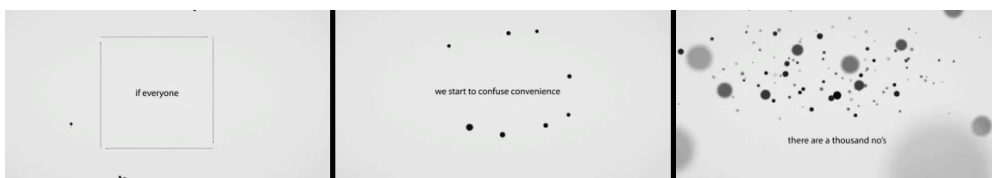


Fonte: <<https://vimeo.com/113807257>>

- **Rima e aliteração:** No meio verbal essas figuras referem-se a uma repetição de sons. Em *motion graphics*, considera-se aliteração visual a repetição de formas e linhas reduzidas através de uma sequência, e repetição de uma mesma paleta de cor em diferentes e contextos

pode ser considerado rima visual. No vídeo de abertura da edição de 2013 da Conferência Mundial de Desenvolvedores da Apple, usa-se a repetição da forma do círculo durante a totalidade da peça, trazendo coesão visual.

Figura 70 - Vídeo de abertura da conferência mundial de desenvolvedores da Apple, que ocorreu em 2013.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=5kFc5-D4PUs>>

- **Chiasmus:** É uma estrutura narrativa simétrica onde sua segunda parte reflete e inverte a primeira: 1-2-3-3-2-1. O vídeo promocional para a empresa Uber, foi construído utilizando essa estrutura na sequência de composições, enfatizando a natureza fácil e cíclica do serviço.

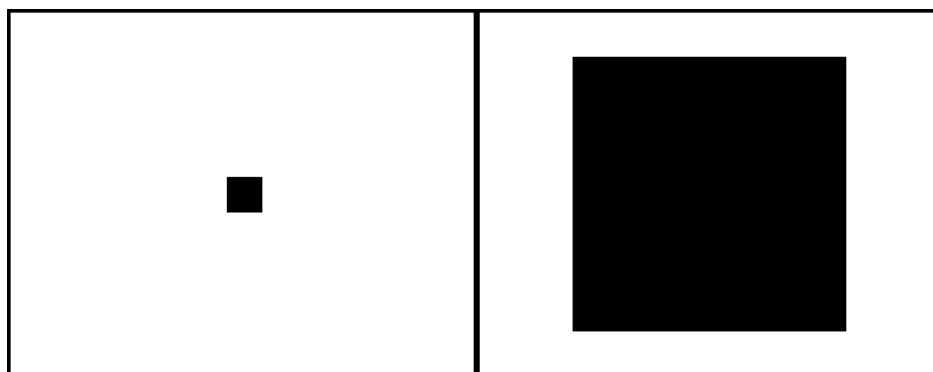
Figura 71 - Vídeo promocional Uber



Fonte: (Ribeiro, 2018, p. 94)

- **Catacrese:** Considera-se quando a mensagem não é transmitida como o *motion designer* prospectava. Quando a mensagem é percebida pela maioria de forma diferente que a intenção do transmissor, a percepção é que conta. Em uma sequência onde se tem um quadrado escalonando para cima em fundo vazio, a falta de referência cria uma ambiguidade na ação apresentada pois o quadrado pode tanto estar aumentando de tamanho quanto a câmera pode estar se aproximando do mesmo.

Figura 72 - Sequência de quadrado escalando seu tamanho em fundo branco



Fonte: O Autor

Tais capacidades comunicacionais com as possibilidades narrativas na animação, tornam o *Motion graphics* uma potência a nível de comunicação visual, não somente para entretenimento, mas também relatos jornalísticos, críticas sociais, ou suporte educacional.

2.3. NARRATIVAS DO FOLCLORE AMAZÔNICO

2.3.1. Folclore no contexto midiático

Em 1846, William John Thoms buscando nomear um campo de estudo até então conhecido como “antiguidades populares” ou “Literatura Popular”, desenvolveu o termo “*Folklore*”, partindo da junção de “*Folk*”, significando “povo”, e “*Lore*”, que significa “saber”, definindo folclore como a “sabedoria do povo” (Cavalcanti, 1993). Dessa forma, podemos entender que o que é folclórico, tem seu caráter na manifestação da cultura popular, conforme foi definido em 1995 no VIII Congresso Brasileiro de Folclore: “*Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social*”. Compreende-se, então, o folclore como um grande contribuinte na formação identitária de um povo (Benjamin, Conceito de Folclore, 2009).

Com os avanços comunicacionais e nas tecnologias midiáticas, tais expressões culturais que eram restringidas em suas regiões geográficas, passaram a ter novas fronteiras (Costa, Trigueiro, & Bezerra, 2009). Apesar de seu caráter tradicional, o folclore permite que ocorra tal expansão, pois entende sua tradicionalidade como uma continuidade, onde permite-se construir em cima de seu passado, sem rompê-lo (Benjamin, Conceito de Folclore, 2009). Conforme Roberto Benjamin (2000) aponta, os meios de comunicação em massa, extremamente

difundidos no contexto contemporâneo, são capazes de expor as manifestações culturais de forma única e destituídas de seu contexto originário. O que para alguns folcloristas poderia ser considerado uma situação alarmante, as culturas populares se mantiveram firmes, e por muitas vezes foram promovidas por tais contextos midiáticos.

Uma dessas promoções midiáticas está nas representações da grande pluralidade mitos e lendas brasileiras, que surgiram e foram preservadas através da tradição oral. Elas possuem grande relevância pois são narrativas que compõem o imaginário coletivo e seu caráter enquanto história permite a representação em diversos contextos e interpretações.

Podemos observar dois casos distintos da representação midiática das narrativas do folclore brasileiro, que possuem tons e interpretações diferentes entre elas, e que para muitos consumidores é o primeiro contato e referência de tais personagens. O primeiro é a série literária do autor Monteiro Lobato, “Sítio do Picapau Amarelo”, e suas muitas encarnações em diversas mídias. O seu tom leve e caráter infantil foi um dos primeiros contatos com os personagens do folclore brasileiro, em destaque a Cuca e o Saci Pererê. O segundo, e mais recente, é o seriado “Cidade Invisível”, que recontextualiza os personagens do folclore em um tom mais dramático e moderno.

Figura 73 - Personagem Cuca representada na série animada “Sítio do Picapau Amarelo”



Fonte: <<https://recreio.uol.com.br/noticias/escola/o-que-e-folclore.phtml>>

Figura 74 - Atriz Alessandra Negrini interpretando a personagem Cuca no seriado "Cidade Invisível"



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2023/03/boiuna-cuca-curupira-conheca-todas-as-lendas-de-cidade-invisivel-streaming.ghtml>>

Apesar de serem relacionadas, e até confundidas entre si, pelo senso comum, existe uma divisão entre as duas categorias narrativas, conforme Cascudo (2012) descreve:

A lenda explica qualquer origem e forma local, indicando a razão de um hábito coletivo, superstição, costume transfigurado em ato religioso pela interdependência divina. O mito age e vive, milenar e atual, disfarçado noutros mitos, envolto em credices, escondido em medos, em pavores cujas raízes vêm de longe, através do passado escuro e terrível.

Uma grande expressão dos mitos e lendas brasileiras está no imaginário amazônico, formado por sua relação nas diversas influências étnicas, do indígena, do branco e do negro (Cascudo, 2012).

2.3.2. Principais Lendas e Mitos

As lendas e mitos amazônicos podem ser traçadas desde os registros das primeiras explorações europeias na região. Por conta da sua diversidade de influências, alguns personagens do imaginário amazônico, podem possuir diferentes descrições, mas pode-se destacar algumas características mais recorrentes.

- **Mapinguari:** É o monstro mais popular da Amazônia. Sua descrição comum relata uma criatura humanoide, de grande estatura, coberta de pelos negros que o tornam vulnerável a bala, com exceção na região do umbigo, possuindo uma enorme boca aberta verticalmente, partindo do nariz até perto do umbigo, unhas de onça, e cascos virados. Não possui vícios nem utilidades ao qual se possa fazer acordos, o Mapinguari mata quem cruzar seu caminho, em busca de saciar sua fome inextinguível. É um monstro diurno, atacando principalmente nos domingos e nas tardes perto do anoitecer. Também não é uma fera silenciosa, anunciando sua chegada com berros altos e atordoadores.

Figura 75 - Conceito visual do Mapinguari para o jogo “Guerreiros Folclóricos”



Fonte: <<https://clubebritasileirodetrensfantasmas.blogspot.com/2016/08/game-sombrio-quer-resgatar-lendas-do.html>>

- **Matinta Perera:** Apesar de suas muitas versões, Matinta Pereira refere-se, de modo geral a um ser metamorfo, onde a noite toma a forma de uma ave e com seu canto agourento assombra casas em vilas anunciando aos moradores o seu desejo por tabaco, onde na madrugada retorna em forma de uma mulher velha para cobrá-lo.

Figura 76 - Conceito visual Matinta Perera para o Projeto Guri



Fonte: <<http://www.projetoguri.org.br/lendasamazonicas/matita/>>

- **Boto:** Seduz as moças ribeirinhas e é pai de todas as crianças de responsabilidade desconhecida. Durante a noite o boto se transforma em um bonito rapaz, alto, branco, forte, grande dançador e bebedor, vestido de branco e com um chapéu. Antes do amanhecer, pula no rio e retorna a sua forma de boto.

Figura 77 - Conceito visual boto para o seriado "Juro que Vi"



Fonte: <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/13072-boto>>

- **Curupira:** Um dos mitos mais famosos e antigos, tendo primeiro relato registrado por José de Anchieta em 1560. É representado como uma entidade protetora da floresta, castigando fervorosamente aqueles que a ameaçam. De todas suas versões as características que mais o marcam são sua baixa estatura, seus cabelos vermelhos de fogo e pés virados para trás.

Figura 78 - Conceito visual Curupira por Bruno Feltran



Fonte: <<https://www.facebook.com/folcollab/photos/pb.100063685691314.-2207520000./163076527620837/?type=3>>

- **Cobra Grande:** Conhecida também como boiuna, a cobra grande existe a princípio na forma de uma sucuriju ou jiboia comum, que com o tempo adquiriu um grande volume e abandona a floresta para viver na parte mais funda dos rios. Diz-se que os sulcos de sua passagem que formaram os igarapés. Suas principais características estão no seu enorme tamanho e nos seus olhos brilhantes como fogo que desnorteiam os navegantes.

Figura 79 - Conceito visual Cobra Grande por Eduardo Duval, Frata Soares e André Leão



Fonte: <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/13061-boiuna>>

- **Vitória Régia:** Os pajés e caciques contavam que as vezes Jaci, a lua, de tempos em tempos descia dos céus para buscar uma virgem e transformá-la em uma estrela do céu. Apaixonada pelo brilho de Jaci, a bela jovem chamada Naiá, fascinou-se com os relatos e quis também virar estrela para brilhar ao lado de Jaci. Toda noite Naiá corria atrás de alcançar a lua, até o ponto de exaustão. Depois de várias noites e tentativas a bela indígena não desistia, ao ponto de adoecer fisicamente. Uma noite a moça desmaiou de exaustão na beira do igarapé, e ao acordar se deparou com reflexo de Jaci nas águas. Extasiada por finalmente ter a lua tão próxima, Naiá pula na água e se afoga. Vendo seu sacrifício, Jaci transforma Naiá na estrela das águas. Naiá se tornou a vitória régia, a flor tão linda quanto as estrelas e que abre suas pétalas ao luar.

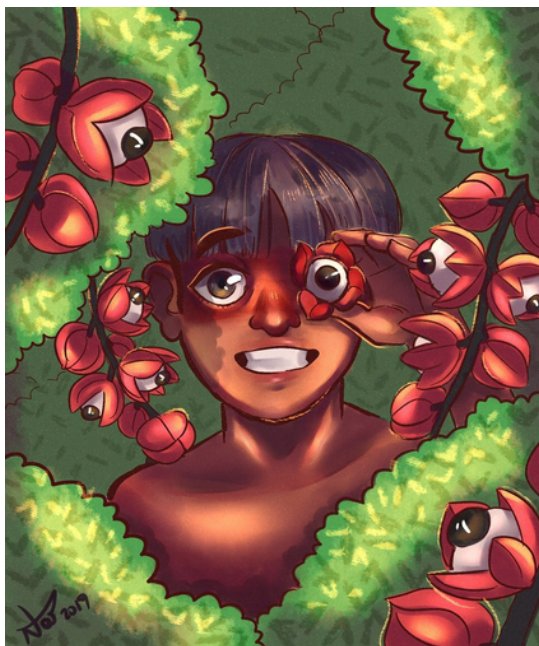
Figura 80 - Conceito visual Lenda da Vitória-Régia para o card game "Lendas e Batalhas"



Fonte: <<https://franciscoandart.artstation.com/projects/gJJa6K>>

- **Guaraná:** Tupã, o rei dos deuses, resolveu um dia atender o pedido de um bom casal que desejavam a muito tempo ter um filho. O filho que nasceu, foi crescendo um belo e generoso menino. O deus da escuridão Jurupari, sentia muita inveja do menino, até que um dia, enquanto o menino caminhava na floresta, Jurupari em forma de cobra, mordeu o menino e o matou. Trovões ecoaram pela floresta, e a mãe em seu choro de lamento, entendeu a mensagem de tupã pedindo que enterrassem os olhos do menino, e o assim fizeram. Lá nasceu o guaraná.

Figura 81 - Conceito visual Lenda do Guaraná por Nathalia Sobrinho



Fonte: <https://twitter.com/natyzinha_ss/status/1147623412409483268>

- **Pirarucu:** Havia um guerreiro bastante habilidoso e valente, mas também era bastante vaidoso e arrogante. Tupã resolve castigar o guerreiro e lança uma enorme tempestade que arrasta o guerreiro para o rio. Então o rei dos deuses, transforma o guerreiro em um peixe de escamas escuras, cabeça chata e uma cauda vermelha, o pirarucu.

Figura 82 - Conceito visual Lenda do Pirarucu por Vinícius Galhardo



Fonte: <<https://my-bestiario.fandom.com/pt-br/wiki/Piraruc%C3%BA>>

- **Açaí:** Havia uma tribo bastante populosa, a ponto de se tornar difícil alimentar todos os seus habitantes. Pensando nisso o cacique ordenou que todas as crianças que nascessem a partir de então fossem sacrificadas, para não aumentar o número populacional. Certo dia, a filha do cacique deu à luz a uma bela menina, que acabou sendo sacrificada. Após várias noites de choro e desespero, a filha do cacique rezou a Tupã, para que mostrasse a seu pai uma maneira de ajudar seu povo sem sacrificar as crianças. Certa noite, a filha do cacique ouviu o choro de uma criança, e quando foi investigar se deparou com a sua filha sorridente ao pé de uma palmeira. A filha do cacique partiu em sua direção e a abraçou, mas ela desapareceu no ar. A filha do cacique chorou até falecer. Na manhã seguinte, o cacique encontrou sua filha abraçada com a palmeira, com um sorriso no rosto e seus olhos olhando para o alto da palmeira, apontando para os pequenos frutos escuros.

Figura 83 - Poster de divulgação da peça "A Lenda do Açaí" promovido pelo museu Sacaca no Macapá.



Fonte: <<https://blog.biopoint.com.br/wp-content/uploads/2014/06/Lenda-do-acai.jpg>>

CAPÍTULO 3

**MATERIAIS
E MÉTODOS**

3. MATERIAIS E MÉTODOS

3.1. METODOLOGIA CIENTÍFICA

O capítulo atual destina-se para a descrição do tipo de pesquisa adotada para realizar os objetivos deste projeto, assim como a apresentação dos métodos de coleta de dados utilizados.

3.1.1. Do ponto de vista de sua natureza

Este projeto classifica-se como pesquisa aplicada, de acordo com (Munari, 1998), pois tem o intuito de adquirir e gerar conhecimentos para aplicações práticas, ajudando como base para futuras pesquisas do ponto de vista da forma de abordagem ao problema.

3.1.2. Do ponto de vista da forma de abordagem ao problema

Classifica-se com forma de pesquisa qualitativa, pois se trabalha com questões interpretativas e parâmetros subjetivos, para coleta e produção de dados.

O método de projetar não muda muito, apenas mudam as áreas: em vez de se resolver o problema sozinho, é necessário, no caso de um grande projeto aumentar o número de especialistas e colaboradores e adaptar o método à nova situação. (Munari, 1998)

Ao contrário da abordagem quantitativa, a qualitativa utiliza dados descritivos não fazendo uso de dados estatísticos (não como dados principais), tentando assim uma coleta de dados, transpondo o máximo de elementos estudados.

3.1.3. Do ponto de vista dos objetivos

Exploratória, de acordo com (Munari, 1998), pois visa uma ampla busca de determinado assunto, proporcionando embasamento e clareza do tema da pesquisa.

Também se classifica como descritiva, pois visa um levantamento de características conhecidas, para assim um levantamento e registro de dados através de determinado método sistemático.

3.1.4. Do ponto de vista dos procedimentos técnicos

3.1.4.1. Quanto às fontes de dados

Classifica-se como pesquisa bibliográfica, pois visa uma busca de dados através de materiais já publicados, como livros, artigos, revistas, periódicos, monografias entre outros, analisando suas fontes, dados e verificando qualquer informação que se apresente. Documental onde se usa material que ainda não passou por um tratamento analítico, podendo ser rearranjados de acordo com os objetivos da pesquisa. E por último experimental selecionando um objeto de estudo, e as variáveis que o influenciam para uma observação e análise, obtendo dados mais detalhados.

3.1.4.2. Quanto aos instrumentos de coleta de dados

Bibliográfica, através de materiais já existentes sobre o assunto da pesquisa, para formulação de boa parte dos dados qualitativos. Também se fará uso da ferramenta “*Google Trends*”, que fornece algumas métricas de interesse relativo por um assunto em um determinado período de tempo.

3.1.5. Do ponto de vista da avaliação de dados

A avaliação se dará por meio do método indutivo que acaba levando em conta o conhecimento baseado na experiência, vistos de casos reais obtendo dados através de suas análises em quesitos reais; dedutivo, pois parte de uma análise macro até chegar a particular podendo assim concluir, utilizando a razão como ferramenta principal.

3.2. PESQUISA E MÉTODO PROJETUAL DO DESIGN

3.2.1. Área da pesquisa

A área abordada para esta pesquisa tem foco o *Motion Graphics*, visto que possui como principal objetivo o desenvolvimento de uma peça de animação gráfica para a temática de narrativas Amazônicas.

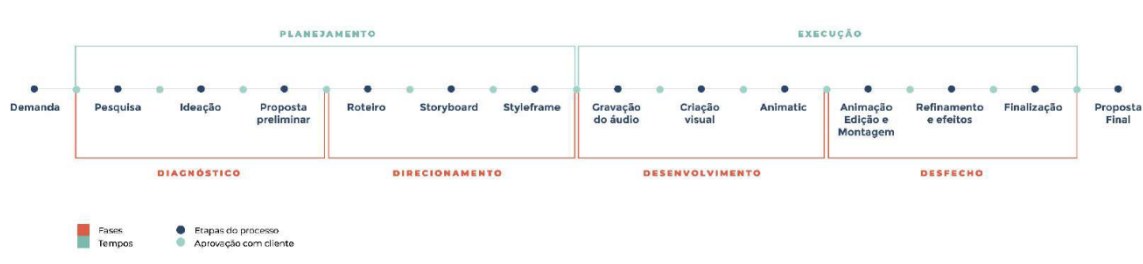
3.2.2. Linha de pesquisa

A linha desta pesquisa tem como base os conceitos de *Motion Graphics*, com o intuito no desenvolvimento de uma peça de animação gráfica com conceitos atrelados a área de comunicação visual.

