

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES HÍBRIDAS**

SILMARA SIMONE TAKAZAKI

**NARRATIVAS VISUAIS EM ANIMAÇÕES MUDAS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA  
2016

SILMARA SIMONE TAKAZAKI

## **NARRATIVAS VISUAIS EM ANIMAÇÕES MUDAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Artes Híbridas do Departamento de Desenho Industrial - DADIN, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, câmpus Curitiba, como requisito parcial para obtenção do título de especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Carolina Fernandes da Silva Mandaji

CURITIBA  
2016

## TERMO DE APROVAÇÃO

Narrativas Visuais em Animações Mudas

por

SILMARA SIMONE TAKAZAKI

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes Híbridas pelo Curso de Especialização em Artes Híbridas do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof(a). Dr(a)./MSc. Carolina Fernandes da Silva Mandaji (UTFPR) – Orientador

Prof. Dr. Ismael Scheffler (UTFPR)

Profa. Dra. Laise Márcia Porto Alegre (UTFPR)

Curitiba, julho de 2016.

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

*Ao Pedro Yukio e à Julia Tiemi, pelo amor*

*à Carolina Fernandes, por Greimas  
ao Ismael Scheffler, pela parceria  
e à Simone Landal, pela inspiração.*

## RESUMO

TAKAZAKI, Silmara S. **Narrativas Visuais em Animações Mudas**. 28 p. Monografia de Especialização em Artes Híbridas – Departamento de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2016.

Filmes de animação curtos, desprovidos de linguagem verbal, e cujos temas abordam questões de grande relevância social, têm chamado a atenção do público infantil e adulto em várias partes do mundo. A reflexão deste trabalho parte de tentar compreender quais os elementos constitutivos da linguagem cinematográfica destes filmes que podem dar significados e efeitos de sentido nestas narrativas visuais. Sob a visão de Greimas e a Semiótica Discursiva, este trabalho analisou estes elementos em dois filmes de curta-metragem dos últimos anos, buscando relações entre o plano de conteúdo e o plano de expressão destas narrativas.

**Palavras-chave:** animação, curta-metragem, cinema-mudo, semiótica.

## ABSTRACT

TAKAZAKI, Silmara S. *Visual Narratives in Silent Animation*. 28 p. Monografia de Especialização em Artes Híbridas – Departamento de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2016.

*Short animated films, devoid of verbal language, and whose topics deal with issues of great social relevance, have attracted the attention of child and adult audiences in several parts of the world. The reflection of this work of trying to understand what elements of film language these movies can give meaning and sense effects to these visual narratives. Under the vision of Greimas and Semiotics Discourse, this work analyzed these elements in two short films of recent years, searching for relationships between the content plane and the expression level of these narratives.*

**Keywords:** animation, short-film, silent-film, semiotic.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Alguns exemplos que figuram na história da animação, da pré-história até a Lanterna Mágica.....	11
FIGURA 2 – Brinquedos Óticos: os primórdios da animação.....	12
FIGURA 3 – Cena e legenda do filme <i>Gertie</i> (1914).....	13
FIGURA 4 – Cena do filme <i>Kutoja - The Last Knit</i> .....	21
FIGURA 5 – Cenas do filme <i>Nuggets</i> .....	23

## LISTA DE QUADROS E GRÁFICOS

QUADRO 1 – Sistemas de linguagem de Greimas: Planos de Expressão e de Conteúdo .....	15
QUADRO 2 – Esquema Narrativo Canônico .....	16
GRÁFICO 1 – Algumas relações de sentido possíveis no filme <i>Kutoja</i> .....	22
GRÁFICO 2 – Algumas relações de sentido possíveis no filme <i>Nuggets</i> .....	24



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

- a.C.            Antes de Cristo
- ong            Organização não-governamental

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.1 FILMES DE ANIMAÇÃO .....	12
<b>2 DESENVOLVIMENTO</b> .....	15
2.1 A SEMIÓTICA DE GREIMAS .....	15
2.2 ELEMENTOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA.....	17
2.3 <i>KUTOJA E NUGGETS</i> .....	20
2.3.1 <i>Kutoja: The Last Knit</i> .....	20
2.3.2 <i>Nuggets</i> .....	22
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	25
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	27
ANEXO – Ficha técnica das animações citadas .....	29

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho buscou pesquisar filmes de animação que não utilizam linguagem verbal, buscando uma análise semiótica dos seus elementos geradores de significado. Para tanto, tratou brevemente da história dos filmes de animação; em seguida, pesquisou a semiótica de Greimas; para enfim desenvolver uma análise de dois filmes curta-metragem de animação.

O problema desta pesquisa, portanto, foi: quais parâmetros/elementos constitutivos da linguagem cinematográfica são significativos para a construção de narrativas visuais eficientes na comunicação de ideias sem o uso de áudio ou legendas verbais, considerando os Planos de Conteúdo e Planos de Expressão, desenvolvidos pelo semioticista Greimas?

Comunicação não-verbal inclui cores, objetos, símbolos, gestos. E a linguagem cinematográfica utiliza-se destes recursos, acrescentando tempos, sequências, enquadramentos (planos e ângulos), montagem, movimentos de câmera, ritmos e outros elementos característicos do processo audiovisual. Estes elementos, analisados e elencados, podem ser referência para animações futuras com técnicas semelhantes.

O objetivo geral desta pesquisa foi elencar alguns elementos constitutivos da linguagem cinematográfica encontrados em projetos audiovisuais de animação que contribuem para os efeitos de sentido em uma narrativa visual desprovida de áudio ou legendas verbais.

Os objetivos específicos desta pesquisa foram a) buscar, na teoria da semiótica de Greimas, a fundamentação dos conceitos de narrativa e modelos de análise para os trabalhos pesquisados; b) elencar alguns elementos constitutivos da linguagem cinematográfica relevantes para o processo de significação das histórias retratadas em filmes de animação; c) procurar algumas animações relevantes da última década que abordem temas de relevância social, em curtametragem, que utilizem o recurso de narrativa visual sem uso de linguagem verbal, e d) buscar os elementos destas animações que produzem efeitos de sentido na comunicação de ideias e informações importantes para a narrativa visual.

Portanto, considerando a evidente busca de um grande alcance para estas obras audiovisuais de considerável relevância social, este estudo analisou algumas possibilidades de leitura de dois trabalhos sobre o tema. Para isto, parte-se de pressupostos teóricos da semiótica greimasiana, que se propõe a estudar discursos, considerando que estruturas narrativas acontecem em todo tipo de manifestação sensível – palavra, música, imagem, e, conseqüentemente, animação.

## 1.1 FILMES DE ANIMAÇÃO

A história dos filmes de animação remonta à pré-história (35.000 a.C), quando pessoas pintavam nas paredes das cavernas imagens com sobreposição de elementos, sugerindo a ideia de movimentação dos animais representados. Esta história passa ainda pelos desenhos sequenciais nos templos egípcios (1.600 a.C) e nas ânforas panatenaicas gregas (500 a.C). Sombras chinesas (200 a.C.), nos teatros de bonecos asiáticos, também figuram como primórdios da animação como a conhecemos hoje, até a chegada da Lanterna Mágica (1645 d.C), objeto de projeção de imagens produzidas em vidro que teve sucesso ainda antes do uso da energia elétrica. Uma possível “linha do tempo” ilustrativa deste período está representada na Figura 1.

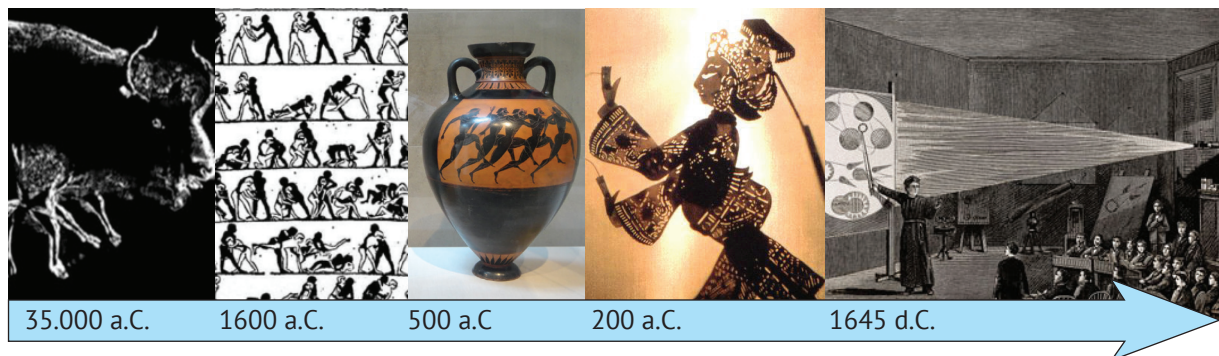


Figura 1 – Alguns exemplos que figuram na história da animação: da pré-história até a Lanterna Mágica.  
Fonte: montagem da autora sobre imagens de Animablog e Animamundi.

Outros brinquedos óticos surgiram, pelas mãos de cientistas e físicos de vários lugares do mundo: o Taumatoscópio (1825) do inglês John Ayrton Paris, que sobrepunha imagens; o Fenaquitoscópio (1828), do francês Joseph-Antoine Plateau, que já demonstrava os princípios básicos da sugestão de movimento dada pela sequência de imagens sobrepostas; o Zootrópio (1834) de William George Horner, da Inglaterra; e o Praxinoscópio (1844) de Charles-Émile Reynauld – que inventou também o teatro ótico, com projeções de animações; e o *Flip-book* (1868), que ainda permanece até nossos dias como o brinquedo ótico mais popular. Alguns exemplos de brinquedos óticos podem ser vistos na Figura 2.

<sup>1</sup> Denominam-se filmes *live-action* as produções audiovisuais que utilizam atores reais, diferenciando-se dos filmes de animação.



Figura 2 – Brinquedos óticos: os primórdios da animação.  
 Fonte: montagem da autora sobre imagens de Animablog e Animamundi.

No final do século XIX, com o surgimento da fotografia e do cinema – e seus aparatos tecnológicos necessários para a realização dos seus produtos – os filmes de animação surgiram concomitantemente, utilizando-se das mesmas pesquisas sobre a persistência retiniana da imagem, sobreposição de imagens sequenciais, movimentos phi, beta e outros estudos sobre a sugestão de movimento que se percebe nas telas até hoje.

As primeiras animações, assim como os filmes *live-action*<sup>1</sup>, eram em preto e branco (alguns tingidos ou pintados à mão), curtos (os primeiros tinham segundos ou poucos minutos de tempo total) e mudos – desprovidos de trilha sonora que acompanhe as imagens exibidas (até o final da década de 1920) – devido a falta de tecnologia para tal. Esta época foi conhecida como a “era silenciosa” do cinema. Podiam utilizar recursos como a presença de um “explicador”, junto à projeção; além de linguagem textual, inserida na edição do filme, chamadas de legendas, ou intertítulos, usados principalmente na reprodução de diálogos. Um exemplo deste tipo de legenda, em um filme de animação desta época, encontra-se na Figura 3.