3.2.3. Modelo de metodologia de Design a ser utilizado para este projeto

O modelo escolhido para o desenvolvimento da pesquisa e desenvolvimento do projeto, foi Metodologia 4D. Foi desenvolvido pelo designer Mineiro Arthur Henrique Oliveira Cardoso (2021), com o intuito de propor uma metodologia que abrangesse o hibridismo entre Design e Animação, no qual o *Motion Graphics* se encontra.

Figura 84 - Metodologia 4D desenvolvida por Arthur Henrique Oliveira Cardoso



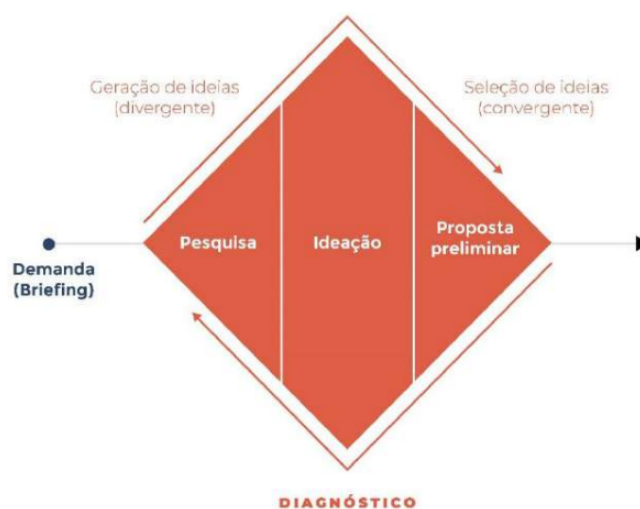
Fonte: (Cardoso, 2021)

3.2.4. Etapas da pesquisa em Design

A Metodologia 4D possui quatro fases pré-estabelecidas para auxiliar no desenvolvimento do projeto, desde sua concepção até sua entrega. São elas:

- **Diagnóstico:** Nesse momento é uma fase bastante exploratória, onde busca-se entender ao máximo a natureza do projeto e referências, para a partir disso iniciar as fases de gerações de ideias. Por fim, todo o material acumulado converge em uma proposta preliminar.

Figura 85 - Fase Diagnóstico



Fonte: (Cardoso, 2021)

- **Direcionamento:** Aqui procura-se expandir na proposta selecionada, definindo a narrativa, através do desenvolvimento de roteiro e *storyboard*, como também do caráter estilístico visual da peça, com o a criação de *styleframes*.

Figura 86 - Fase Direcionamento



Fonte: (Cardoso, 2021)

- **Desenvolvimento:** Nessa fase, se tem coleta e criação de materiais necessários para o desenvolvimento da peça, como a captação dos recursos de áudio e a preparação de ativos, que são o material base da animação. Aqui também busca-se entender melhor a narrativa com a produção de *animatics*, que são *storyboards* temporalizados.

Figura 87 - Fase Desenvolvimento



Fonte: (Cardoso, 2021)

- **Desfecho:** Essa é fase de caráter mais executório, onde se faz a animação das cenas, a montagem e edição, trabalha-se os efeitos visuais e sonoros, assim como a finalização do vídeo em si através do processo de renderização.

Figura 88 - Fase Desfecho



Fonte: (Cardoso, 2021)

3.2.5. Materiais utilizados

Para a produção utilizou-se os seguintes recursos:

- **Construção de Ativos:** *Adobe Illustrator*, software vetorial.
- **Animação:** *Adobe After Effects*, software de animação e efeitos visuais; *Blender*, software de animação 3D.
- **Edição e Finalização:** *Adobe Premiere*, software de edição.
- **Bancos de Ativos:** *FreePD*, banco de músicas; *Freesound*, banco de efeitos sonoros; *Freepik*, banco de imagens e vídeos.

CAPÍTULO 4

LEVANTAMENTO
E ANÁLISE DE
DADOS

4. LEVANTAMENTO DE DADOS

Para o embasamento da pesquisa este capítulo apresenta uma análise dos similares de peças de *motion graphics* selecionadas por apresentarem caráter narrativa visual, bem como o desenvolvimento de umas entrevistas individuais, assim como a definição de requisitos e parâmetros e painel semântico, visando auxiliar na fase de concepção e desenvolvimento de alternativas para o produto.

4.1. ANÁLISE DE SIMILARES

Para a análise, foram selecionadas 3 peças de *motion.graphics*, utilizando como critério de seleção, a natureza de narrativa visual, onde não fazem uso de diálogos ou narrações, usufruindo apenas de composições visuais e animação para desenvolvimento da narrativa.

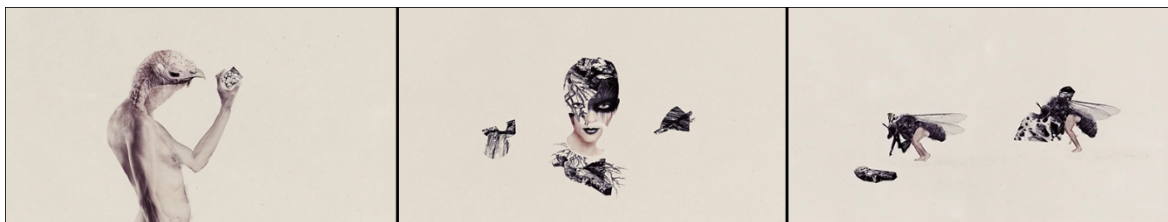
Para o foco da análise considera-se os fatores visuais e fatores narrativos de cada peça. Para os fatores visuais, observa-se seus aspectos que definem seu caráter visual, como formato utilizado e seus materiais utilizados, para a construção da imagem. Para os fatores narrativos, considera-se o tom narrativo que a peça evoca, assim como as técnicas narrativas visuais que a mídia permite.

4.1.1. Sins, Blink My Brain

“Sins” é uma peça desenvolvida por Ariel Costa, e foi lançada em 2016 sob o nome do seu estúdio criativo *Blink My Brain*. Por ser um projeto pessoal, sua ficha técnica conta com Ariel, creditado na direção, concepção, design e animação, e o *Studio White Noise Lab* para o *sound design* e trilha Sonora. Atualmente, está disponível na íntegra na Plataforma Vimeo, e no próprio site do estúdio.

Em relação aos seus fatores visuais a peça utiliza-se como técnica principal a fotocoloragem digital, onde faz uso de imagens registradas e as manipula para formar a imagem. Na peça em questão, essa manipulação é utilizada para construção do design dos personagens e no desenvolvimento de suas animações, assim como também em objetos de cena. Também usufrui de elementos de *CGI* tridimensionais (3D), vistos em objetos em formas básicas, que ajudam a compor a cena. Por se tratar de fotocoloragens, os signos não possuem abstração na sua representação em relação aos objetos reais.

Figura 89 - Personagens do curta "Sins", construídos com a técnica de fotocolagem



Fonte: <<https://vimeo.com/161710954>>

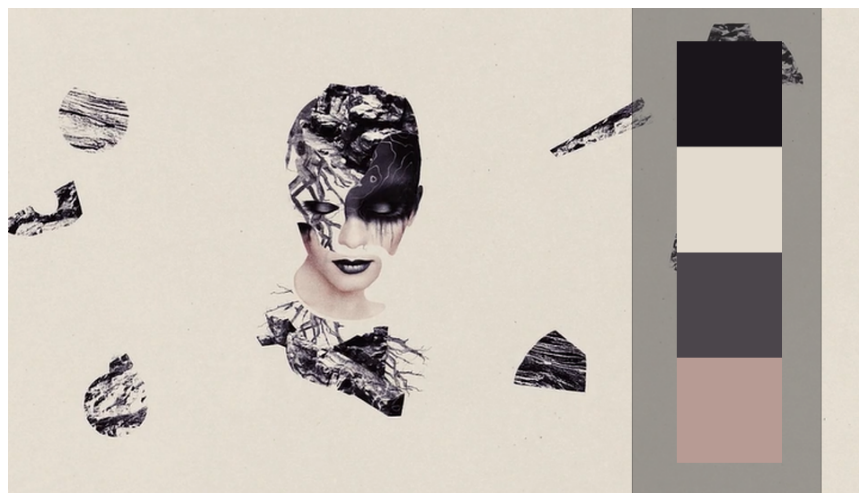
Figura 90 - Objetos 3D primitivos, utilizados no decorrer do curta "Sins"



Fonte: <<https://vimeo.com/161710954>>

A peça opta por utilizar uma paleta de cores limitada, pendendo para os tons dessaturados, em escala de cinza e preto. A maior presença de cor está no seu plano de fundo, onde usa-se um bege com baixa saturação.

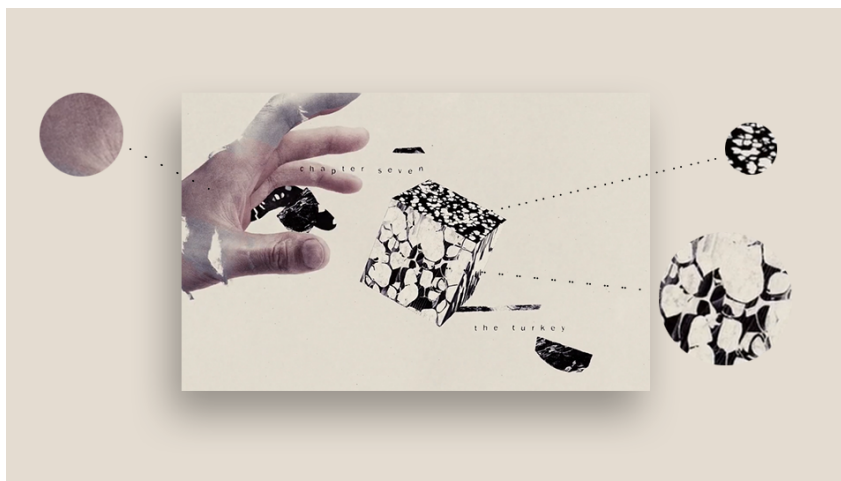
Figura 91 - Paleta de cores curta "Sins"



Fonte: O Autor

Como a técnica principal faz uso de imagens ele tem como texturas primárias as encontradas nas fotografias, mas a peça também faz uso de texturas temporalizadas, que se transformam ao decorrer do tempo. São duas, uma delas sendo orgânica e aplicadas aos sólidos primitivos na cena, e a outra é a textura de ruído aplicada sobre toda a imagem.

Figura 92 - Texturas fotográficas e temporalizadas no curta "Sins"



Fonte: O Autor

A peça usa a proporção de tela 16:9, ou 1.77, bastante comum nos formatos de telas de computadores e celulares. Seguindo os parâmetros de complexidade visual, visto no capítulo 2.1, podemos determinar que a peça se encaixa no primeiro nível, por se limitar em planos abertos e médios e por não mudar ângulos de perspectiva.

Figura 93 - Proporção de tela curta "Sins"

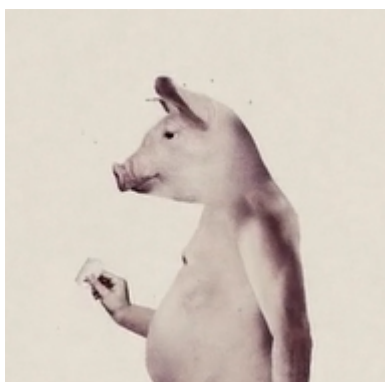


Fonte: O Autor

Em relação a seus aspectos narrativos, a peça tem como temática principal os sete pecados capitais. A peça possui no total 3 minutos e 53 segundos, e é dividida em 10 partes, onde 7 delas, são capítulos utilizados para abordar um dos pecados de forma individual, além da cena de abertura e encerramento. Cada cena tem em média 20 segundos, contendo um personagem por cena. Dessa forma, o autor possui um conjunto de cenas, que possui suas micro histórias que funcionam de forma independente, mas que se conectam pela temática e pela mesma linguagem e identidade visual.

Analisando como a peça se utiliza das possibilidades narrativas que uma animação consegue empregar, percebe-se que há o uso primário de condensação, visto nos capítulos, que buscam associar e empregar um valor ao pecado abordado, em menos de 20 segundos e através de uma ação única. Outra é o uso de antropomorfismo, na categoria de teriantropismo, pois seus personagens são figuras humanas, mas com cabeças de animais, assim apresentando uma associação simbólica, do ser humano enquanto irracional e impulsivo, atrelando com a temática da peça.

Figura 94 - Personagem antropomórfico do curta "Sins"



Fonte: <<https://vimeo.com/161710954>>

A peça também faz uso das capacidades comunicacionais atreladas ao *motion graphics*, onde o principal recurso é da rima e aliteração visual, repetindo elementos visuais geométricos tridimensionais, cujo personagens interagem e tem como seus objetos de desejo e ao mesmo tempo de punição, assim como também na repetição de texturas e recortes de imagens através de todos os capítulos. Outro recurso bastante utilizado é o de Zeugma, como por exemplo na transição entre o capítulo 06 e o 07, que a percepção de escala de um cubo, muda com o passar do tempo.

Figura 95 - Rima visual no curta "Sins"



Fonte: <<https://vimeo.com/161710954>>

Figura 96 - Sequência linguagem Zeugma no curta "Sins"



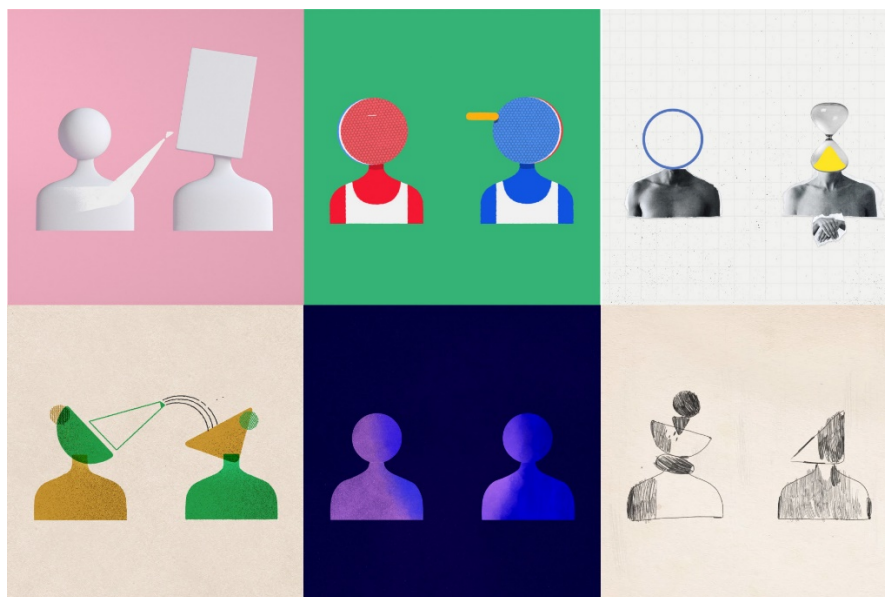
Fonte: <<https://vimeo.com/161710954>>

4.1.2. Relationships, Nero Studio

Relationships é uma peça produzida pelo estúdio italiano *Nerdo*. Lançado em 2018, inicialmente não se tratava de uma peça única e sim de uma série de cenas individuais, desenvolvidas para serem veiculadas na Plataforma Instagram, e posteriormente compilada em um material singular. Sua ficha técnica consiste em 1 produtora, 5 animadores e o estúdio *Bravagente audio* para trilha Sonora e *sound design*.

Ao todo consiste em 9 cenas que possuem como temática principal as dinâmicas em relacionamentos amorosos. No total possui 4 minutos e 25 segundos, e em média cada cena possui em média 24 segundos de duração. Apesar de serem independentes, as cenas se conectam pela sua temática, mas também pela sua composição visual reconhecível, de dois personagens em cena.

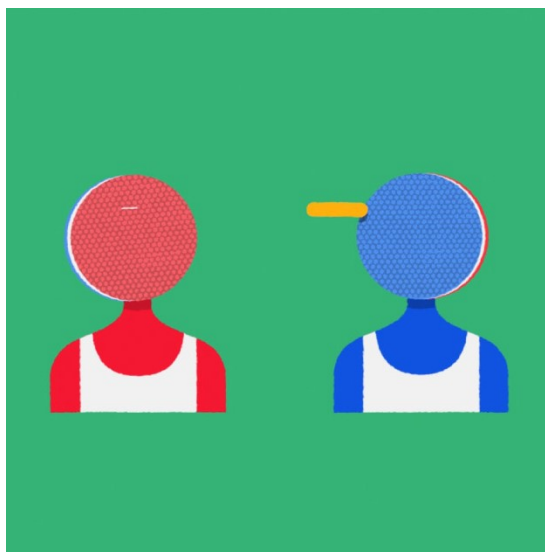
Figura 97 - Frames do curta "Relationships"



Fonte: < <http://www.nerdo.tv/work/relationships/>>

Cada uma das cenas fazem um grande uso “Condensação”, ao procurar representar tais relações complexas entre duas pessoas em um espaço de tempo curto e se utilizando de signos visuais, em objetos e formas, para caracterizar tal tópico. Um bom exemplo do seu aspecto condensativo está na cena 5 nomeada de “*Effective Communication*” onde representa tal relação como “uma grande bate bola” de uma partida de ping pong, onde os jogadores “não perdem nenhuma bola”.

Figura 98 - Frame da cena 10 "Effective Communication" do curta "Relationships"

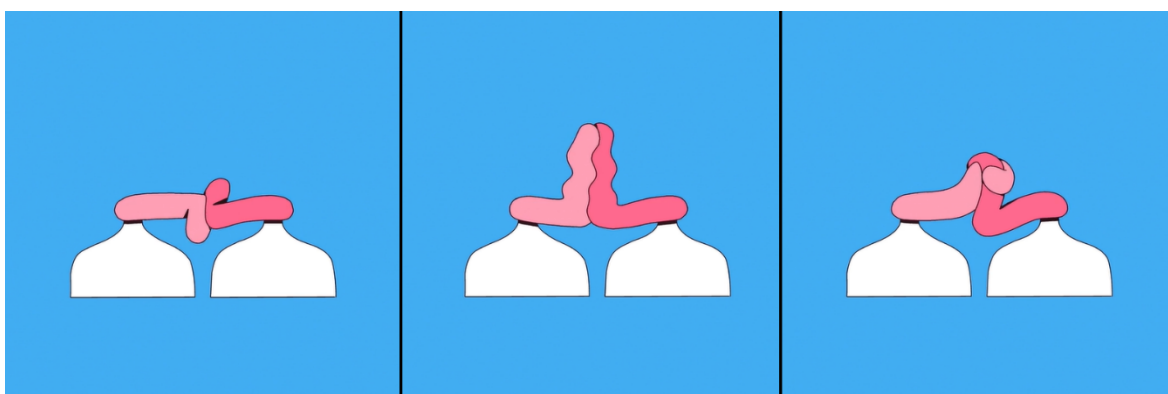


Fonte: < <https://vimeo.com/310818440>>

As cenas usam totalmente o recurso de metáforas, tanto para representar seu tema principal, quanto para imprimir um tom lúdico a peça. Para tornar essas

metáforas mais efetivas, a peça se utiliza de metonímias visuais, onde conseguem indicar o paralelo metafórico com uma representação visual mínima. Também se usa hipérbole para aludir ao tom que a peça busca trazer, como também marcar ainda mais a metáfora. O melhor exemplo do uso desses três recursos, se encontra na cena 07 nomeada "Kiss me". A cena busca representar o lado físico e apaixonado que existe em relacionamentos amorosos, e representa isso através do beijo prolongado, trazendo a metáfora visual de duas línguas se entrelaçando. Essa imagem também é uma metonímia visual, onde se representa uma parte como um todo, no caso línguas como pessoas, e vai além nessa representação ao usar apenas uma forma orgânica elíptica e tons de rosa para remeter tal objeto. A hipérbole também está presente nessa imagem, mas também na ideia do prolongado onde utiliza-se uma série de cortes entre duas posições diferentes para passar a ideia de um tempo exagerado.