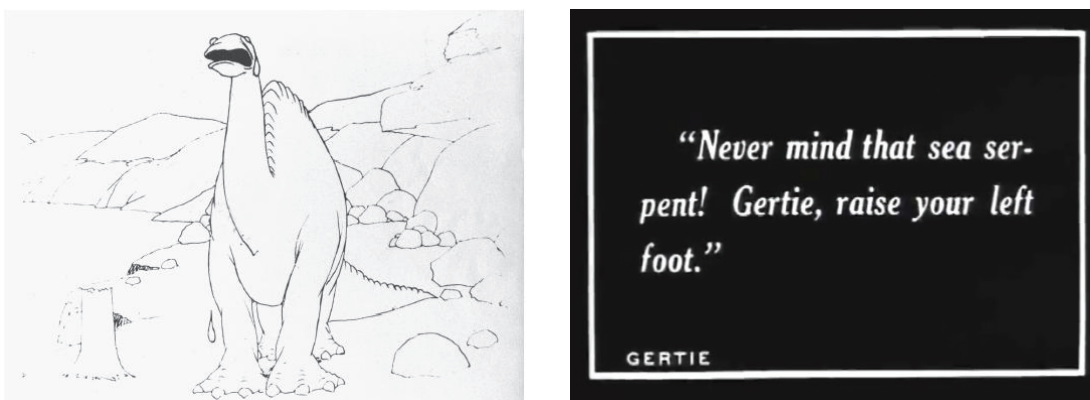


Figura 3 – Cena e legenda do filme Gertie (1914).  
 Fonte: Film Reference.

Músicas e outros efeitos sonoros podiam ser produzidos ao vivo, escondidos ou não do público, por artistas e orquestras contratadas para acompanhar o filme. No entanto, priorizava-se a narrativa visual, com grande ênfase na expressão facial e corporal dos atores, o que permitia a compreensão da história com pouco ou nenhum uso de linguagem verbal.

A partir de 1926-27, algumas possibilidades de sincronia de som foram testadas e adequadas aos filmes, e a era do cinema mudo teve seu fim, cedendo seu espaço para o cinema sonoro. Desde então, milhares de produtos cinematográficos foram criados no mundo todo. Tanto filmes *live-action*, como filmes de animação e seus híbridos (alternando cenas gravadas com atores com partes de animação, ou utilizando a animação em efeitos especiais) foram produzidos exaustivamente, nas mais variadas técnicas, estilos, temas e possíveis públicos.

Produtos audiovisuais, em especial filmes de animação, têm sido distribuídos atualmente de forma singular: pequenos curtas, veiculados pela Internet, em *sites* de distribuição de vídeo (*Youtube*, *Vimeo* entre outros), e redes sociais. O alcance é imensurável, exceto pelo número de visualizações nos sites de veiculação, pois os vídeos ainda circulam em redes sociais e de forma individual, portanto, de forma não contabilizável. Por serem curtos, tem fácil aceitação nos atuais tempos de velocidade de informações e tem *download/streaming* relativamente rápido.

Quanto às temáticas escolhidas, as animações têm sido utilizadas para entretenimento, publicidade, arte, educação, infografias, disseminação de ideologias diversas, dentre várias possibilidades. Chamam a atenção, devido sua relevância, filmes cujos temas atendem a necessidades sociais, buscando conscientizar a população sobre situações de risco à saúde, ao meio-ambiente e/ou a humanidade como um todo. A fim de exemplificar estes produtos, cita-se a animação *Autism Speaks* (2015), da Organização não-overnamental (ong) de mesmo nome, que alia técnicas de *stopmotion* e computação gráfica, e mostra de forma lúdica algumas informações sobre o autismo; e a animação *I Had a Black Dog* (2012) que expõe, de forma didática e acessível, comparações e metáforas sobre depressão. No entanto, estas animações utilizam a linguagem verbal para a comunicação das informações, o que limita o alcance destes produtos.

Retornando às origens, portanto, vários filmes de animação produzidos atualmente têm características próximas aos primeiros filmes da história: também são curta-metragens, e desprovidos de linguagem verbal, escrita ou falada. Visando o alcance mundial possível pela popularização da internet, estas animações permitem sua compreensão independentemente do conhecimento da língua de origem do local onde foram produzidas. Deixando de atender a públicos exclusivamente infantis – como era classificada a faixa de interesse pelos filmes de animação até poucos anos atrás – estas animações atraem também o público adulto, seja por

seu apelo emocional de recuperação da memória da infância, seja pelo encantamento produzido pela técnica de “dar vida” a seres inanimados, e, por vezes, apenas virtuais.

Alguns trabalhos relevantes nesta temática optam pelo uso de narrativas visuais totalmente desprovidas (ou quase) de linguagem verbal. Desta forma, sem a limitação do conhecimento prévio de uma determinada língua, o alcance geográfico é ampliado e estes temas, de relevância social reconhecida, podem ser compreendidos sem necessidade de dublagens, legendas ou outras traduções.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A semiótica e a linguagem cinematográfica são, aqui, a fundamentação teórica necessária para o desenvolvimento das análises dos filmes escolhidos.

### 2.1 A SEMIÓTICA DE GREIMAS

Os estudos e postulados de Algirdas Julien Greimas foram escolhidos para apoiar a análise semiótica dos objetos pesquisados. Linguista e semioticista, é responsável por teorias sobre estruturalismo e narrativas, por desenvolver uma metodologia pensada na intersecção entre correntes do Estruturalismo, da Teoria da Narrativa, da Fenomenologia, dentre outras. Por suas ideias, pretendia colocar a semiótica como um denominador comum entre as ciências humanas, indo além da linguística.