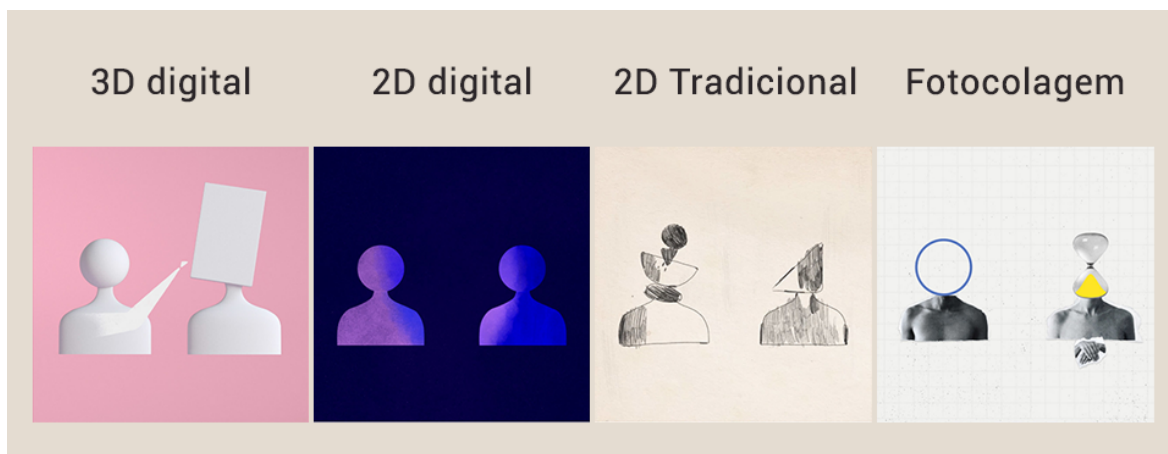
Figura 99 - Frames cena 5 "Kiss Me" do curta "Relationshipes"



Fonte: <<https://vimeo.com/310818440>>

Por inicialmente ser uma série em uma rede social, onde cada cena equivale a um episódio a peça possuiu uma multitude de características e técnicas visuais. Utilizam técnicas de animação 2d digital com interpolação, e Quadro a Quadro, como também animação tradicional em papel, técnica de animação 3D e fotocollagem, sempre divergindo em cores e texturas. Apesar dessa pluralidade visual, a peça consegue manter uma unidade ao utilizar-se de uma mesma composição e de aliteração visual. Todos as cenas repetem a mesma forma orgânica, que remete ao corpo dos personagens, dispostos de uma mesma maneira, e enquadram as ações sempre na linha vertical e horizontal de um quadrante.

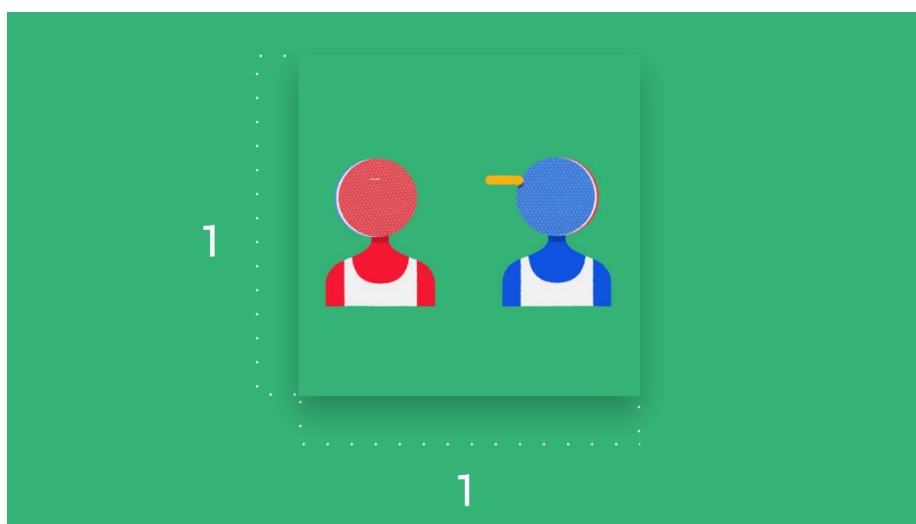
Figura 100 - Técnicas usadas no curta "Relationshipes"



Fonte: O Autor

Por ser veiculada em uma rede social, a peça opta por usar a proporção de tela quadrada 1:1, pois dentro desse âmbito as proporções quadradas e verticais se encaixam melhor com a posição vertical em que os usuários utilizam seus celulares para usufruírem dessas aplicações. Em relação aos parâmetros de complexidade visual, podemos determinar que a peça também se encaixa no primeiro nível, pois se limita a um único plano aberto, fazendo uso de movimentação de câmera em apenas um momento, e sem mudança de ângulo.

Figura 101 - Proporção de tela do curta "Relationshipes"



Fonte: O Autor

4.1.3. Ruptura - Sequência de abertura, Extraweg

A peça foi desenvolvida por Oliver Latta, sob o nome de seu estúdio Extraweg. Ela serve como sequência de abertura para o seriado "Ruptura", disponível na Plataforma "AppleTV+". A sua ficha técnica consiste em direção geral

por Ben Stiller, a direção de arte, animação, design por Oliver Latta, tipografia Teddy Blanks e a trilha sonora foi desenvolvida por Theodore Shapiro.

Figura 102 - Frame sequência de abertura do seriado "Ruptura"



Fonte: < <https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug> >

O seriado é do gênero “suspense psicológico” e “ficção científica” e acompanha um grupo de 4 funcionários da empresa Lumon, que para trabalhar na mesma, foram submetidos ao procedimento médico denominado “ruptura”, que divide as memórias do funcionário entre a vida no trabalho e fora dele, criando assim, duas instâncias de personalidade que não possuem conhecimento ou contato entre si. A produção possui como personagem principal Mark e o acompanha enquanto se depara e desvenda uma série de conspirações envolvendo o mundo dentro e fora da Lumon. E é nesse contexto que a sequência de abertura constrói sua narrativa.

Figura 103 - Poster e cenas do seriado "Ruptura"



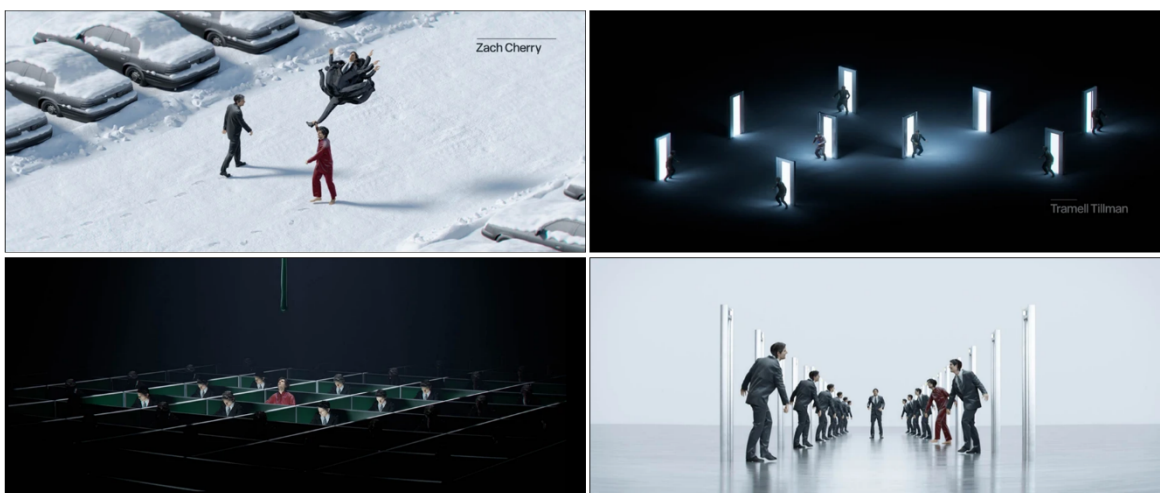
Fonte: O Autor

A peça busca encapsular o tom e símbolos imagéticos que irão ser apresentados ao longo dos episódios da obra, sendo inteiramente em animação 3D

digital e tendo a duração de 1 minuto e 26 segundos, contendo por volta de 12 cenas. A narrativa da sequência reflete um dia na vida do personagem principal, onde tem como ponto de partida ele acordando em sua cama, e em seguida vivenciando a realidade surreal e desnorteadora que suas duas personalidades experienciam, finalizando com ele voltando a sua cama para começar o ciclo novamente.

A peça busca em sua totalidade evocar a estranheza que o personagem vive e a atinge através de suas composições surreais. Outra estratégia que a peça usa na busca pelo o estranho, está no uso do hiper-realismo em seus ativos e texturas, mas em outros aspectos usa estilizações, como no uso de perspectiva ortográfica e na movimentação irreal do personagem e câmera. Essa antítese entre o realismo e o estilizado evocam estranheza.

Figura 104 - Composições surrealistas na sequência de abertura de "Ruptura"



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug>>

Figura 105 - Ativos de cena hiperrealistas na sequência de abertura de "Ruptura"



Fonte: <<https://www.extraweg.com/severance>>

Figura 106 - Perspectiva ortográfica na sequência de abertura de "Ruptura"



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug>>

A sua paleta de cores se limita ao branco, preto e verde, mas também usa o vermelho na vestimenta da versão do “mundo de fora” do personagem. As cores na peça têm a função de remeter a paleta utilizada na série, especialmente nas cenas de escritório, mas também remetem ao tom sombrio que a caracteriza.

Figura 107 - Paleta de cores sequência de abertura "Ruptura"



Fonte: O Autor

A proporção de tela usada foi a de 2.39:1, seguindo à proporção que o seriado usa como um todo, e seus movimentos de câmera lhe garantem um nível 03 de complexidade visual, conforme visto no capítulo 02.

Figura 108 - Proporção de tela sequência de abertura "Ruptura"



Fonte: O Autor

A peça aproveita a possibilidade narrativa de “fabricação” para recriar cenários significativos na série, como o estacionamento e o escritório, e “metonímia” ao apresentar elementos muito importantes para narrativa, como a porta de elevador e a “gosma preta”, para remeter a momentos chave da trama. Mas a técnica de linguagem principal na peça é a “zeugma”, onde os contextos e escalas mudam de cena em cena de forma constante através do movimento de câmera. Ela também remete a técnica “*chiamus*” pela simetria entre as cenas do começo com a do final.

Figura 109 - "Fabricação" na reconstrução dos cenários do seriado "Ruptura"



Fonte: O Autor

Figura 110 - Metonímia na representação do Elevador



Fonte: O Autor

Figura 111 – Metonímia na representação da "Gosma Preta"



Fonte: O Autor

Figura 112 - Chiamus na estrutura narrativa da sequência de abertura de "Ruptura"



Fonte: O Autor

4.1.4. Análise Comparativa

Para melhor ajudar no comparativo dessas obras, podemos dispô-las na seguinte tabela:

	Similares		
	<i>Sins</i>	<i>Relationshipes</i>	<i>Severance</i>
Meio lançado	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataforma de Streaming “Vimeo” 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cenas lançadas individualmente na rede social “Instagram” ▪ Compilado exibido na plataforma de Streaming “Vimeo” 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataforma de Streaming “AppleTV+” ▪ Exibida ao começo de cada episódio.
Tempo de Duração	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 minutos e 53 segundos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 minutos e 25 segundos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 minuto e 26 segundos
Cenas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de 10 cenas ▪ Média de duração de 20 segundos ▪ Cenas Antológicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de 9 cenas ▪ Média de duração de 24 segundos ▪ Cenas Antológicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de 14 cenas ▪ Média de duração de 6 segundos ▪ Cenas contínuas
Quantidade de cenas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 cenas ▪ Média de duração de 20 segundos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 9 cenas ▪ Média de duração de 24 segundos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de 12 cenas ▪ Média de duração de ▪ Cenas contínuas
Proporção de Tela	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 16:9 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1:1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 16:9
Nível de complexidade visual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nível 01 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nível 01 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nível 03
Técnica Visual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotocolagem ▪ Modelagem 3D ▪ <i>Nível Médio de Abstração</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animação 2D Tradicional ▪ Animação 2d interpolada ▪ Fotocolagem ▪ Animação 3D ▪ <i>Nível Alto de Abstração</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animação 3D ▪ <i>Nível Baixo de Abstração</i>
Capacidades Narrativa Animação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Condensação ▪ Antropomorfismo ▪ Associação Simbólica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Condensação ▪ Associação Simbólica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fabricação ▪ Associação Simbólica

Figuras de Linguagem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metáfora ▪ Rima e Aliteração Visual ▪ Zeugma 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metáfora ▪ Metonímia ▪ Hipérbole 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metonímia ▪ Zeugma ▪ Chiamus
-----------------------------	--	--	--

A partir desse comparativo traça-se alguns paralelos interessantes, o primeiro deles sendo a distribuição e disponibilização das obras em plataformas digitais na internet, o que indica que o fácil acesso desses meios ajuda na divulgação e impacto das obras. Outro fator curioso está na dimensão temporal, onde todas as obras são de curta duração, especialmente nas cenas antológicas, que possuem por volta de 20 segundos de duração, demonstrando uma grande vantagem do *motion graphics* enquanto meio narrativo está na sua curta duração, permitindo que usufrua de todo seu poder condensativo.

No quesito da imagem percebe-se uma grande variedade de abordagens, tanto a nível de uso de técnicas, sejam elas 2D, 3D ou mistas, quanto a nível de complexidade visual, que pode exigir uso de câmera mais estáticas ou muitas mudanças de ângulo. O uso da proporção de tela, é considerado primariamente pela mídia que for distribuída, tendo como a mais comum a 16:9 e a 1:1.

A nível de capacidade comunicacional e de narrativa, o grande poder de sugestão que existe na animação está presente no alto uso de associação simbólica e condensação. E os usos de metáforas e metonímias permite que peças dessa natureza consigam passar mais informação de forma mais efetiva.

4.2. ANÁLISE DE DADOS

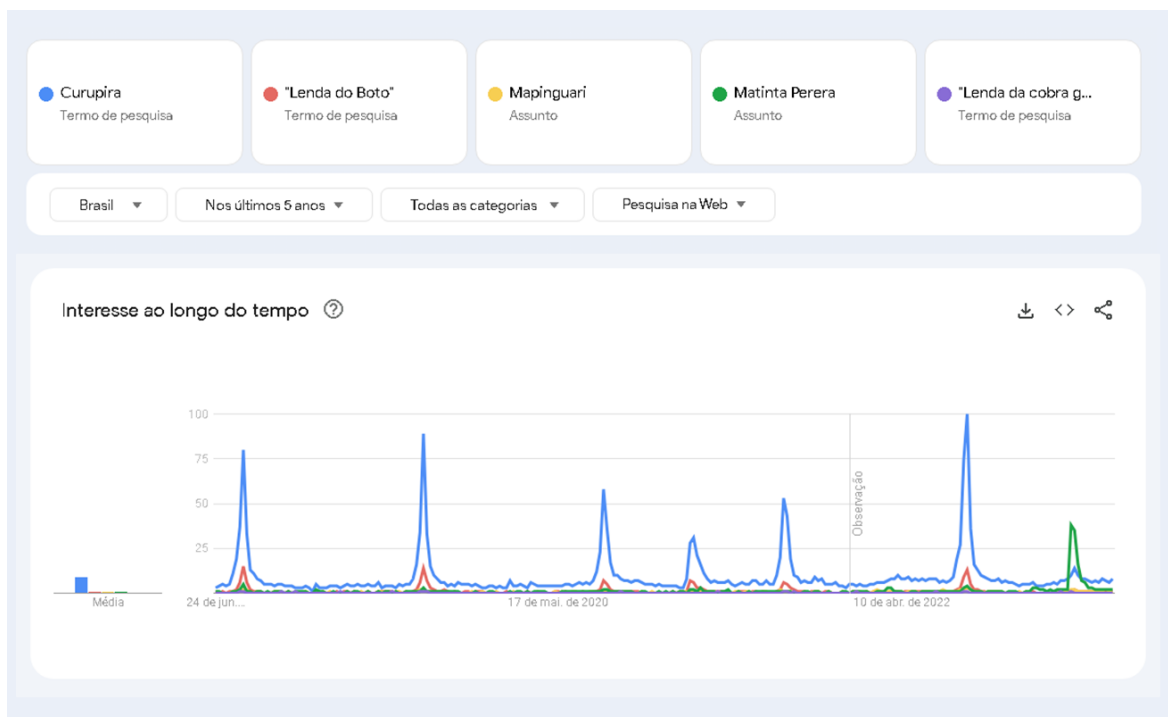
Para entender melhor a o engajamento do público no geral com as narrativas do folclore amazônico, foi utilizado a plataforma do *Google Trends*, que permite observar e comparar o interesse relativo por determinados assuntos em um período temporal. Para tal a ferramenta usa uma amostra das pesquisas feitas no motor de busca da empresa, as normaliza, e apresenta, numa escala de 0 a 100, os picos de interesse no determinado tempo e interesse por região. Para uma amostra mais fidedigna a ferramenta desconsidera pesquisas feitas por poucas pessoas, pesquisas duplicadas (feitas pelo mesmo usuário em um curto espaço de tempo) e caracteres especiais.

Para o levantamento de dados, foram comparadas as narrativas elencadas no capítulo 02, para determinar uma ordem popularidade em tempos recentes, totalizando 3 pesquisas. Também foi realizada mais duas pesquisas comparativas com o intuito de relacionar alguns picos de interesse observados.

A ferramenta considera dois tipos de insumos, que são “Assunto” e “termos de pesquisa”. A plataforma considera “assuntos” mais confiáveis por considerarem o termo em si como também erros tipográficos, acrônimos e em diferentes línguas. Por esse motivo foi priorizado na coleta o uso de termos do tipo “assunto”. Para as narrativas que só podiam ser pesquisas como “termo de pesquisa”, foram utilizadas aspas, para indicar para a plataforma considerar o termo exato e não suas partes. Para os mitos com nome próprio, como Curupira, não precisou utilizar-se de termos aditivos, mas para outras que possuem uma contraparte significativa, como a Vitória-régia, foram adicionados o termo “lenda” para especificar a narrativa.

Na primeira pesquisa foram comparados os tópicos Curupira, Lenda do boto, Mapinguari, Matinta Perera e Lenda da Cobra Grande. Foi focado na sub-região do Brasil e nos últimos cinco anos. A narrativa que apresenta mais interesse é a do Curupira, obtendo os mais altos picos de interesse e tendo média 8 no pico de interesse. Dos demais Mapinguari, Matinta Perera e a lenda do boto, obtém uma média de interesse de 1, enquanto a lenda da cobra grande teve um valor de interesse relativo baixo em que a plataforma considerou a média de interesse de 0. Todas apresentam picos regulares anuais ao redor dos dias 15 a 27 de agosto, sendo bastante visível na linha do Curupira, que o seu maior pico que ocorreu na semana de 21 a 27 de agosto de 2022, serve de referência como o maior nível de interesse de 100. Mas também se observa picos fora desse padrão em fevereiro de 2021 e março de 2023, onde no segundo tem um pico significativo no termo da Matinta Perera.

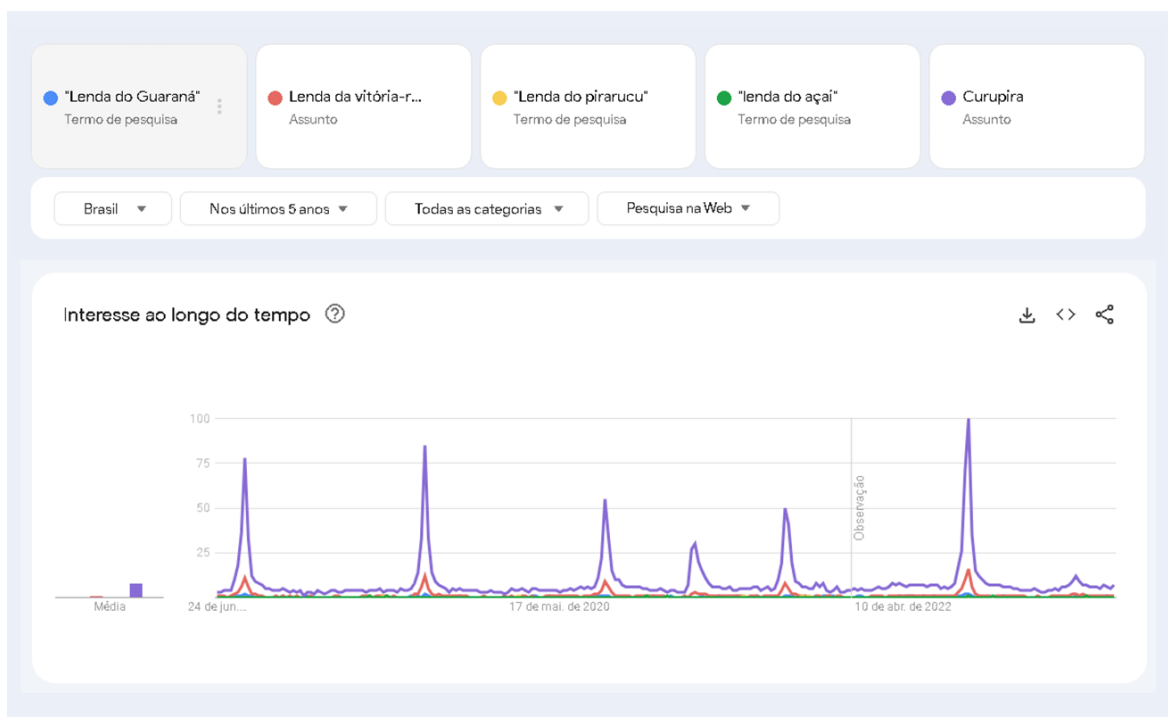
Figura 113 - Pesquisa comparativa Google Trends



Fonte: < <https://trends.google.com.br/trends/explore?date=today%20-y&geo=BR&q=Curupira,%22Lenda%20do%20Boto%22,%2Fm%2F069rc,%2Fg%2F122q0bkw,%22Lenda%20da%20cobra%20grande%22&hl=pt> >

Por ser o termo mais expoente na primeira pesquisa, o tópic Curupira é utilizado na segunda como referência, e é comparado com os tópicos Lenda do Guaraná, Lenda da Vitória-Régia, Lenda do Pirarucu e Lenda do Açaí. Como na primeira, foi considerado a sub-região Brasil e no período nos últimos 5 anos. Assim como Curupira, a Lenda da Vitória-Régia apresentou ter picos de interesse regulares nos períodos entre 15 e 27 de agosto, tendo a média de interesse relativo de 1. Os demais tiveram a média considerada 0.

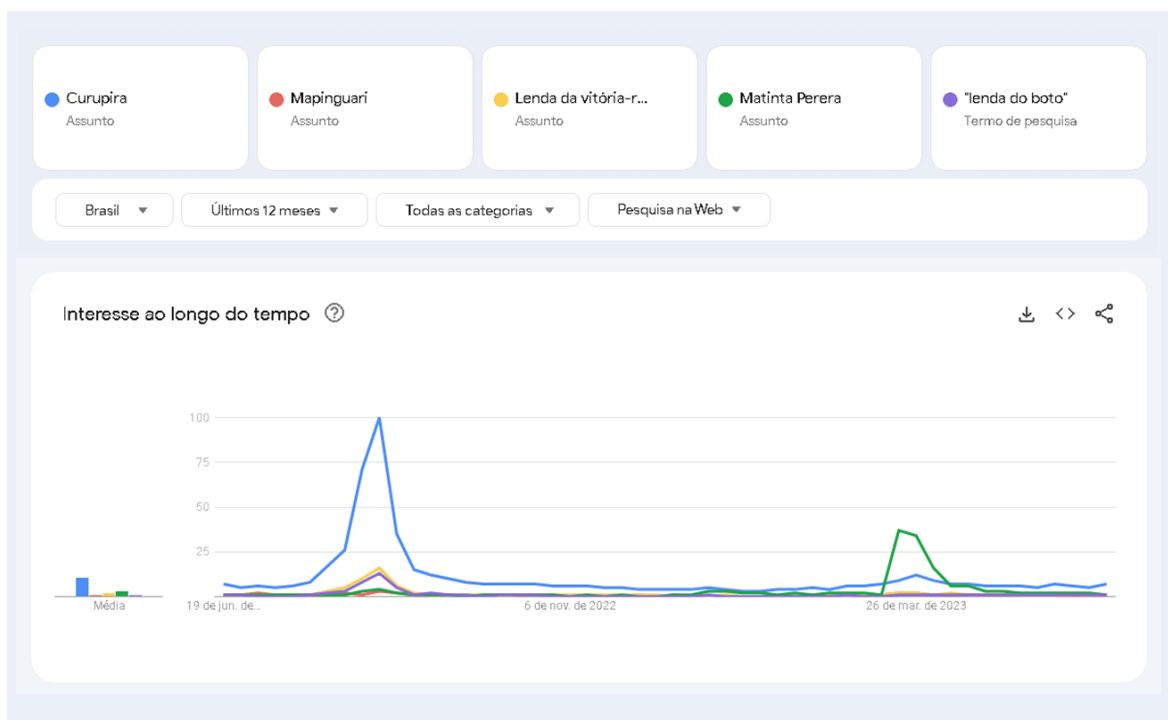
Figura 114 - Pesquisa comparativa Google Trends



Fonte: <https://trends.google.com.br/trends/explore?date=today%205-y&geo=BR&q=%22Lenda%20do%20Guaran%C3%A1%22,%2Fg%2F1229_tqt,%22Lenda%20do%20pirarucu%22,%22lenda%20do%20a%C3%A7a%C3%AD%22,%2Fm%2F06bdg8&hl=pt-BR>

Na terceira pesquisa, selecionou-se os tópicos mais relevantes da primeira e considerou-se a sub-região Brasil e no período de 1 ano, para considerar o interesse em um intervalo mais recente. Dessa forma foram comparados os tópicos Curupira, Lenda da Vitória-Régia, Mapinguari, Matinta Perera e a Lenda do Boto. Observa-se os mesmos picos vistos nas pesquisas anteriores, o da semana de 21 a 27 de agosto de 2022 e o de 19 a 25 de março de 2023, onde no primeiro, Curupira teve mais interesse relativo, enquanto no segundo, foi Matinta Perera. Por se tratar de um intervalo de tempo menor, obteve-se valores mais variados nas médias, onde Curupira teve a maior média com 10, em seguida Matinta Perera com média 3, Lenda Vitória-Régia com média 2 e Mapinguari e a Lenda do Boto com média 1.

Figura 115 - Pesquisa comparativa Google Trends



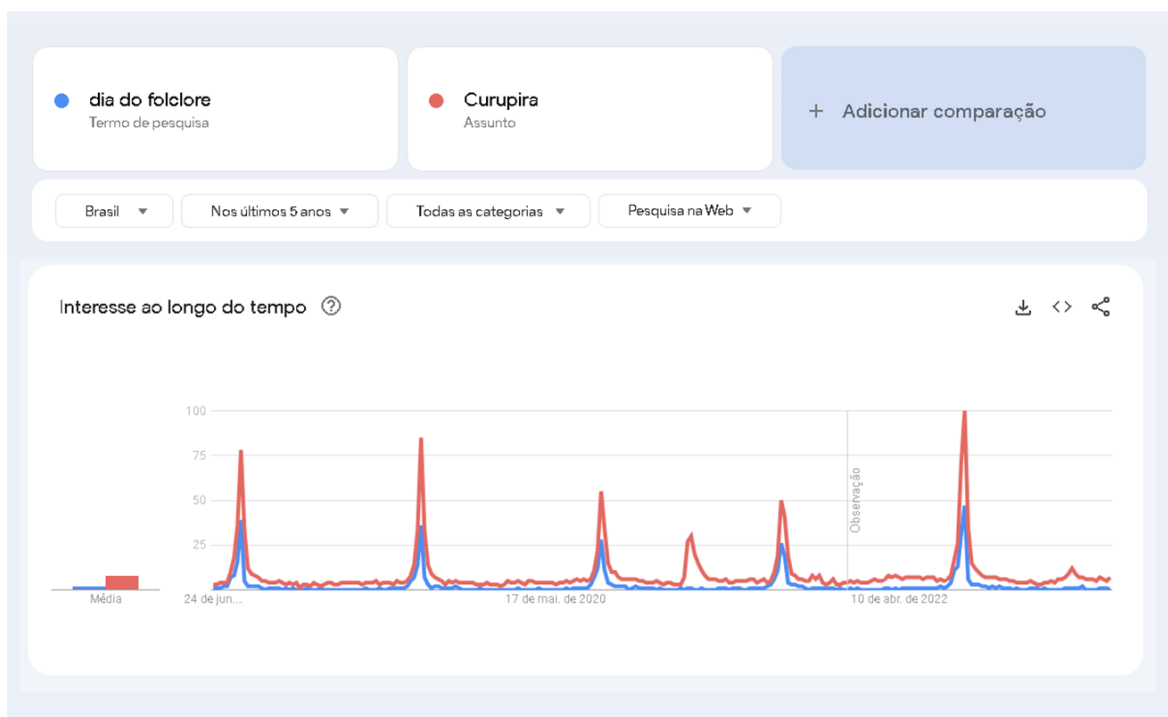
Fonte:

<https://trends.google.com.br/trends/explore?geo=BR&q=%2Fm%2F06bdg8,%2Fm%2F069rc,%2Fg%2F1229_tqt,%2Fg%2F122q0bkw,%22lenda%20do%20boto%22&hl=pt-BR>

As duas últimas pesquisas comparativas, foram feitas no intuito de delimitar uma relação entre os picos observados. Para tal, utiliza-se o termo Curupira e Matinta Perera como referência comparativa, por terem tido picos mais expressivos.

A primeira foi no intuito de relacionar os picos regulares anuais, e ao elencar as datas comemorativas no mês de agosto, observou-se o dia do folclore, que ocorre no dia 22 de agosto. Ao comparar o tópico Dia do Folclore com Curupira, observou-se que os picos de interesses regulares se alinham nos últimos cinco anos.

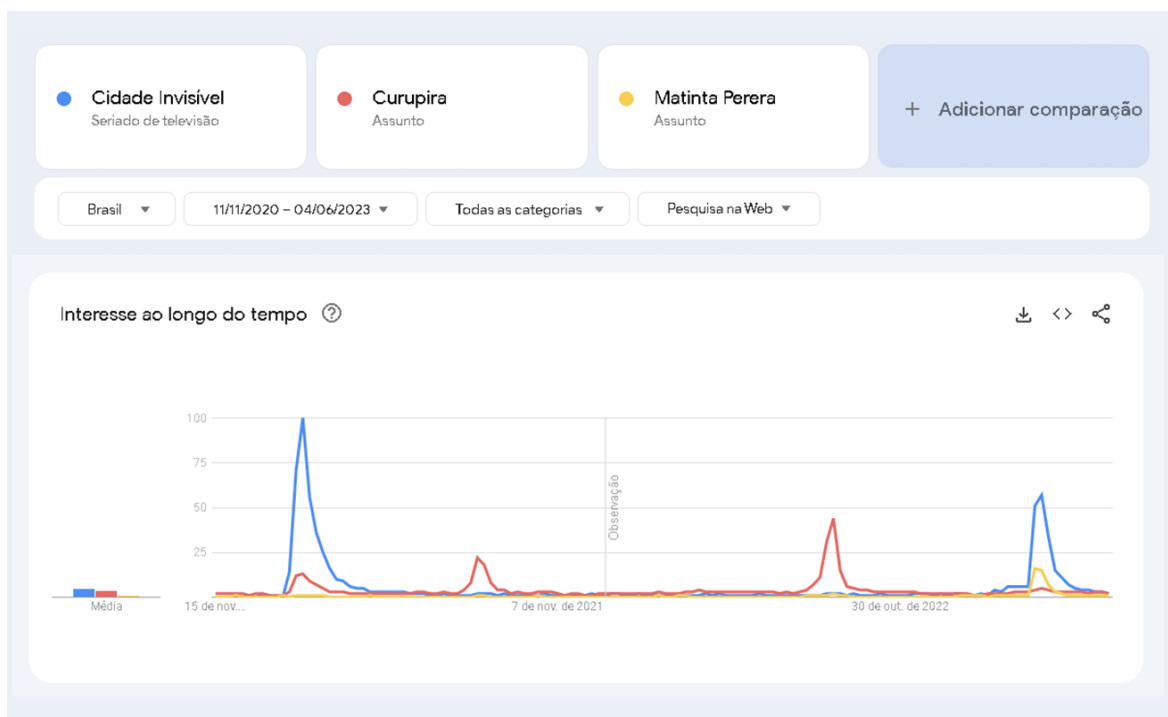
Figura 116 - Pesquisa comparativa Google Trends



Fonte: < <https://trends.google.com.br/trends/explore?date=today%205-y&geo=BR&q=dia%20do%20folclore,%2Fm%2F06bdg8> >

A segunda foi relacionada aos dois picos irregulares em fevereiro de 2021 e março de 2023. A hipótese levantada foi fazer a correlação com o seriado televisivo “Cidade Invisível”, que obteve as suas primeiras e segunda temporada nos anos de 2021 e 2023, respectivamente. Ao comparar o tópico com Curupira e Matinta Perera, observa-se um alinhamento entre os picos de interesse.

Figura 117 - Pesquisa comparativa Google Trends



Fonte: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2020-11-11%202023-06-04&geo=BR&q=%2Fg%2F11fs7n3rp7,%2Fm%2F06bdg8,%2Fg%2F122q0bkw>>

Ao observar os dados pode-se considerar que Curupira, Matinta Perera e Vitória-Régia, são as narrativas que obtiveram mais níveis de interesse em tempos recentes. Também é interessante ressaltar que representações de tais narrativas em outros meios incentivam o interesse para esses personagens do imaginário amazônico, como é visto com o seriado a Cidade Invisível.

4.3. REQUISITOS E PARÂMETROS

A tabela de requisitos e parâmetros tem por seu objetivo sintetizar as informações obtidas e compilar os principais atributos que orientarão o desenvolvimento do projeto. O quadro a seguir mostra requisitos relacionados ao tema, a mídia e a narrativa, que são pontos consideráveis para guiar as principais características da produção.

Tabela 1 - Requisitos e Parâmetros

	REQUISITOS	PARÂMETROS
TEMA	Deve representar as principais narrativas do folclore Amazônico.	Montar a narrativa ao redor dos personagens Matinta Pereira, Curupira, e Vitória-Régia, evidenciando os elementos que os caracterizam.

MÍDIA	Deve ser distribuído por meio de plataforma digitais.	Instagram; Youtube.
	Deve ter tempo de duração suficiente para desenvolver uma narrativa independente, com início, meio e fim.	Ter no mínimo entre 10 e 25 segundos
	Deve seguir a proporção de tela ideal para os meios de distribuição.	Proporção de 1:1, por se encaixar bem em meios de distribuição de uso de imagens verticais e horizontais.
NARRATIVA	Deve empregar possibilidades narrativas específicas a animação.	Pensar em narrativas que possam se utilizar de Condensação, Antropomorfismo, Metamorfose Associação Simbólica, Fabricação ou Penetração.
	Deve fazer uso restrito de narrativa visual para desenvolvimento da peça.	Uso dos princípios como Linguagem Cinematográfica, Figuras de Linguagem Visual, assim como elementos de Construção de Imagem.

CAPÍTULO 5

**GERAÇÃO, SELEÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
DAS ALTERNATIVAS**

5. GERAÇÃO, SELEÇÃO E DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS

5.1. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

A partir dos requisitos e parâmetros e seus pontos definidos foi-se constatado que o desenvolvimento do projeto será feito através da escolha de uma narrativa, de acordo com seu roteiro, seu personagem temático e seu estilo visual. A alternativa escolhida será a utilizada para o desenvolvimento do projeto de *Motion Graphics*.

Enquadrando dentro da metodologia 4D, consideramos dentro da fase “diagnóstico”, tudo que foi executado previamente a esse momento, como levantamento de referencial, análises e definição de requisitos. Portanto a etapa de geração de alternativas se enquadra na fase “Direcionamento”. É nelas em que os principais conceitos e referências visuais serão desenhados, possibilitando insumos necessários para a visualização e construção de uma peça de *motion graphics*. Foram considerados três produtos são desenvolvidos nessa fase, sendo eles roteiro, *Styleframe*, e *Thumbnail Storyboard*. Para visualizar o que a alternativa se propõe em termos de narrativa usa-se o roteiro e *thumbnails storyboard*, e o *Styleframe* usa-se para a proposta de estilização visual.

Seguindo o primeiro requisito definido, que propõe que a peça deve abordar as principais narrativas presentes no folclore amazônico, e partindo da análise de dados feita previamente, considerou-se que as alternativas deveriam ser geradas com as narrativas mais populares em mente, sendo elas o mito do Curupira, o mito de Matinta-Perera e a lenda da Vitória-Régia.

Por não haver um padrão visual para o *motion graphics*, considerou-se usufruir dos estilos técnicos observados durante a análise de similares, sendo elas a animação 3D digital, animação 2D digital e animação com fotocolagem, e distribuídas e aplicadas entre as alternativas.

5.1.1. Alternativa 01 – Curupira

O Curupira é comumente descrito como uma entidade protetora das florestas, pensando nisso a Metáfora que a peça busca evocar é o do Curupira como Penitência imediata pelos crimes ambientais.

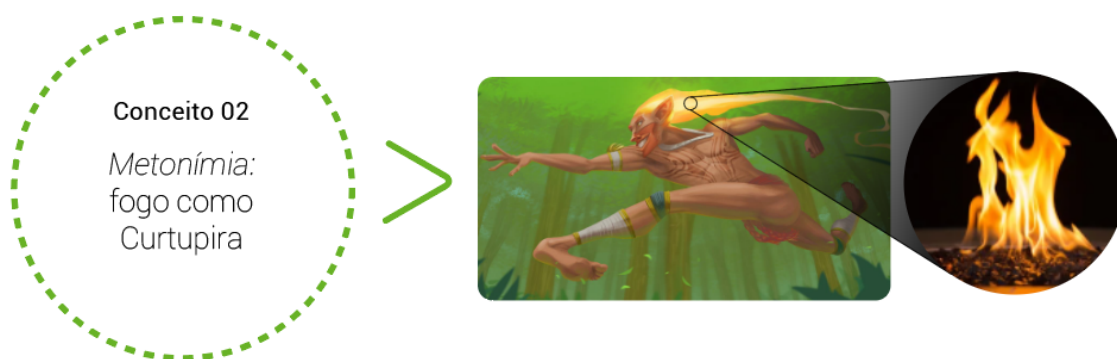
Figura 118- Conceito 01, alternativa Curupira



Fonte: O Autor

Uma das características bastante associadas ao curupira são seus cabelos de fogo, e a peça aproveita essa associação para utilizar de metonímia como principal característica de representação.

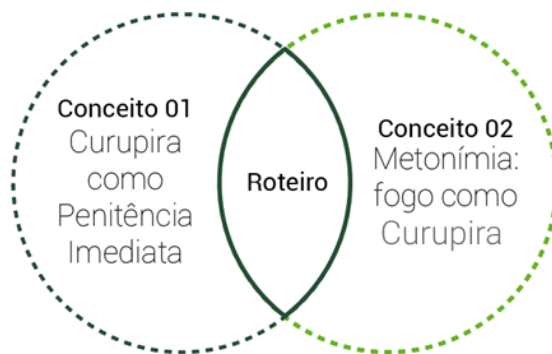
Figura 119 - Conceito 02, alternativa Curupira



Fonte: O Autor

Somando esses dois conceitos o enredo da narrativa gira em volta de um homem que recém incendiou a floresta, paralisado, ofegante e com expressão de espanto ao se deparar com a presença do curupira.