Para os semioticistas, todo objeto que pode ser “lido” é chamado de “texto”: produções verbais, visuais, sonoras, gestuais. Um texto sincrético, portanto, é aquele que se utiliza de várias linguagens articuladas, que produzem uma significação. Greimas e Courtés (1983, p. 426, apud Pillar, 2005) consideram “o sincretismo como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por suposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne.” Ou seja, nem sempre as produções audiovisuais são consideradas textos sincréticos, mas podem utilizar estratégias de comunicação, onde se articulam estas diferentes linguagens (visual, gestual, verbal, etc) a fim de que produzam um sentido desejado na narrativa.

A abordagem semiótica proposta por Greimas busca identificar e analisar os mecanismos de significação e produção do sentido. O autor pressupõe sistemas de linguagem em dois planos: o primeiro é o **plano de expressão**, onde se identificam os formantes eidéticos (pontos, linhas, paralelas, diagonais, verticais); cromáticos (cor, contraste, brilho, matiz, saturação); topológicos (ocupação do espaço, posição, limites); e matéricos (corporeidade, fisicalidade, materiais). O segundo é o **plano de conteúdo**, que se decompõe no percurso gerativo de sentido, com níveis compostos de sintaxe e semântica: nível fundamental (conflito semântico), nível narrativo (estado e transformações dos sujeitos e interações), e nível discursivo (identificação dos actantes, sujeitos que assumem um discurso no tempo e no espaço). O quadro a seguir sistematiza estes dois planos (Quadro 1).



Plano de Expressão			
Formantes Eidéticos	Formantes Cromáticos	Formantes Topológicos	Formantes Matéricos
<i>Pontos</i> <i>Linhas</i> <i>Paralelas</i> <i>Diagonais</i> <i>Verticais</i>	<i>Cor</i> <i>Contraste</i> <i>Brilho</i> <i>Matiz</i> <i>Saturação</i>	<i>Ocupação do espaço</i> <i>Posição</i> <i>Limites</i>	<i>Corporeidade</i> <i>Fisicalidade</i> <i>Materiais</i>
Plano de Conteúdo			
Nível fundamental	Nível Narrativo	Nível discursivo	
<i>Conflito semântico</i>	<i>Estado e transformações do sujeito, e interações</i> <i>Esquema Narrativo Canônico</i>	<i>Identificação dos actantes</i>	

QUADRO 1 – Sistemas de linguagem de Greimas: Planos de Expressão e de Conteúdo.

Fonte: da autora.


Narrativa, é, fundamentalmente, uma sucessão de ações – ou seja, a passagem de um estado para outro estado. Para Greimas, o discurso e a narrativa que lhe é subsequente possuem uma organização/estruturação que vai além das palavras. No sentido mais amplo, o conceito de narrativa sugere a ideia de uma história, um discurso que contém personagens realizando ações. Barthes (1966, p. 8, apud Mendes, 2013) afirma que, ainda que haja “um abismo entre o aleatório mais complexo e a combinatória mais simples, ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa sem se referir a um sistema implícito de unidades e de regras”. Se a produção de uma narrativa antes se utilizava da consciência simbólica (ou seja, pelo reconhecimento dos símbolos no discurso), por uma influência estruturalista foi substituída pelos eixos: a) paradigmático (horizontal, relações de associação entre os elementos) e b) sintagmático (vertical, relações de combinação entre os signos/elementos).

O modelo proposto por Greimas (2016) busca estabelecer elementos para análises estruturais da narrativa, remontando ao percurso de geração de sentido. O autor estabelece um **Esquema Narrativo Canônico**, onde há uma figura de um manipulador/destinador agindo sobre um manipulado/destinatário, levando-o a alguma ação. Este esquema segue as seguintes etapas:

- a) **manipulação**, seja pela tentação (o manipulador propõe ao manipulado uma recompensa), intimidação (o manipulador ameaça o manipulado), sedução (o manipulador conduz o manipulado emitindo juízo positivo sobre as competências) ou provocação (o manipulador instiga emitindo juízo negativo sobre as competências do manipulado);
- b) **competência**, quando o manipulado é dotado de algo que tornará possível realizar a ação: querer-ser ou querer-fazer, dever-ser ou dever-fazer, poder-ser ou poder-fazer, ou saber-ser ou saber-fazer;

- c) **performance**, a fase da transformação central da narrativa; e
- d) **sanção**, a última fase, quando há o julgamento, constatação da performance e/ou reconhecimento das ações do sujeito.

Esta organização da narrativa, para Greimas (2016), funciona na organização do imaginário humano coletivo ou individual. Este dualismo entre sujeito/objeto, destinador/destinatário ou sujeito/antisujeito é bastante encontrado em filmes, novelas, histórias em quadrinhos, que utilizam-se de sequências lógicas de implicações ou pressuposições. O quadro a seguir (Quadro 2) representa este esquema.

Esquema Narrativo Canônico			
			
Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Tentação Intimidação Sedução Provocação	Querer-ser ou querer-fazer Dever-ser ou dever-fazer Poder-ser ou poder fazer Saber-ser ou saber-fazer	Transformação central da narrativa	Julgamento Constatação Reconhecimento (da performance)

QUADRO 2 – Esquema Narrativo Canônico

Fonte: da autora.

Para desenvolver os conceitos da Semiótica Plástica, Greimas parte do princípio que toda linguagem é uma hierarquia, e que a construção de um objeto semiótico se dá através do reconhecimento dos formantes plásticos do plano da expressão. A fusão deste plano de expressão com o plano de conteúdo pode ser facilitada com representações figurativas, não-abstratas, expressas visualmente com cor e forma. Gestualidades também são incluídas, considerando a natureza dos objetos de análise deste estudo: o filme de animação prevê movimentações dos personagens, providas de conteúdo semântico, por exemplo.

A partir destes postulados, consideram-se alguns elementos importantes da linguagem cinematográfica que podem gerar os efeitos de sentido nas animações que serão analisadas. São estes elementos que devem ser estudados a seguir.

## 2.2 ELEMENTOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

No livro “Os Cinco C’s da Cinematografia”, Mascelli (2010) elenca conceitos e técnicas básicas da produção audiovisual. Corte, composição, *close-up*, continuidade e câmera (ângulos) são os temas tratados em sua obra. Fundamentando princípios e regras da linguagem cinematográfica, o autor descreve estilos e possibilidades para captação e edição de filmes. Apesar de tratar de produções *live-action*, os conceitos são aplicáveis a filmes de animação.

Alguns destes elementos fundamentais da cinematografia são elencados a seguir:

**Ângulos de câmera:** esta tarefa de posicionar a câmera pode ser executada pelo diretor e fotógrafo do filme, baseando-se no roteiro e storyboard já definidos previamente. Isto determina o ponto de vista do público e a área abrangida pelo plano. Conforme Mascelli (2010),

Um ângulo de câmera cuidadosamente escolhido pode aumentar a visualização dramática da história. Um ângulo escolhido de modo negligente pode distrair ou confundir o público ao representar a cena de maneira que dificulte a compreensão de seu significado. (MASCELLI, 2010, p. 17)

O close é um ângulo de câmera possível no cinema e na fotografia que permite retratar em grande escala um objeto, personagem ou parte da ação. Conforme Mascelli,

O close pode transportar o espectador para dentro da cena, eliminar tudo o que não for essencial naquele momento e isolar qualquer incidente significativo da narrativa que deva ser enfatizado. Um close devidamente escolhido e filmado com destreza agrega impacto dramático e clareza visual ao acontecimento. (MASCELLI, 2010, p. 199)

Ou seja, o close pode ser um recurso de câmera para chamar a atenção do espectador para determinado detalhe importante da cena. A linguagem cinematográfica, aprendida e apreendida, mostra ao público a hierarquia dos elementos, e guia sua atenção para o que terá importância na narrativa.

A relação entre o objeto filmado e o tamanho de sua imagem na tela, define os tipos de planos de enquadramento possíveis, desde um Grande Plano Geral (uma área extensa vista de longe, que situa geograficamente a história), passando pelo Plano Geral, Médio, de Conjunto, Americano, até Close e *Insert* (câmeras muito próximas de pessoas e objetos). Técnicas de posicionamento, como plano-contraplano, ou *plongé-contraplóngé* também colaboram para a narrativa, para sugestões de diálogo, expressão de emoções ou para tirar vantagem de determinados ângulos da imagem.

**Continuidade:** um fluxo de imagens lógico e contínuo é fundamental para representar o fato filmado com consistência. Tempo e espaço são dois fatores que exigem continuidade em uma produção. O tempo real movimenta-se “para frente”, cronologicamente; porém, em um filme, os tempos presente, passado e futuro podem ser manipulados em favor do efeito que pretende obter na história (*flashbacks* ou *flashforwards*, por exemplo). Continuidade em tempo presente mantém o espectador com a sensação de participar do que está sendo mostrado, enquanto a continuidade em tempo condicional representa o tempo como visto pelo personagem e seu estado mental (como memórias da sua vida, na iminência da morte, por exemplo).

A regra do eixo de 180°, que estabelece a permanência das câmeras sempre no mesmo lado do personagem, é um recurso que garante a continuidade direcional da movimentação. A continuidade espacial é utilizada quando a ação se desenvolve com deslocamento entre lugares. É preciso garantir que haja um padrão lógico e que o espectador perceba a alteração dos lugares onde acontecem as cenas. Naturalmente, conhecendo estas regras, a quebra de continuidade pode ser usada com a intenção de causar desordem, confusão e sensações de desequilíbrio.

**Corte:** Mascelli (2010) chama de “corte” a edição do filme. O trabalho de reunir e justapor as cenas, retirando cenas desnecessárias e resolvendo problemas da captação, é tarefa do editor. Esta edição também é chamada de corte de continuidade, quando o trabalho é buscar uma sequência contínua das cenas da história para o espectador (como em filmes de ficção, por exemplo); ou corte de compilação, quando as cenas podem ser reunidas com mais espontaneidade, se uma narração em áudio é o mais importante (por exemplo, documentários, relatórios, diários de viagem).

**Composição:** a boa disposição dos elementos visuais em cena forma um quadro harmonioso e unificado para o espectador. Este posicionamento de cada parte, e sua movimentação, devem ser favoráveis à compreensão da cena e produzir no público os significados e reações desejados. Sem regras absolutas, a composição deve ser pensada de forma a colaborar com a narrativa. Por exemplo, um cenário com muitos elementos dispostos de forma displicente pode ajudar a reforçar uma história que pretende impactar o espectador sobre caos e desordem. O incômodo ou a harmonia podem ser manipulados com as escolhas da composição da cena.

Na composição, ainda consideram-se os elementos fundamentais da representação gráfica – tais como ponto, linha e plano – e elementos como cor e iluminação. Um ponto pode ser qualquer objeto em cena, que chama a atenção por sua singularidade e contraste em relação ao fundo e/ou aos demais elementos. Linhas podem surgir pelo alinhamento de elementos, pelas geometrias da paisagem, e podem denotar estabilidade ou dinamismo, conforme sua inclinação, quantidade, direção, forma (sinuosa ou reta, por exemplo). O cruzamento de linhas sempre marca um ponto. Planos são gerados por linhas, e demarcam áreas de interesse na composição, segregando elementos e distribuindo espaços.