Figura 120 - Conceitos temáticos para construção de roteiro alternativa Curupira



Fonte: O Autor

Figura 121 - Roteiro alternativa Curupira

CURUPIRA - PLANO 00

Tela Preta.

Uma batida de coração começa a soar, e no seu ritmo, um brilho circular verde surge no centro da imagem.

Um som de respiração pesada se mescla com as batidas do coração.

Transition:
Paper Burn (CC
Burn)

CURUPIRA - PLANO 01

Um HOMEM encara a câmera com expressão de espanto.

O fundo é uma imagem da floresta verde, e progressivamente transiciona para uma imagem de floresta queimada.

A câmera se afasta do HOMEM revelando em suas mãos uma garrafa de gasolina.

O HOMEM larga a garrafa e ela cai no chão.

Transition: Cut

CURUPIRA - PLANO 02

Imagem da Floresta em chamas.

A imagem vai aos poucos se dissolvendo para o preto.

A imagem é toda dissolvida, deixando apenas uma imagem preta e uma única chama.

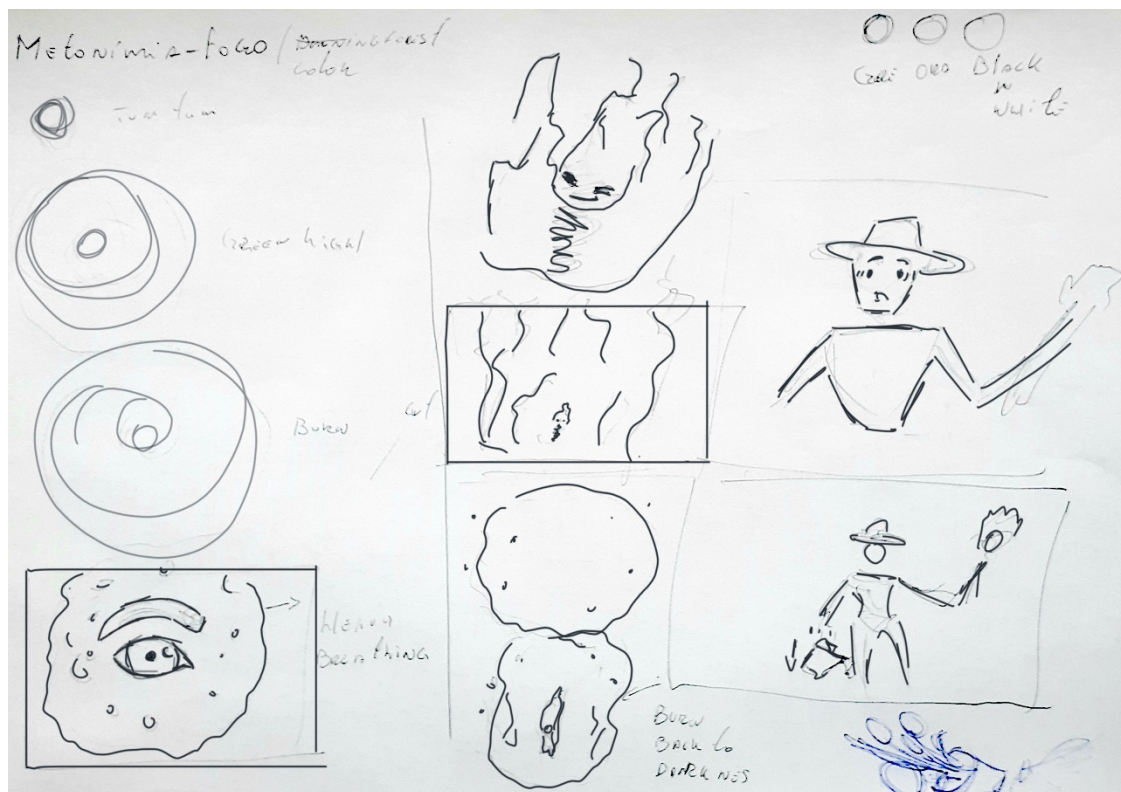
Da chama surge um sorriso.

Transition: Cut
to black

Fonte: O Autor

A partir do roteiro, montou-se uns rascunhos da estrutura da narrativa visual, como enquadramentos e movimentos de câmera, em um estágio conhecido como “Thumbnailing”.

Figura 122 - Thumbnails alternativa Curupira



Fonte: O Autor

A ideia principal da narrativa visual está em basear sua estrutura na animação de abertura e fechamento do que está sendo mostrado na imagem. Isso se dá pois como o roteiro não se baseia em ações, e sim em um momento estático, portanto esse recurso permite uma dinamicidade na narrativa da peça.

Figura 123 - Esquema animação de abertura e fechamento proposto para alternativa 01



Fonte: O Autor

Conforme dito previamente, o roteiro proposto não apresenta muitas ações de personagens e pensando decidiu-se por usar a técnica estilística visual da fotocoloragem, onde a riqueza em texturas que essa técnica garante, tornará a peça mais engajante mesmo sem grandes ações de câmera e personagens.

Tendo a técnica visual selecionada, para demonstrar o visual desejado para a peça foi montado um “*Styleframe*”. Para isso avaliou-se os *thumbnails* preparados previamente e selecionou-se um quadro para basear o *Styleframe*.

Figura 124 - Thumbnail selecionado para construção do Styleframe



Fonte: O Autor

Figura 125 - Styleframe alternativa Curupira



Fonte: O Autor

5.1.2. Alternativa 02: Matinta Perera

Matinta-Perera em sua forma de pássaro sobrevoa casas durante a noite com o seu canto assombroso para anunciar seu desejo por cachaça e tabaco, e caso não atendido Matinta amaldiçoa os moradores. Pensando nisso, a peça se apoia no conceito de “Maldição” e na imagem dos entorpecentes, e assim, fazendo uma relação com a maldição de vícios. Dessa maneira, a narrativa acompanha um homem se utilizando da cachaça e do cigarro para queimar sua casa na esperança de se livrar da Matinta-Perera, servindo como metáfora onde superar a maldição da Matinta é superar a maldição do vício.

Figura 126 - Roteiro alternativa Matinta-Perera

MATINTA-PERERA - PLANO 00

Uma PÁSSARO preto pousa em um galho de uma árvore.

Um barulho de vidro quebrando surge ao fundo.

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 01

Plano Geral externo a uma casa ribeirinha.

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 02

Interno da casa.

Garrafas vazias estão espalhadas ao chão.

De fora do frame surge uma nova garrafa que se junta ao monte

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 03

O HOMEM acende um cigarro

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 04

O HOMEM derrama mais álcool.

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 05

O HOMEM bebe o conteúdo da garrafa.

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 06

O PÁSSARO voa do galho em direção a casa.

O PÁSSARO adentra e pousa no chão.

Silêncio.

Transition: Cut

MATINTA-PERERA - PLANO 07

O HOMEM joga o cigarro no chão.

O HOMEM pula no rio.

A casa começa a incendiar.

O HOMEM encara a casa queimar enquanto ouve o canto do PÁSSARO ao fundo.

Transition: Fade
to black

Fonte: O Autor

A partir do roteiro, montou-se os *Thumbnails*. Apesar de essa fase não requerer muitos detalhes, buscou-se deixar registrado a intenção de se utilizar da técnica de Metonímia na representação dos signos em si, tendo formas simplificadas e baixo número de detalhes.

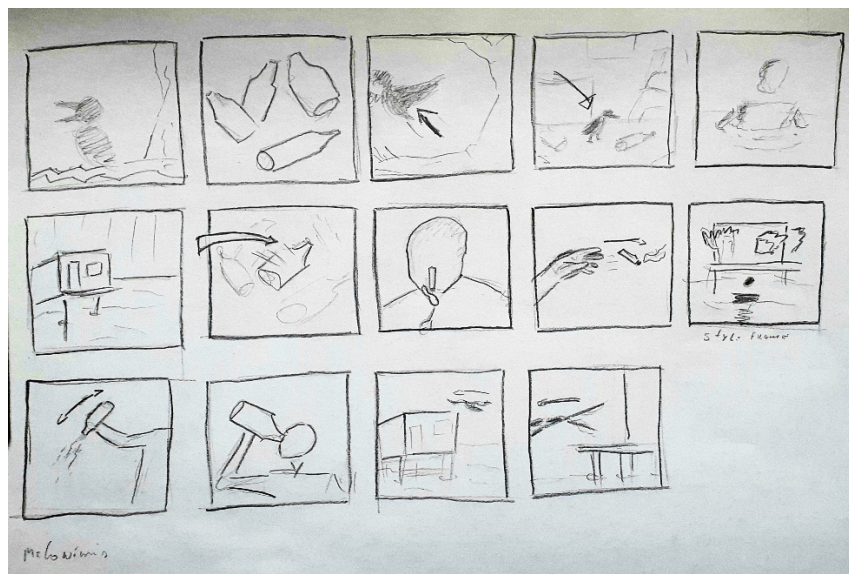
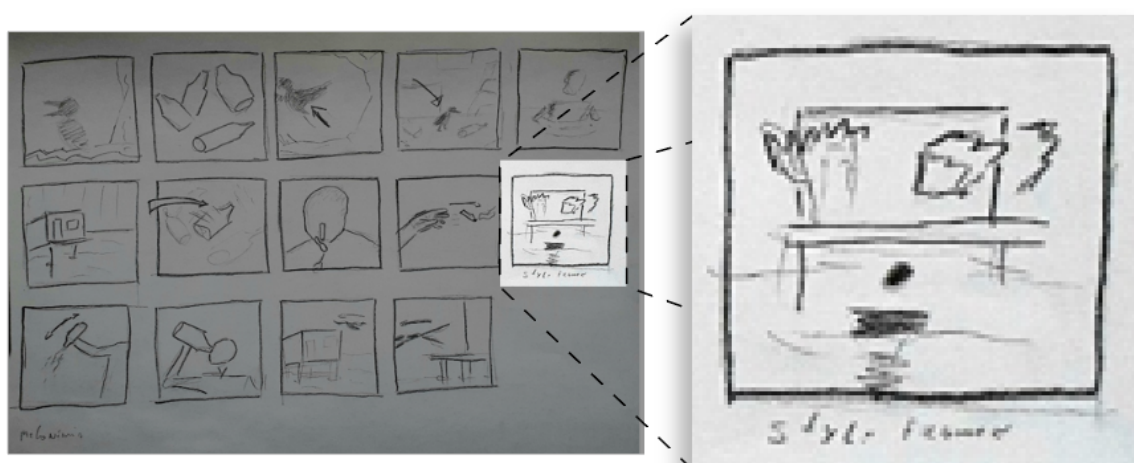


Figura 127 - Thumbnails alternativa Matinta-Perera

Para a Matinta-Perera a técnica estilística visual selecionada é a 3D digital. Isso pois, baseado no *thumbnails*, é possível perceber que a narrativa se propõe a ter cenas de voo, junto com a personagem de Matinta, e o âmbito do 3D garante uma linguagem mais clara e bem-sucedida para esse tipo de ação.

Analisando os *Thumbnail*s construídos, selecionou-se um dos quadros para demonstrar o visual desejado para a peça e montado um “*Styleframe*” em cima dele.

Figura 128 - Thumbnail selecionado para criação de styleframe



Fonte: O Autor

Figura 129 - Styleframe Matinta-Perera



Fonte: O Autor

5.1.1. Alternativa 03: Vitória-Régia

A lenda da Vitória-Régia segue a história de uma cunhã que por paixão e fascínio, tenta se aproximar do brilho da lua e das estrelas, mas na tentativa morre afogada e se torna uma estrela nos rios. Por ser uma das lendas que mais possui caráter narrativo, na construção de seu roteiro buscou-se recontá-la, mas condensando-a ao máximo.

Figura 130 - Roteiro alternativa Vitória-Régia

VITÓRIA-RÉGIA - PLANO 00

Tela Preta.

Um grande círculo representando a LUA surge no centro da imagem.

Uma sequência de círculos menores, representando estrelas surgem ao redor da LUA.

A câmera se afasta revelando o rosto de NAIÁ, e em seus olhos o reflexo do céu.

Transition: Cut

VITÓRIA-RÉGIA - PLANO 01

Naiá no topo de uma árvore se esticando para alcançar a LUA.

NAIÁ dá um suspiro de frustração.

NAIÁ pula em direção a LUA e cai em um rio.

Transition: Cut
to black

VITÓRIA-RÉGIA - PLANO 02

De baixo d'água, em uma perspectiva de primeira pessoa de NAIÁ.

NAIÁ abre os olhos e avista a LUA através da água e das bolhas de ar que ela criou.

NAIÁ estica a mão e fecha os olhos.

Transition: Cut
to black

VITÓRIA-RÉGIA - PLANO 03

Na tela preta surgem as fibras da VITÓRIA-RÉGIA. Fades para o preto.

Surge um ponto verde no centro da imagem, que logo em seguida se expande revelando a forma circular da VITÓRIA-RÉGIA.

A câmera se aproxima mostrando a flor nascendo e desbotando.

A câmera se afasta revelando a forma circular completa da VITÓRIA-RÉGIA.

MATCH Cut para o céu estrela do início.

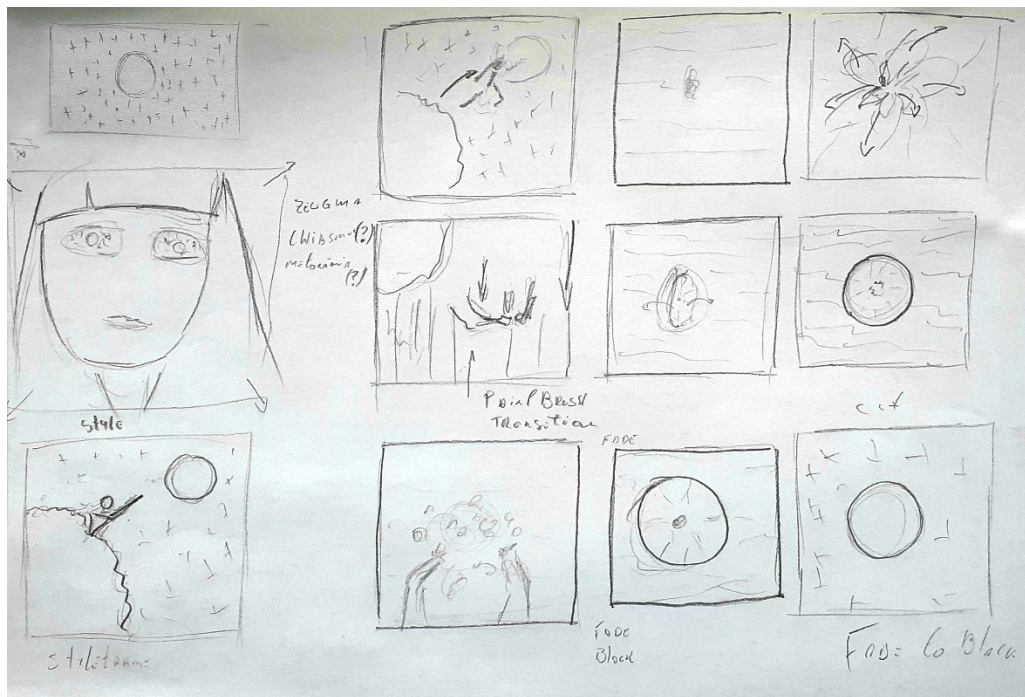
Transition: Cut
to black

Fonte: O Autor

Na fase de montagem de *Thumbnails*, buscou-se utilizar da técnica de *Chiamus*, onde a peça começaria com um take do céu estrelado e finalizaria com o mesmo take. Também apresenta algumas outras linguagens como a de Zeugma na introdução da personagem principal. Outras técnicas de linguagem pensadas foram a metonímia, na representação de seus signos, e a aliteração, onde se faz

proveito da repetição da forma de círculo, que caracteriza as personagens principais, a lua e a vitória-régia.

Figura 131 - Thumbnails alternativa Vitória-Régia

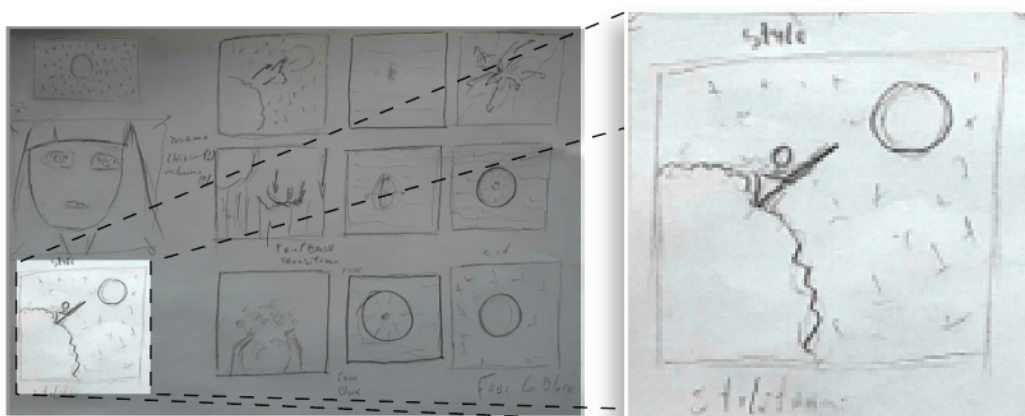


Fonte: O Autor

Para a Vitória-Régia a técnica estilística visual para ser utilizada é a de 2D digital. Isso partiu do conceito visual de alteração visual com a forma circular, e tal forma primitiva é bem utilizada associada a técnica estilística pensada.

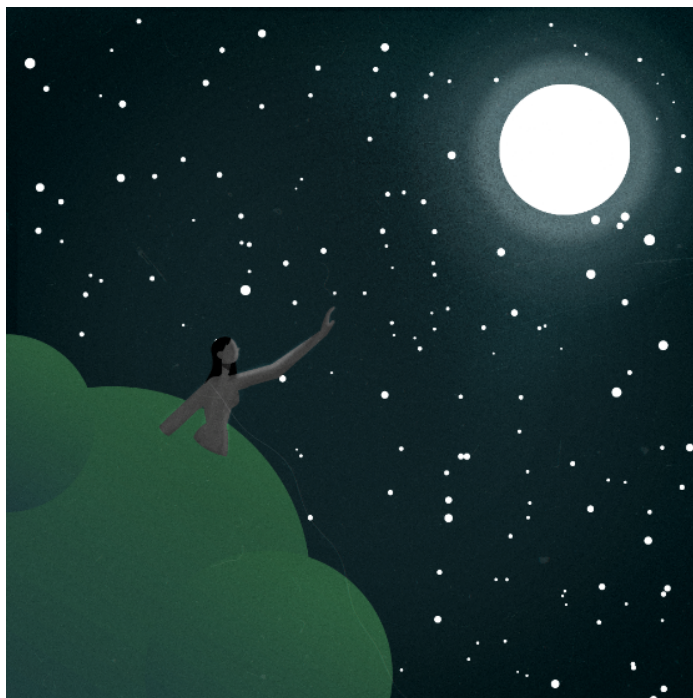
Para demonstrar o visual desejado, selecionou-se um quadro dos *thumbnails* e construiu-se um “*Styleframe*” em cima dele.

Figura 132 - Thumbnail selecionado para montar styleframe



Fonte: O Autor

Figura 133 - Styleframe alternativa Vitória-Régia



Fonte: O Autor

5.2. SELEÇÃO DA ALTERNATIVA

Para a seleção da alternativa a ser desenvolvida, foi feita uma entrevista de grupo focal, onde buscou-se convocar profissionais que trabalham no ramo do design e animação, assim como suas áreas adjacentes.

As alternativas estão sendo avaliadas tanto no âmbito de narrativa, quanto de estilo visual, e por isso exigir retornos mais qualitativos, considerou-se ter pessoas que estão no âmbito de comunicação visual, principalmente no âmbito de animação pois o entendimento de conceitos narrativos e de pipeline de animação garantem ter um retorno mais apurado.

Também considerando que cada uma das 3 alternativas possui suas narrativas e contextos que precisam ser apresentados, considerou-se ter um grupo entre 4 a 6 pessoas, para evitar qualquer ruído no transpor de informações que possam vir a existir em grupo grande de pessoas, e assim, garantir uma comunicação mais clara e rápida no retorno especializado. No total foram 4 candidatos convocados, todos com formação acadêmica em design, e desses, 1 atua como designer, 2 como artistas 3D e 1 como animador.

A estrutura da entrevista seguiu duas etapas. A primeira que consistia na apresentação das alternativas, explanando seus conceitos, narrativa e materiais de visualização, sendo eles os *thumbnails* e *styleframes*.

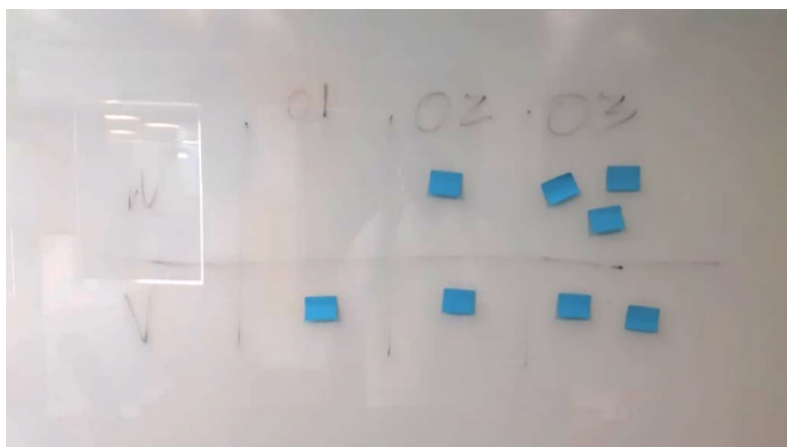
Figura 134 - Apresentação de alternativas entrevista em grupo



Fonte: O Autor

Na segunda etapa foi solicitado dos participantes que votassem nas alternativas que consideraram ter atingido uma maior maturidade em dois eixos, a alternativa enquanto narrativa e enquanto peça visual. Os entrevistados foram direcionados a terem como critérios de avaliação os quesitos de representatividade, criatividade, atratividade visual e conceituação. Também foram solicitados que justificassem as alternativas selecionadas.

Figura 135 - Seleção de alternativas por eixo



Fonte: O Autor

Tabela 2 - Seleção alternativa por eixos

	ALTERNATIVA 01 (CURUPIRA)	ALTERNATIVA 02 (MATINTA-PERERA)	ALTERNATIVA 03 (VITÓRIA-RÉGIA)
NARRATIVA		■	■ ■ ■
VISUAL	■	■	■ ■

No primeiro eixo, das 3 alternativas, apenas duas receberam votos, onde a alternativa 01 (Curupira) não recebeu votos, a alternativa 02 (Matinta-Perera) recebeu 1 voto e a alternativa 03 (Vitória-Régia) recebeu 3 votos. Segundo os entrevistados, a alternativa 03 recebeu mais votos por considerarem que seu roteiro mais coeso e claro, não permitindo causar confusão nos espectadores sobre qual lenda está representando. A alternativa 02, foi votado por considerar interessante a reinterpretação do mito com a metáfora associada, apesar de a narrativa requerer um pouco mais refino para evidenciar mais esse aspecto e sua representação. A alternativa 01, não foi votado por não considerarem uma narrativa completa e sim um recorte de uma e que não apresenta tanta clareza na sua representação.

No segundo eixo, os votos foram mais distribuídos entre as alternativas, onde a alternativa 01 (Curupira) e a alternativa 02 (Matinta-Perera) receberam 1 voto e a alternativa 03 (Vitória-Régia) recebeu 2 votos. O principal ponto levantado para os votos da alternativa 03, é o do uso da forma círculo durante a progressão da narrativa, o que permite uma melhor unidade além de enfatizar a correlação do céu estrelado com a forma da vitória-régia. Os votos para as outras duas narrativas levaram em consideração a dimensionalidade que as técnicas permitem atingir.

A alternativa que mais obteve votos em ambos os eixos e mais agradou os entrevistados foi a alternativa 03, da vitória-régia, e é esta que será usada para o desenvolvimento do produto final.

5.3. DESENVOLVIMENTO

Com a etapa de “Direcionamento” concluída e a alternativa selecionada, parte-se para as duas últimas etapas da metodologia, “Desenvolvimento” e “Desfecho”. A primeira é composta pela criação sonora, criação visual e *animatic*, enquanto a segunda consiste, na animação, edição, efeitos e finalização.

5.3.1. Desenvolvimento - Criação Sonora

Para a parte sonora da peça, usou-se efeitos sonoros a partir de dois bancos de som royalty free, sendo eles “Freesound” e “FreePD”. Para a trilha sonora utilizou-se duas músicas ao começo e fim da peça, sendo elas “Go On Without Me”, de Bryan Teoh, e “Night Vigil” de Kevin Macleod. E para a composição de efeitos sonoros utilizou-se várias faixas de som para as ações de pulo e cenas na água.

Figura 136 - Logos bancos de sons e músicas "Freesound" e "FreePD"



Fonte: O Autor

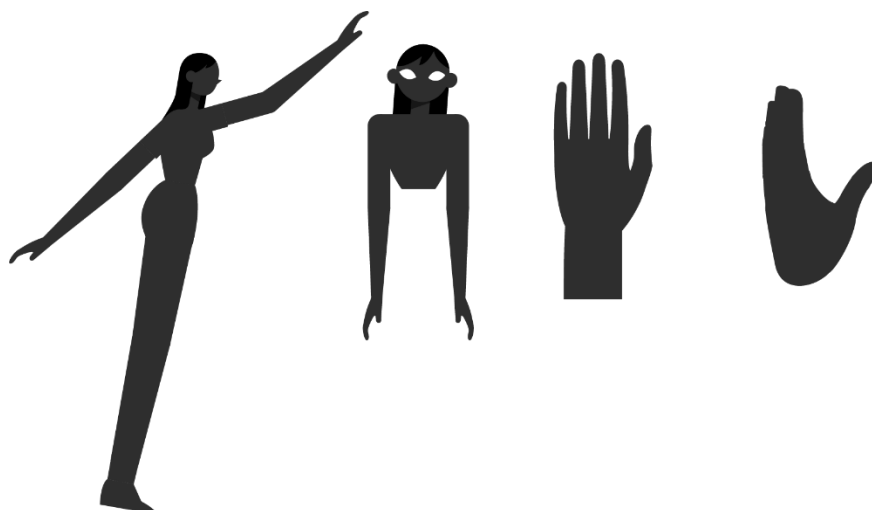
5.3.2. Desenvolvimento - Criação Visual

A criação visual consiste no desenvolvimento de ativos visuais necessários que irão compor as cenas, assim como preparar os layouts em si. Para tal fez-se o do programa Adobe After Effects, para montar certos elementos e também montar as composições, pois o mesmo viria a ser usado para a execução das animações. Também se utilizou o programa de base vetorial Adobe Illustrator, para montar certos elementos que viriam a compor as cenas.

5.3.2.1. Ativos

Iniciou-se com a construção da personagem principal na cena, nomeada “Naiá”. Partindo do roteiro e *thumbnails*, determinou-se que seriam necessários 4 ativos diferentes, “Naiá Lateral”; “Naiá Frontal”; “Naiá Mão Frontal” e “Naiá Mão Lateral”.

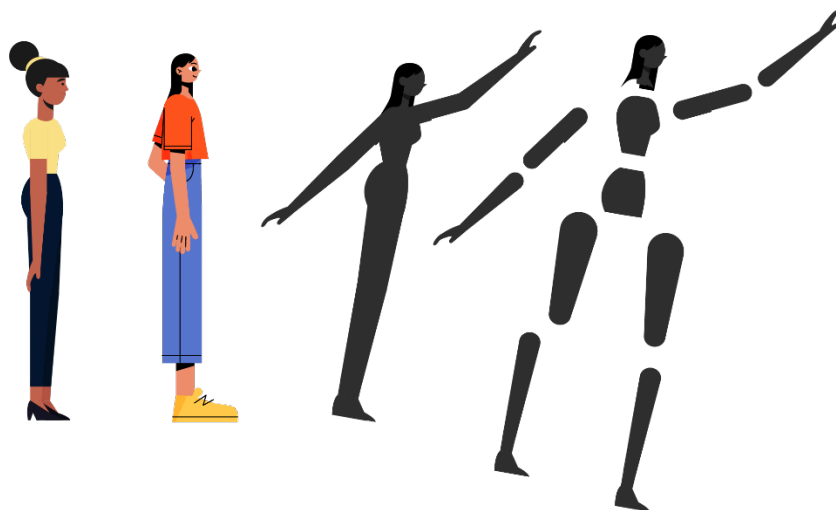
Figura 137 - Ativos "Naiá"



Fonte: O Autor

Para celeridade no projeto como um todo, para construção dos personagens foram licenciados ativos de terceiros e modificando-os para atender as necessidades do projeto e ao estilo visual da peça, seja em suas formas e cores. Posteriormente, os ativos foram “quebrados” em suas partes para possibilitar que fosse possível animá-los.

Figura 138 - processo de modificação e preparação de ativos



Fonte: O Autor

Outro elemento crucial na peça é o céu noturno que consiste na “Lua” e nas “Estrelas”. As mesmas foram seguindo o conceito de aliteração visual com a forma circular e com a cor branca. Para a lua, utilizado uma sequência 4 círculos brancos, deslocados na dimensão escala. O menor círculo representa a lua em si, e os subsequentes referem-se ao seu brilho, onde cada um deles tem sua opacidade reduzida gradativamente e seu desfoque aumentado gradativamente.

Figura 139 - Construção ativo Lua

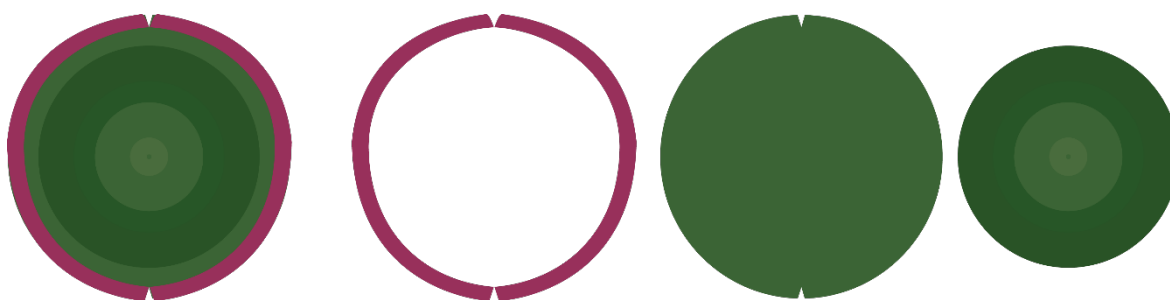


Fonte: O Autor

Por se tratar de vários elementos, que poderiam vir a serem animados e modificados, procurou-se construir as “estrelas” de forma procedural, fazendo uso do efeito *CC Star Burst*, nativo no programa Adobe After Effects.

A vitória em si se divide em 3 elementos, a “Folha”, a “Flor” e a “Raiz”. Para a “Folha” seguiu-se linguagem usada para a construção da “Lua”, utilizando uma sequência de formas circulares deslocadas na dimensão da escala e diferenciadas por diferentes tons de verde. Para representar seu verso, adicionou-se um contorno lilás.

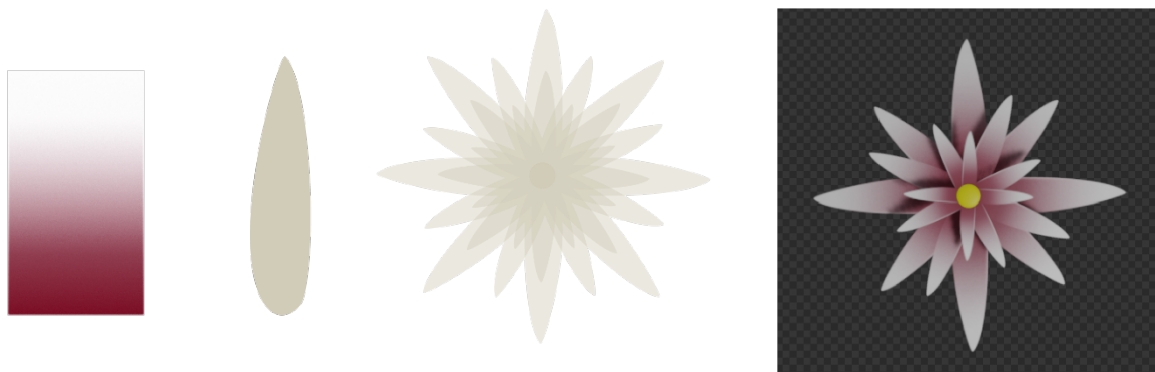
Figura 140 - Construção Planta Vitória-Régia



Fonte: O Autor

A construção da “Flor”, iniciou-se com a definição da forma do seu elemento mais básico, a pétala. A partir disso criou-se várias duplicatas e as deslocaram nas dimensões de escala e rotação. Posteriormente, definiu-se sua escala de cor gradiente. Tendo esses insumos, a “Flor” foi reconstruída no software Blender, para posteriormente vir a ser animada.

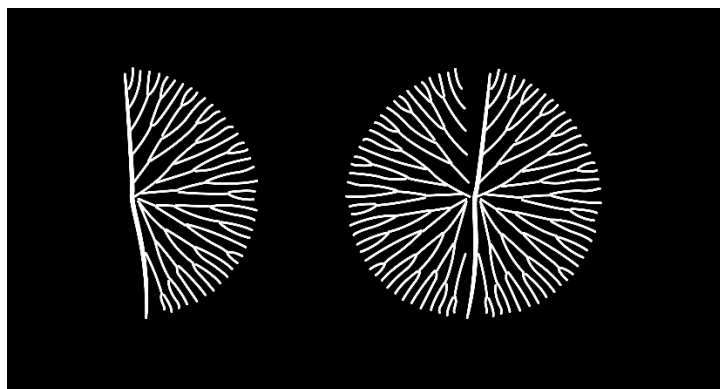
Figura 141 - Construção Flor Vitória-Régia



Fonte: O Autor

A “Raiz” é composta por várias linhas, de cor branca, de mesma espessura e com as pontas arredondadas.

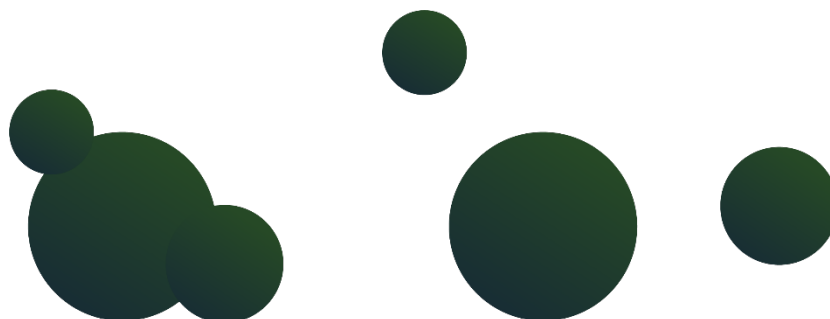
Figura 142- Construção Raiz Vitória-Régia



Fonte: O Autor

Para a “Copa da Árvore”, seguindo a aliteração visual, foi construída utilizando 3 formas circulares sobrepostas, tendo como cor uma escala gradiente com tons verdes.

Figura 143 - Construção Árvore



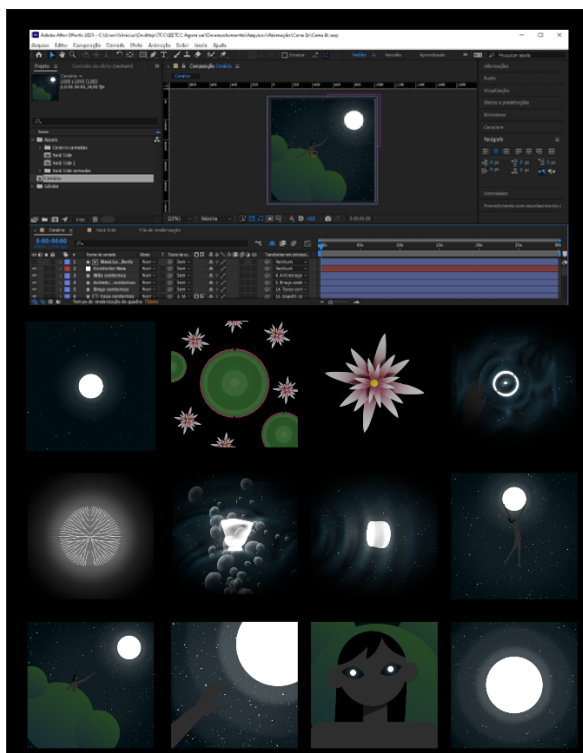
Fonte: O Autor

5.3.2.2. Composições

Com os ativos preparados, partiu-se para a construção das composições dentro do software After Effects, onde posteriormente viriam a ser feitas as

animações. No total foram construídas 12 composições de momentos chaves da peça.

Figura 144 - Composições construídas dentro do software Adobe After Effects

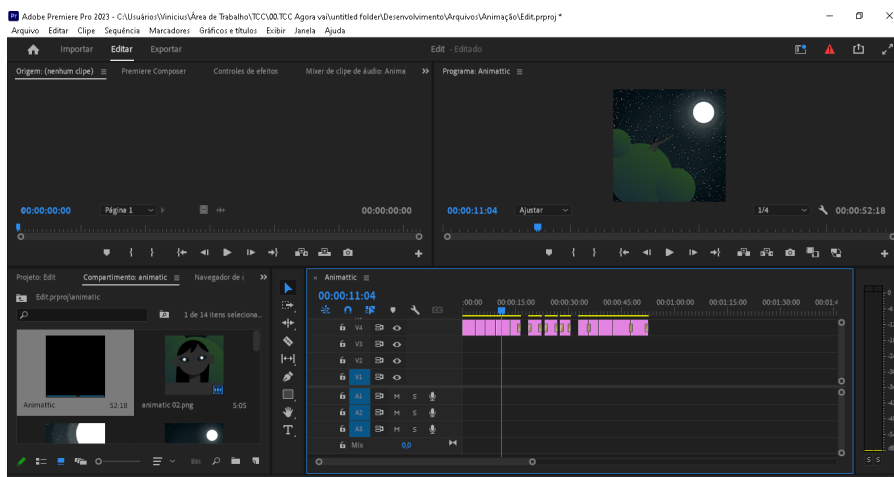


Fonte: O Autor

5.3.3. Desenvolvimento - Animatic

A partir das composições montou-se o *Animatic*, para identificar o tempo das cenas e da peça como um todo. Para isso utilizou-se o software de edição Adobe Premiere Pro, importando dentro dele as composições montadas no Adobe After Effects, com o recurso chamado “*Dynamic Link*”, para assim não se fazer necessário reimportá-las na etapa de edição.