Em geral, as áreas mais iluminadas na cena atraem os olhos do espectador. Tonalidades mais claras, e cores também fazem o mesmo papel. Conforme Mascelli (2010),

Esta atração pode ser explorada a fim de tornar o ator protagonista o centro de interesse por meio de um figurino mais claro ou mais colorido, ou uma iluminação que o favoreça. Uma imagem ampla raramente é necessária, uma vez que até mesmo

um objeto pequeno, com tonalidade mais clara ou cores mais vivas que os objetos ao redor, chamará a atenção. Um objeto mais claro se destaca de um segundo plano mais escuro, aproximando-se do espectador. (MASCELLI, 2010, p. 251)

E a teoria da cor também pode ser aplicada a composição das cenas, a fim de dar significados aos elementos. Cores podem denotar alegria, estimular interesse, sugerir tristeza ou dor. Silveira (2011) afirma que “a aplicação da cor em projetos não pode ser usada de maneira puramente intuitiva. À Intuição deve juntar-se a informação, que valoriza e fundamenta.” Enfim, cabe também ao uso das cores os efeitos de sentido que se encontram nas animações.

E, com grande importância na produção, o **áudio** é responsável pelo clima de suspense ou felicidade, terror ou vitória. As músicas são fundamentais para sugerir ao espectador o “clima” emocional da cena; e os efeitos sonoros (passos, quedas, socos) contribuem reafirmando ações, dando ritmo e veracidade aos atos dos personagens.

### 2.3 KUTOJA E NUGGETS

Para a análise desta pesquisa, foram escolhidas duas animações bastante difundidas em 2015 nas redes sociais, de diferentes países, e cujo número de visualizações foi relevante (nas páginas oficiais dos filmes no site *Youtube*, ou a partir de sites oficiais da produtora do produto audiovisual): *Kutoja – The Last Knit* (Finlândia), e *Nuggets* (Alemanha). São curta-metragens de menos de 7 minutos, praticamente desprovidos de componentes verbais – estes encontram-se apenas nos títulos e créditos, desvinculados do conteúdo principal – e cujos temas abordam questões de relevância social. Ambos filmes foram submetidos às abordagens semióticas que se ocupam do estudo os elementos visuais, ou seja, a Semiótica Plástica ou Visual, onde a descrição do plano de expressão já é sua análise. Ambos têm, também, narrativas explícitas, e encorajam uma leitura pelo percurso gerativo de sentido.

No plano da expressão, dados como ângulos de câmera, continuidade, cortes, bem como uso de cor, e uso de som/música serão elencados, buscando seus sentidos relacionados ao plano do conteúdo - mais especificamente, no nível narrativo.

#### 2.3.1 *Kutoja – The Last Knit*

Este curta-metragem (em tradução livre, “Tecelã – o último tricô”) é uma animação finlandesa, dirigida por Laura Leunoven, lançada em 2006. Trata, através de metáforas e analogias, do comportamento obsessivo/compulsivo. Em quase 7 minutos de animação, o filme

mostra uma única personagem humana, mulher, que produz uma peça de tricô manualmente e de forma compulsiva, sentada em uma cadeira à beira de um abismo. Apesar do produto de seu trabalho colocar sua vida em risco, a personagem mantém o comportamento perigoso. Após perceber o grande perigo, desiste de seu objeto de obsessão, porém em seguida inicia um novo processo de comportamento repetitivo e compulsivo. Uma cena do filme pode ser vista na Figura 4.



Figura 4 – Cena do filme *Kutoja - The Last Knit*. 2006.

Fonte: KUTOJA - The Last Knit.

Considerando as possibilidades de análise de Greimas, no plano do conteúdo, e dentro do esquema narrativo canônico, estabelecem-se:

1. Manipulação do destinador (que pode ser, por exemplo, o transtorno obsessivo-compulsivo, ou o próprio sujeito-destinatário) sobre o destinatário (a personagem): a personagem é levada a tricotar compulsivamente, visto a tentação pela recompensa pessoal do trabalho bem realizado.
2. Competência: a personagem é dotada de um querer-fazer que torna possível sua ação. Ela é hábil e rápida, e apesar do risco, demonstra um sentimento de poder-fazer no momento do risco.
3. Performance: na transformação da narrativa, a personagem, após esgotar seus recursos para continuar com o trabalho compulsivo, percebe o risco a que se submeteu e joga as ferramentas (agulhas de tricô) no abismo.
4. Sanção: a personagem sobrevive, porém em pouco tempo demonstra a procura por novo comportamento compulsivo.

No plano de expressão, percebem-se os seguintes elementos e seus efeitos de sentido:

- a) Ângulos de câmera: ora aberta em plano médio, ora fechada em closes, a câmera permanece em um eixo de 180° à direita da personagem. *Closes*, ora no rosto do personagem, ora na peça de tricô produzida, conduzem o espectador a dar importância aos sentimentos da personagem em relação ao seu compulsivo trabalho.
- b) Continuidade: em relação ao espaço, o produtor da animação facilita a compreensão utilizando a regra do eixo. A câmera permanece sempre atrás de uma linha imaginária, à direita do personagem na cena inicial. Assim, a movimentação da personagem e da peça em relação ao abismo fica clara e objetiva.
- c) Corte: A edição do filme, inicialmente em tomadas mais longas, e com cortes mais rápidos no ápice da história, e retornando à lentidão no final, contribui com o ritmo necessário para a compreensão da história.
- d) Composição: poucos elementos em cena não distraem o espectador, e chamam a atenção a determinados pontos: a personagem, a cadeira, a tesoura. Linhas retas ou sinuosas da peça de tricô dão os movimentos importantes às cenas, às vezes mais tensas, às vezes mais suaves.
- e) Cor: a paleta de cores é restrita, com tons muito próximos entre marrons e laranjas, tanto do personagem como da paisagem. A única cor que se sobressai é do produto do comportamento da personagem – a peça de tricô – que varia entre tons de rosa e vermelho. O contraste chama a atenção do espectador, portanto, para o este objeto.
- f) Áudio: o filme começa em silêncio, que é quebrado com o som dos passos da personagem e da ação de colocar a cadeira no chão. Em 30', o som característico das agulhas de metal batendo começa a impor um ritmo constante, cuja velocidade se altera conforme a ação do personagem. Neste momento começa também a música e abre-se o letreiro com o título do filme. A música, apesar de alguns intervalos, acompanha todo o filme e sugere os momentos ora introspectivos, ora tensos do filme.