Figura 145 - Construção de animatic no software Adobe Premiere Pro



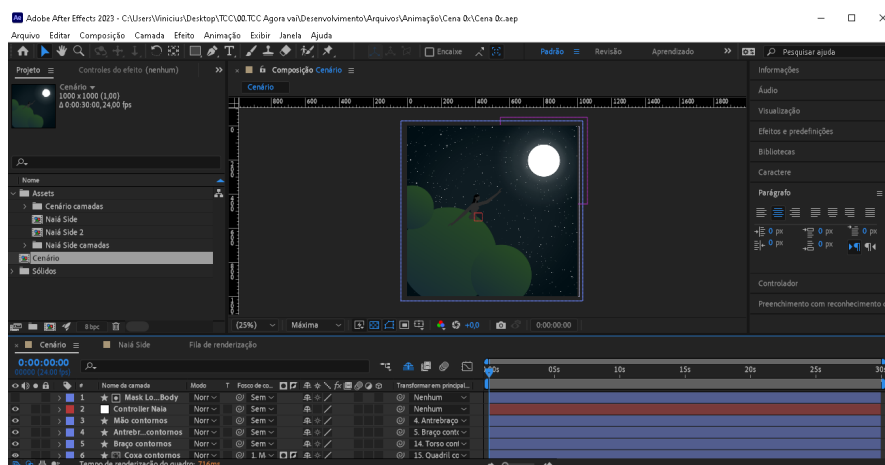
Fonte: O Autor

Como resultado delimitou-se que a peça possui por volta de 50 segundos no seu total, mas esse valor pode se alterar nas próximas etapas.

5.3.4. Desfecho – Animação

Essa etapa consiste em temporalizar as composições, e por se tratar, em sua maioria, de imagem 2D, utilizou-se como principal ferramenta o software Adobe After Effects. O processo de animação dentro dele, teve como base a interpolação automática, que consiste na definição de “*Keyframes*”, ou “*Quadros-Chave*”, em determinadas dimensões que podem ser alteradas ao longo do tempo, como escala, posição etc., e a ferramenta completa o movimento entre os “*Keyframes*”.

Figura 146 - Animação dentro do software Adobe After Effects



Fonte: O Autor

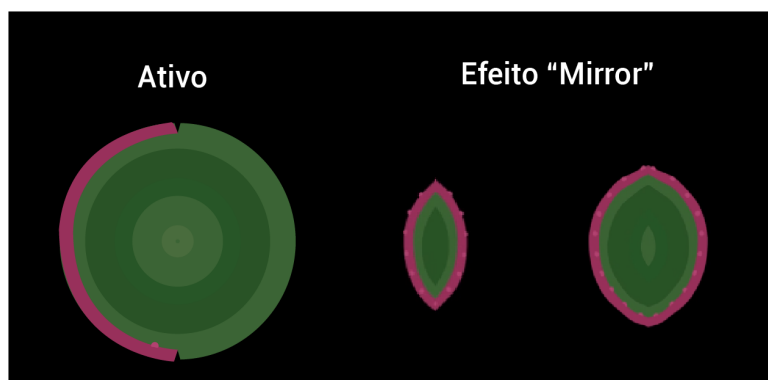
Figura 147 - Interpolação animação de escala "Lua"



Fonte: O Autor

O software também foi escolhido, pois além de ser padrão da indústria, possui uma grande biblioteca de efeitos nativos, que permite outras possibilidades a nível visual e de movimento. Um exemplo disso está na animação da “Folha” da vitória-régia, onde utilizou-se do efeito de distorção espelhada, ou “*Mirror*”.

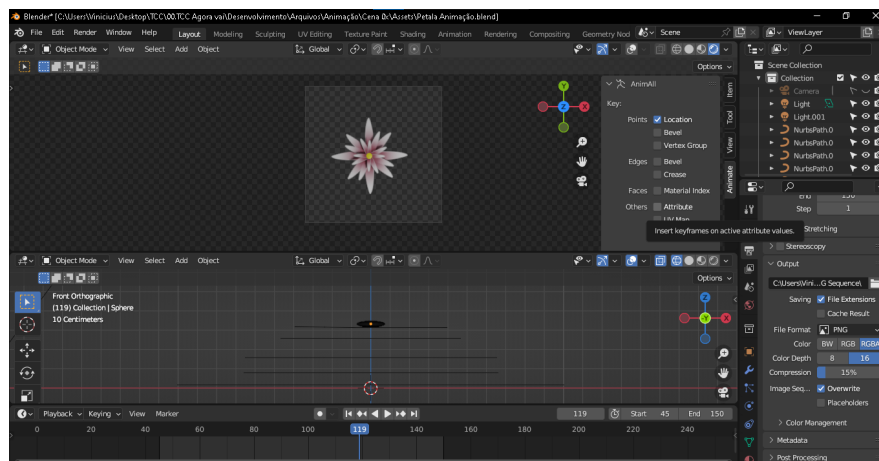
Figura 148 - Efeito mirror ativo folha vitória-régia



Fonte: O Autor

Especificamente para a animação do desabrochar da “Flor” utilizou-se o software Blender, por ser um software de animação tridimensional, permitindo o efeito desejado.

Figura 149 - Animação Flor Vitória-Régia no software Blender

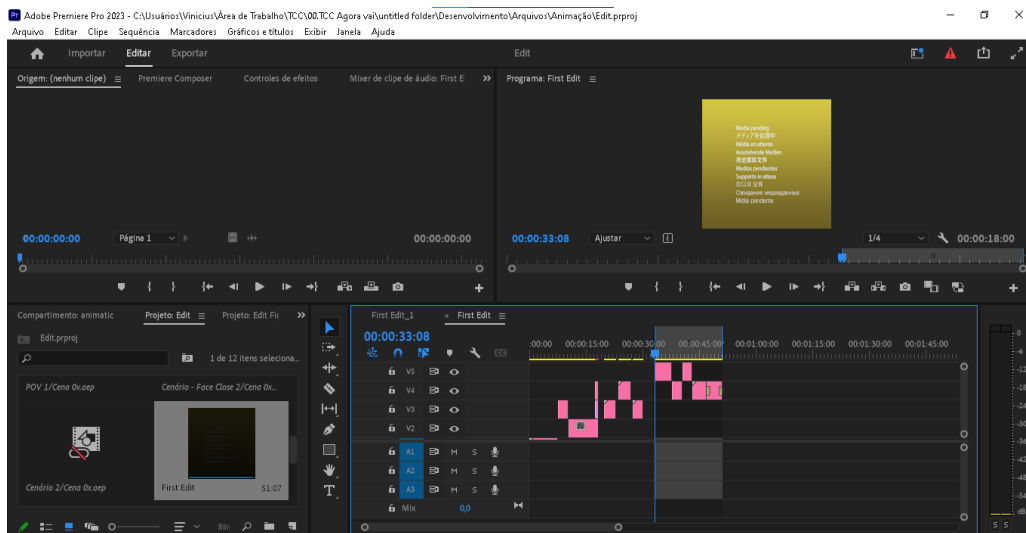


Fonte: O Autor

5.3.5. Desfecho – Edição

Essa etapa consiste na junção de todos os elementos criados ou capturados, sejam imagens, animações, sons etc. O software de edição utilizado foi o Adobe Premiere Pro. Ele foi escolhido por conta da fácil integração com o programa Adobe After Effects.

Figura 150 - Edição dentro do software Adobe Premiere Pro



Fonte: O Autor

Iniciou-se o processo revisando o tempo das ações com as animações prontas, e adicionados os efeitos sonoros que compõem a cena. Por fim, adicionou-se a trilha sonora a peça, permitindo que se fizesse um refinamento final no tempo das cenas e da peça como um todo.

5.3.6. Desfecho – Efeitos e Finalização

Essa etapa ocorre quando a animação e edição estão finalizadas, permitindo que adicione e edite efeitos sobre a imagem possibilitando um maior refinamento visual. Dessa forma, para se aproximar ao máximo do *styleframe* aplicou-se, com o programa Adobe After Effects, um efeito de ruído sobre a peça inteira.

Figura 151 - Efeito ruído aplicado



Fonte: O Autor

Fechadas as últimas edições, exportou-se a peça final com o software Adobe Premiere Pro, no formato de vídeo .mp4, pois é o formato mais comum e seu *codec* de compressão garante um arquivo com pouco tamanho de memória.

CAPÍTULO 6

**DETALHAMENTO
TÉCNICO E
ESPECIFICAÇÕES**

6. DETALHAMENTO TÉCNICO

Na presente fase, apresenta-se o detalhamento e especificações técnicas do projeto, além dos custos de produção do mesmo.

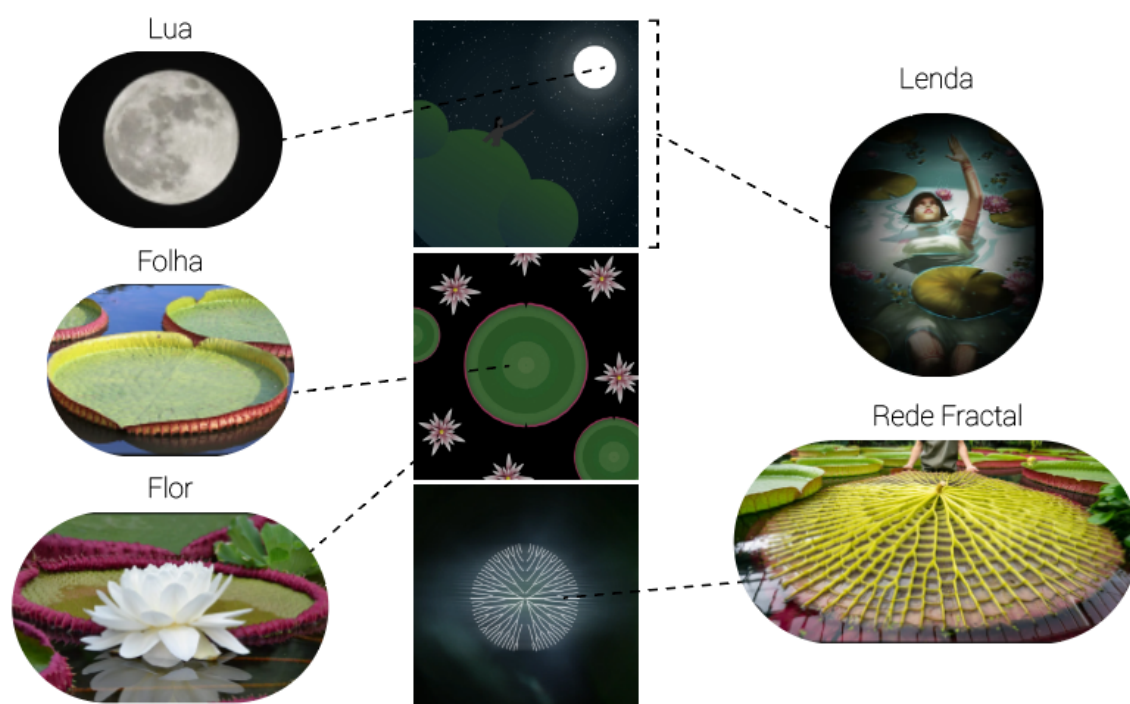
6.1. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Por se tratar de uma peça única, podemos especificar o produto nos seguintes aspectos:

6.1.1. Tema

A peça se utiliza de temática a lenda do folclore amazônico da Vitória-Régia, e apresenta os elementos que a compõe, seja no nível de narrativa, onde se tem Naiá apaixonada pela lua e posteriormente morrendo afogada no rio, seja no nível iconográfico, trazendo os elementos visuais que remetem a essa narrativa, como a lua e a folha e flor da vitória-régia.

Figura 152 - Elementos temáticos presentes na peça

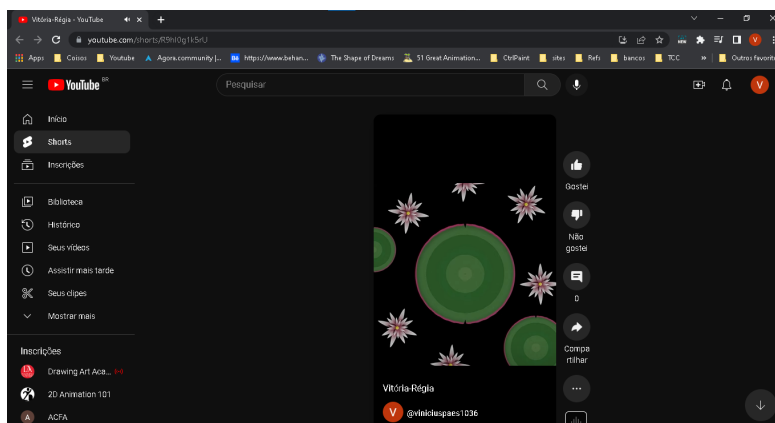


Fonte: O Autor

6.1.2. Mídia

A peça foi lançada na plataforma de streaming de vídeos “Youtube”, na categoria de “Shorts” do serviço. Essa categoria, como o nome implica, é para vídeos curtos e a peça atende tendo 52 segundos de duração.

Figura 153 - Projeto dentro da Plataforma Youtube



Fonte: O Autor <<https://youtube.com/shorts/R9hl0g1k5rU?feature=share>>

Para atender a categoria de veiculação, que é pensada na visualização vertical com o celular, a peça apresenta o tamanho 1000x1000 pixels, seguindo a proporção de 1:1.

Figura 154 - Proporção de tela e tamanho em pixels



Fonte: O Autor

O formato de vídeo é o .MP4, pois além de ser o mais comum, seu *codec*, que a codificação para compactação de dados, permite um melhor processamento de compressão de imagens no momento de renderização, mantendo um bom nível de qualidade da imagem, mas sem um tamanho de memória excessivo. Atualmente o projeto possui 50,4 MB de tamanho.

6.1.3. Narrativa

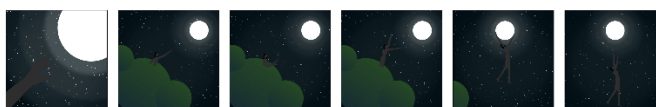
A peça para desenvolver sua narrativa se utiliza de cerca de 13 planos, tendo 04 cenas no total, com a média de 09 segundos de duração cada.

Figura 155 - Quantitativo de cenas

Cena 01



Cena 02



Cena 03



Cena 04



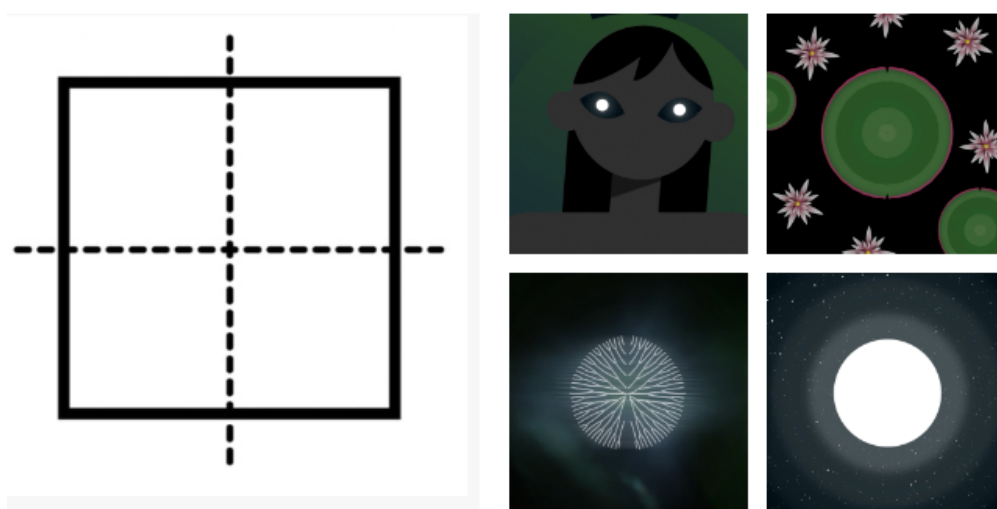
Fonte: O Autor

O projeto faz uso restrito de narrativa visual para o desenvolvimento da peça, dessa maneira, a peça usufrui da capacidade de *condensação* que a animação permite se ter, possibilitando que se obtenha uma narrativa completa, em pouco espaço de tempo, e tendo as composições visuais, os signos criados, a linguagem cinematográfica e a capacidade comunicacional do *motion graphics* como meios de construção e comunicação.

6.1.3.1. Composições visuais

A narrativa faz usos de basicamente dois tipos de composição a composição central e a diagonal. A composição central é a que está mais presente na peça como um todo. Ela alinha os principais elementos no centro da imagem com a intenção de sinalizar para o expectador a importância de tal elemento e também, por se tratar de uma peça rápida no seu tempo de duração, não obriga o expectador a vagar a imagem para encontrar a ação, podendo perder alguma informação e minimizando a eficácia do projeto.

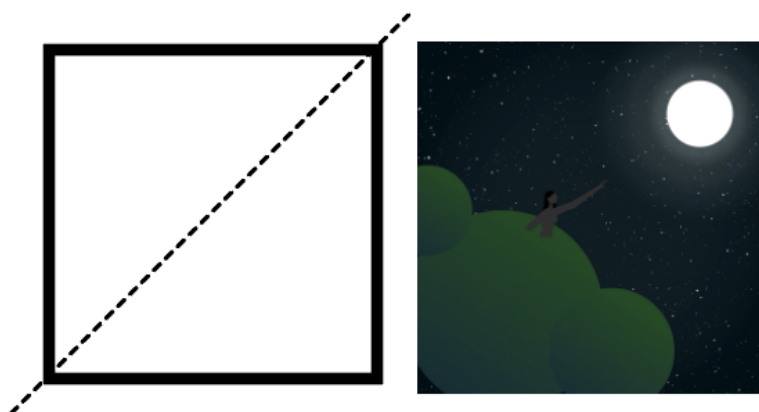
Figura 156 - Composição central



Fonte: O Autor

O segundo tipo de composição visual é a diagonal usada para expressar o desejo da personagem, onde o uso da diagonal crescente, somado a ação da personagem, exprime seu objetivo de subir ao céu noturno e fazer parte dele.

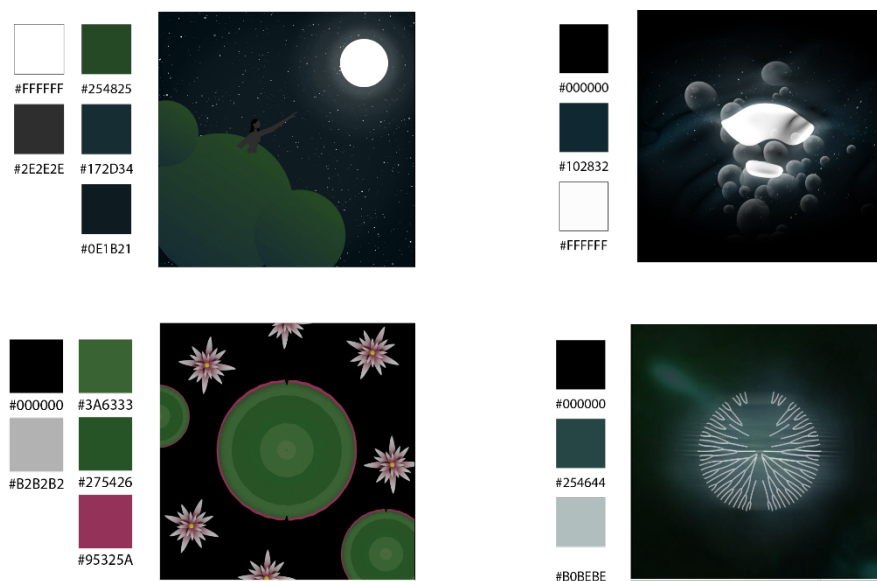
Figura 157 - Composição diagonal crescente



Fonte: O Autor

Por se tratar de cenas noturnas a paleta buscou cores com pouco brilho e saturação e tendo tons escuros, com cores como o branco e o azul escuro para indicar o céu estrelado. Outras cores usadas são tons de verde e lilás, exaltando as cores encontradas na vitória-régia. Para Naiá, a cor usada foi um cinza escuro, com a intenção de ter pouco contraste com o cenário noturno, exaltando ainda a lua como ponto de atração.