Os elementos do plano da expressão, neste caso, reiteram também no plano do conteúdo. Percebe-se, com a análise, que a narrativa se dá com o sincretismo do texto, quando as linguagens se relacionam e denotam os mesmos efeitos de sentido, reforçando os significados do filme. O gráfico a seguir representa estas relações, resumindo a análise dos planos:

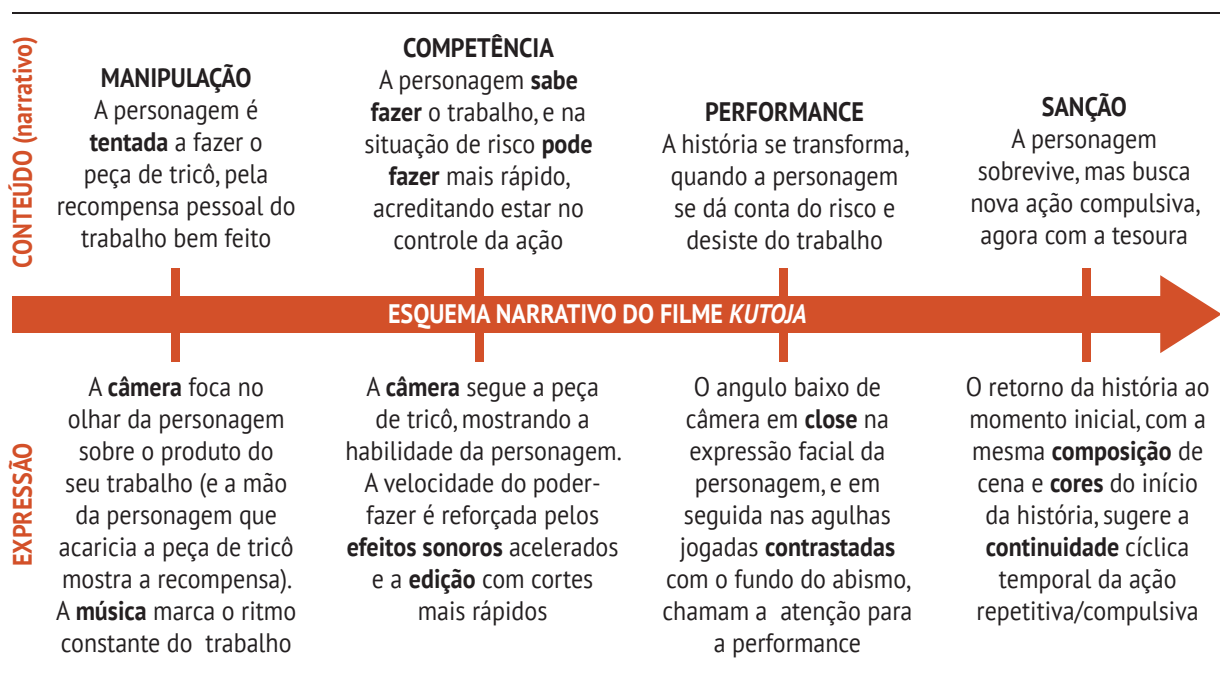


GRÁFICO 1 – Algumas relações de sentido possíveis no filme Kutoja.  
Fonte: da autora.

### 2.3.2 *Nuggets*

Animação alemã, de Andreas Hikade, do studio *Filmbilder*. Em um filme de 5 minutos, *Nuggets* narra a história de um passarinho kiwi – uma ave que não voa – que encontra pepitas douradas (*golden nuggets*) em seu caminho. Ao se alimentar destas pepitas, o personagem tem sensações de voo e alegria. Estas sensações duram cada vez menos, os pousos são cada vez mais doloridos e fisicamente o personagem fica debilitado. Em uma analogia clara ao uso de substâncias tóxicas, pretende de forma didática estabelecer a relações de causa e efeito das drogas. Duas cenas do filme pode ser vista na Figura 5: quando o personagem encontra o objeto, e o momento de êxtase provocado pelo *nugget*.

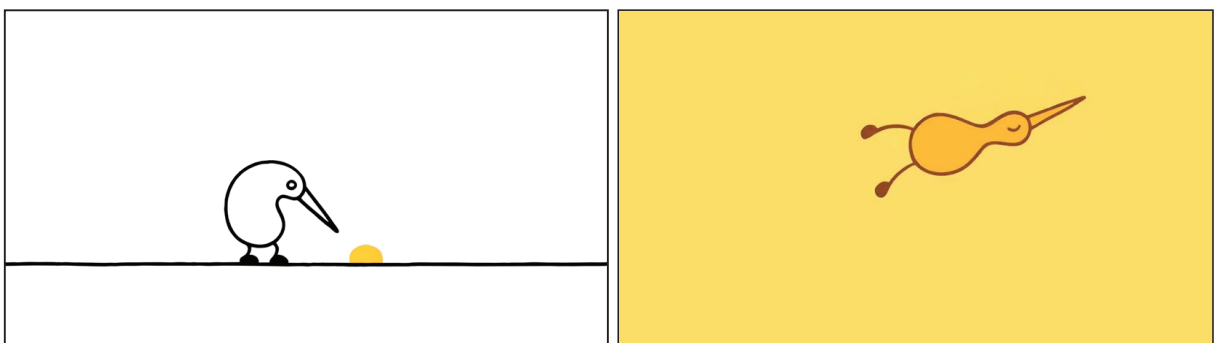


Figura 5 – Cenas do filme *Nuggets*. 2014.  
Fonte: Nuggets, Filmbilder.