Figura 158 - Paleta de Cores

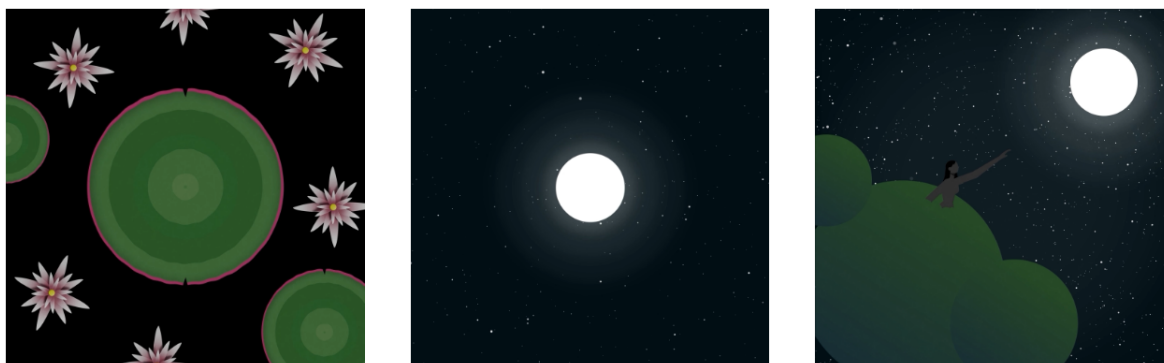


Fonte: O Autor

6.1.3.2. Linguagem cinematográfica

A nível de linguagem cinematográfica, podemos destacar o uso dos planos na peça. Em sua maioria a peça se utiliza de plano geral, para dar um foco mais amplos do cenário e objetos de cena e também para representar a ação de personagens.

Figura 159 - Planos abertos



Fonte: O Autor

Também foram usados planos detalhe, com o intuito de trazer a atenção do espectador para certas ações que num plano geral não recebem a ênfase necessária.

Figura 160 - Planos detalhe



Fonte: O Autor

A variação de planos também serviu como forma de apresentar novas informações, como no caso da apresentação de Naiá, onde usa-se o primeiro plano para dar o destaque necessário para a protagonista.

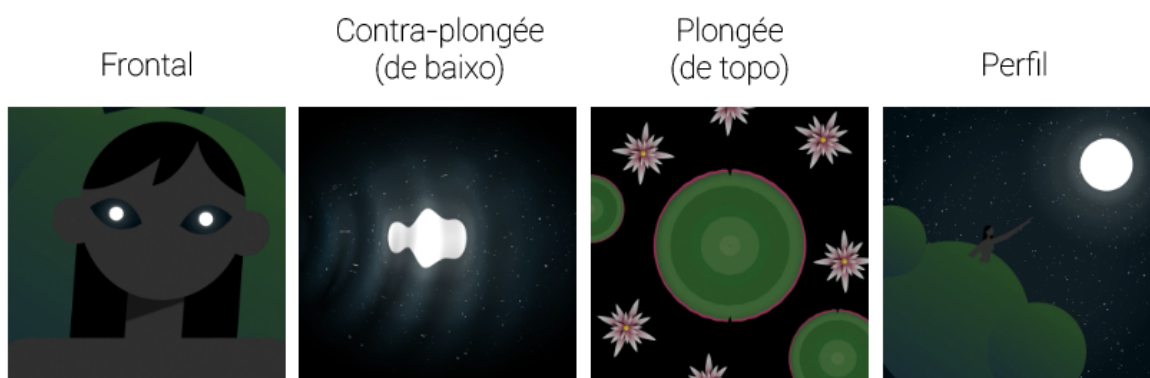
Figura 161 - Primeiro Plano



Fonte: O Autor

À nível ângulos a peça apresenta uma certa variedade, fazendo uso de ângulos frontais, ângulos contra-plongée (vistos de baixo), ângulos plongée (vistos de cima) e ângulos de perfil. Por se tratar de uma peça 2D, buscou-se não utilizar ângulos $\frac{3}{4}$ pois isso quebraria o estilo visual definido na fase de direcionamento.

Figura 162 - Uso de ângulos

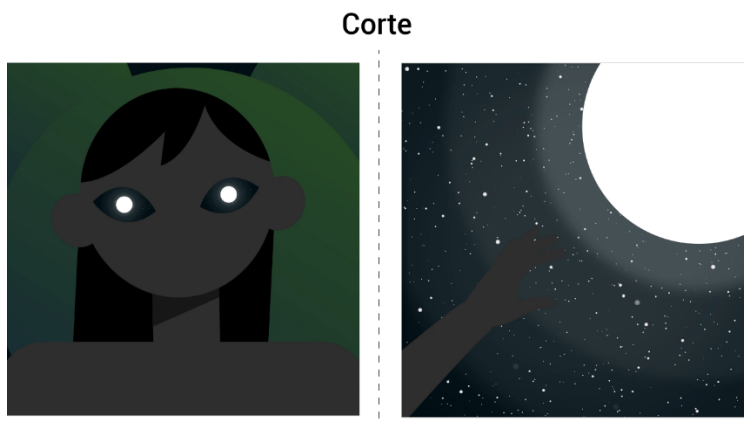


Fonte: O Autor

A nível de montagem a peça se utiliza de certas técnicas de transição, não apenas para ir de um plano A para um plano B, e sim para imprimir significado. As transições usadas foram:

- **Corte:** Uma transição simples e direta. Um exemplo está no corte entre a composição 2 e a 3.

Figura 163 – Corte

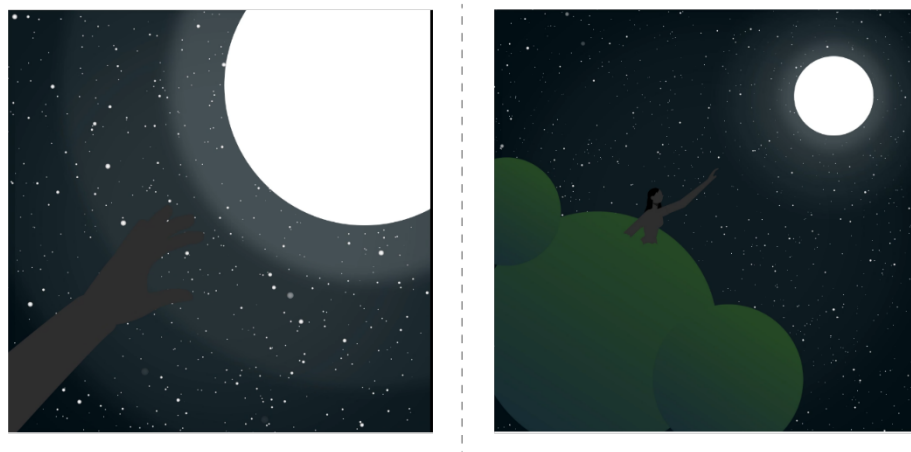


Fonte: O Autor

- **Pull back:** Também é um corte simples, mas as duas composições estão no mesmo ângulo. Na transição entre a composição 3 e 4, ele foi usado com a intenção de conectar e enfatizar as ações de tentar “alcançar” a lua que está presente nas duas composições.

Figura 164 - Pull Back

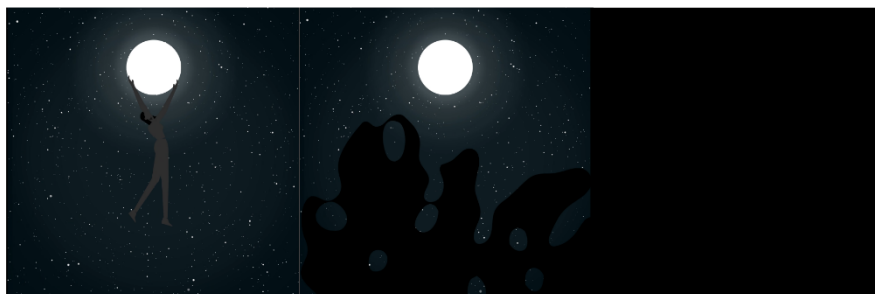
Pull Back



Fonte: O Autor

- **Transição de efeito:** No caso da transição entre a composição 5 e o fundo preto, utilizou-se um efeito de transição líquida como forma de sugestão a ação que ocorre fora do quadro de “Naiá” caindo no rio.

Figura 165 - Transição Efeito



Fonte: O Autor

- **Transição de efeito:** Outro efeito de transição que comunica está nas cenas embaixo d’água onde a animação de abertura simula o piscar de olhos, indicando para o expectador que a cena está no ponto de vista de Naiá.

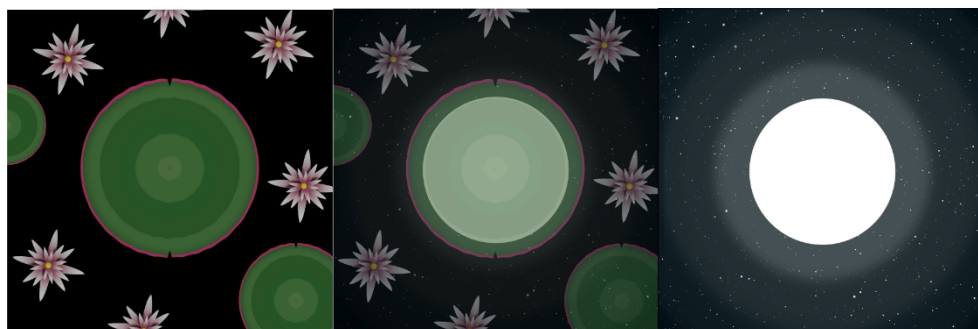
Figura 166 - Transição ponto de vista Naiá



Fonte: O Autor

- **Fusão:** Uma transição de opacidade gradual entre dois planos. Foi usado entre a composição 09 e 10, para enfatizar a relação do céu estrela com a Vitória-Régia, enfatizando a ideia de “Estrela das águas”.

Figura 167 - Transição fusão



Fonte: O Autor

6.1.3.3. Figuras de linguagem visual

Dentro das capacidades comunicação que o *motion graphics* consegue imprimir está no uso de figuras de linguagem visual, e a peça faz um bom uso das mesmas.

A técnica presente em todos os signos construídos é a de Metonímia, onde se busca representar os elementos principais na cena como menos detalhes possíveis, passando mais informação com menos.

Figura 168 – Metonímia representação

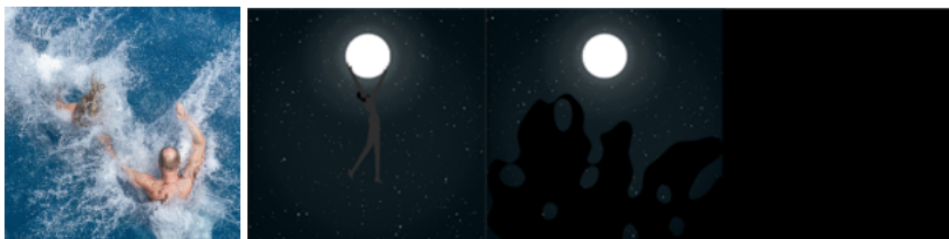


Fonte: O Autor

O uso de metonímia também está no uso de sons e efeitos de transição para aludir a algo, como é o caso da transição na cena 05 que o efeito de transição somado ao efeito sonora, aludem a ação de cair no rio.

Figura 169 - Uso de metonímia na transição e trilha sonora

Metonímia Caindo no rio



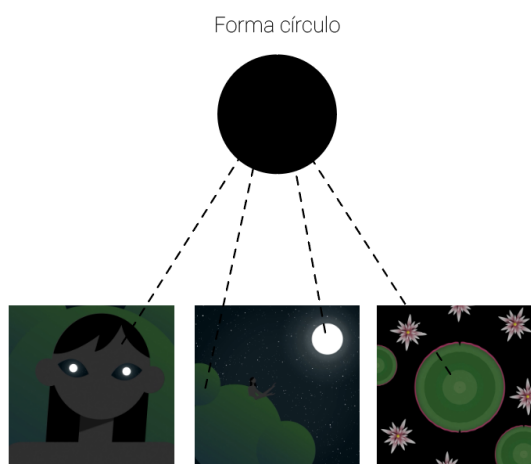
Fonte: O Autor

Também se faz uso de Zeugma para expressar a relação de Naiá com a lua, onde primeiro plano da peça é o céu estrelado e com uma animação de zoom, o céu estrelado se torna reflexo nos olhos de Naiá, expressando o fascínio da mesma pela lua, e assim apresentando a relação principal da narrativa.

Figura 170 - Uso de Zeugma

Fonte: O Autor

Por fim, a figura de linguagem que está presente por inteiro na peça é a de aliteração visual, onde usufrui-se da forma básica do círculo durante toda narrativa, com o intuito de remeter a forma que a lua e a folha da vitória-régia possuem. Dessa forma o círculo foi base para a construção de todos os elementos na cena.

Figura 171 - Aliteração visual

Fonte: O Autor

6.2. CUSTO DOS PRODUTOS

Para se ter uma noção dos custos de desenvolvimento do projeto como um todo, levando em consideração a criação de ativos, animação, e edição, traçou-se um quadro com os valores pertinentes aos itens referidos. Para o cálculo do valor técnico do profissional envolvido, no caso o *motion designer*, é levado em consideração que este projeto se trata de um trabalho acadêmico e a relação de preço “nível de complexidade” por “segundo de animação” determinada pelo Grupo Kop e os mesmos residentes na região Norte do país. O valor apresentado abaixo corresponde ao valor total de horas necessárias para o desenvolvimento dos itens mencionados anteriormente.

Tabela 3 - Valor Profissional

PROFISSIONAL	VALOR DA SEGUNDO/ANIMAÇÃO	QUANT. SEGUNDOS	VALOR TOTAL
Motion Designer	R\$ 15,00	50 SEGUNDOS	R\$ 750,00

Também se considerou o valor das ferramentas usados na construção da peça final. Para esse projeto, utilizou-se licença Adobe Creative Cloud, na categoria estudantes e professores, e a licença Ultimate do banco de ativos Freepik. Também se utilizou o software Blender, mas o mesmo é gratuito e open source.

Tabela 4 - Valor Serviços

LICENÇA	DESCRIÇÃO	PREÇO MENSAL
Adobe Creative Cloud	Pacote de softwares diversos	R\$ 86,00
Freepik Ultimate	Assinatura Banco de ativos	R\$ 78,38

Tabela 5 - Estimativa valor total projeto

VALOR 01	VALOR 02	TOTAL
Profissional – R\$ 750,00	Serviços – R\$ 164,38	R\$ 914,38

RESULTADOS

Em cima disso, o projeto usa lenda da Vitória-Régia como enredo e temática, e busca atingir representar essa narrativa com o uso de signos reconhecíveis da história, seja nos seus elementos visuais, seja nas sequências apresentadas.

A peça consegue aproveitar o poder de condensação da animação, da linguagem cinematográfica e das figuras de linguagem visual como zeugma, metonímia, e aliteração visual, para assim, representar a narrativa em um espaço curto de tempo.

Para atingir um alto nível expressividade em um escopo limitado, no curto tempo de produção, o design se fez imprescindível, pois a construção da imagem, na utilização de formas simples e cores chapadas, somados as escolhas de composição permitiram que o projeto atingisse um alto grau de sugestão permitindo que o projeto fosse bem-sucedido no objetivo de representar e significar a narrativa abordada, a lenda da vitória-régia.

Portanto, é possível perceber que esse tipo de produto e linguagem, funciona bem enquanto peça narrativa, especialmente em obras curtas de tempo limitado, onde a capacidade máxima de sugestão beneficia o expectador com uma obra concisa e clara.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

Esta pesquisa teve como objetivo inicial utilizar os conceitos de design e animação para conceber uma peça de *motion graphics* abordando lendas amazônicas como temática narrativa.

Em busca de responder aos problemas identificados, procurou-se fazer um levantamento das ferramentas e do material de pesquisa disponível para entender e explorar como o *motion graphics* pode ser usado enquanto produto narrativo. Para isso buscou-se entender o mesmo dentro da sua perspectiva enquanto peça de animação, e enquanto produto de design e em como os conceitos que permeiam essas áreas se complementam e se potencializam no *motion graphics*.

Por meio da metodologia 4D, foi possível seguir uma estrutura de projeto que se permite explorar de forma abrangente no desenvolvimento de conceitos para narrativas e ter um fluxo estável de produção na construção da peça em si.

Dessa forma, o produto desenvolvido alcançou seus objetivos de forma satisfatória, uma vez que atende os requisitos propostos de construção de uma peça de *motion graphics* inteiramente narrativa e visual com base no folclore amazônico.

REFERÊNCIAS

- Abril, F. L., & Domínguez, T. N. (2008). El cine de animación visto en casa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* Núm. 31, pp. 757-763.
- Benjamin, R. (2000). *Folkcomunicação no contexto de massa*. João Pessoa: Editora Universitária.
- Benjamin, R. (2009). *Conceito de Folclore*. Fonte: Unicamp: https://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_conceito.pdf
- BUTLER, J. G. (2006). *Television: Critical Methods and Applications*. Taylor & Francis.
- Cardoso, A. H. (2021). Motion design no Brasil : uma proposta de metodologia [manuscrito]. *Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais*. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.
- Carubin, C. E. (2018). The Evolution of the Motion Graphic Design Discipline Seen Through Its Definitions Over Time. Em *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*. Taylor & Francis.
- Cascudo, L. d. (2012). *Geografia dos Mitos Brasileiros*. São Paulo: Global Editora.
- Cascudo, L. d. (2012). *Literatura oral no Brasil*. São Paulo: Global Editora.
- Cavalcanti, M. L. (1993). *ENTENDENDO O FOLCLORE*. Fonte: Maria Laura Viveiros de Castro Cavalcanti: <https://marialauracavalcanti.com.br/2020/01/28/entendendo-o-folclore/>
- Costa, L. R., Trigueiro, O. M., & Bezerra, E. P. (Dezembro de 2009). Folkcomunicação e Cibercultura: Os Agentes Populares na Era Digital. *Revista Internacional de Folkcomunicação*.
- De Oliveira, F. G. (2009). Cruzamentos Entre a Cultura Visual, a Ilusão de Movimento e Animação. *Artigo Mestrado - Universidade Federal de Goiás*. Goiás, Brasil.
- Dondis, D. A. (2003). *SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL*. São Paulo: MARTINS FONTES.
- FOSSATTI, C. L. (2009). CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. *VII Encontro Nacional de História da Mídia*.
- Freire, I. X. (4 de outubro de 2016). BALIZAMENTO CONCEITUAL DO MOTION GRAPHIC DESIGN. *congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design*, p. 12.
- Gerbase, C. (2012 de janeiro de 2012). *Cinema. Primeiro Filme. Descobrimo, Fazendo, Pensando*. Artes e Ofícios. Fonte: Primeiro Filme: <https://www.primeirofilme.com.br/site/>
- Hess, J. P. (2013). *The Changing Shape of Cinema: The History of Aspect Ratio*. Fonte: Filmmaker IQ: <https://filmmakeriq.com/the-changing-shape-of-cinema-the-history-of-aspect-ratio/>
- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro.
- Moreno, A. (1978). *A experiência brasileira no cinema de animação*. Editora Artenova S.A.

- Munari, B. (1998). *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Livraria martins fontes editora Ltda.
- Ribeiro, B. (2018). Figures of Speech and Motion Design. Em *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*. Taylor & Francis.
- Rodrigues, R. d. (2008). Saussure e a definição da língua como objeto de. *Revista Virtual de Estudos da Linguagem*.
- Taylor, A. (2011). *Design Essentials for the Motion Media Artist A Practical Guide to Principles & Techniques*. Elsevier Inc.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Toscano, M. (5 de abril de 2019). *Os 12 princípios da Animação em personagens*. Acesso em 1 de julho de 2019, disponível em layer lemonade: <https://www.layerlemonade.com/after-effects-cc/os-12-principios-da-animacao-em-personagens>
- Vase de Shahr-i Sokhta*. (2018). Fonte: Wkipedia: https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Vase_de_Shahr-i_Sokhta
- Velho, J. (2008). *Motion Graphics: linguagem e tecnologia*. Rio de janeiro.
- Wells, P. (2007). *Basic Animation: Scriptwriting*. AVA publishing SA.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Faber and Faber.