No plano de conteúdo, percebem-se alguns efeitos de sentido no nível narrativo:

1. O destinador pode ser o objeto de desejo (*nugget*) ou o vício (ou seja, o próprio personagem – em um conflito interno, talvez). A manipulação se dá durante o desenvolvimento da história, pela tentação. O manipulador propõe a recompensa – o sentimento de voo, o êxtase, a alegria, com a finalidade de fazê-lo querer algo.
2. A competência: o sujeito da narrativa – o pássaro – é dotado do querer-fazer.
3. A performance: a performance do personagem tem uma clara transformação quando ele passa a correr em direção ao objeto de desejo, em contrapartida ao fato de que o tempo de recompensa (o êxtase) é cada vez menor.
4. A sanção: o julgamento do personagem é evidente: cada vez mais debilitado, o pássaro enfim perde suas forças diante do objeto de desejo.

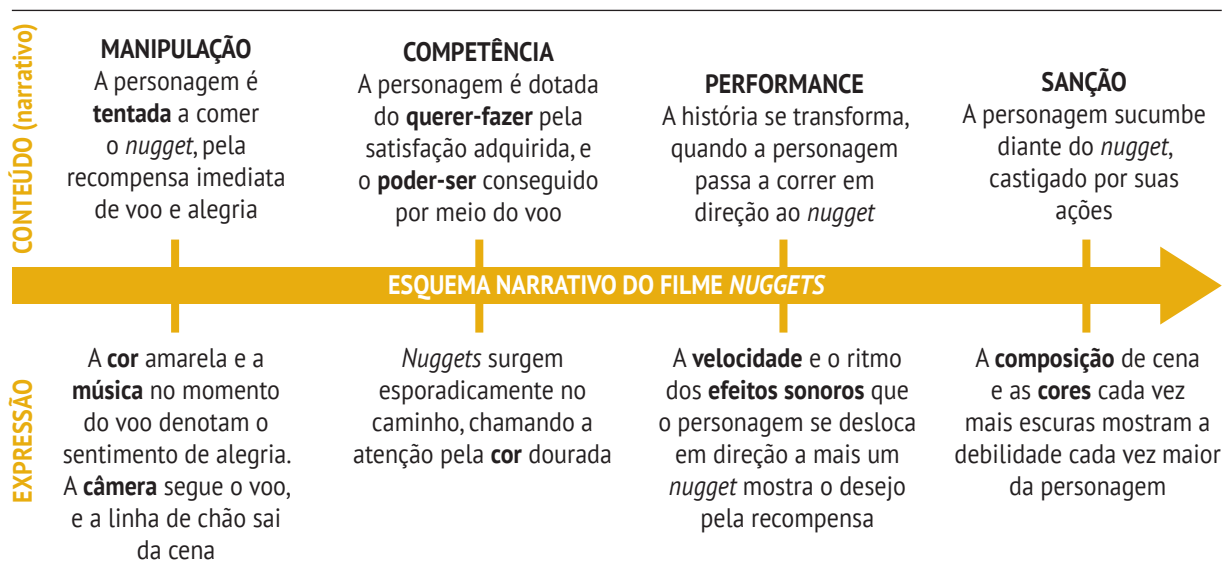
No plano de expressão, estes são alguns dos elementos e os efeitos que produzem:

- a) Ângulos de câmera: uma única câmera, na lateral do personagem, acompanha sua caminhada. O ponto de vista do espectador está no mesmo nível na linha dos olhos do personagem. Não são utilizados closes ou outros recursos de câmera, exceto o *panning* (câmera deslizando para acompanhar a ação).
- b) Continuidade: o filme se passa em um plano-sequência, o que sugere a continuidade do espaço. O tempo sugerido é o tempo real – ou seja, o mesmo tempo passado na história é o tempo do espectador.
- c) Corte: Sem cortes na edição, a ação se passa em uma única sequência.
- d) Composição: a escolha por poucos elementos na cena (uma linha de chão, o personagem e o surgimento esporádico dos *nuggets*) colabora para que a atenção seja totalmente destinada ao personagem e suas ações. Linhas simplificadas e geometrias básicas ainda permitem clareza e objetividade às cenas. O personagem ocupa, em todas as cenas, a posição central no enquadramento. As linhas iniciais, lisas e suaves, transformam-se em quebradas e disformes ao longo da história, denotando o estado cada vez mais debilitado do personagem.
- e) Cor: o filme começa em preto e branco, sem tons intermediários: linhas pretas de contorno sobre fundo branco. No caminho do personagem, após poucos segundos, um único elemento colorido chama a atenção em cena: um *nugget*, representado por uma semi-esfera amarela, depositado no chão. Quando o personagem se alimenta do *nugget*, toda a cena se colore em tons de amarelo. A cor perdura enquanto o personagem voa, e sugere a euforia e alegria proporcionados. Com o passar do tempo na história, após vários encontros com os *nuggets*

(e voos cada vez mais curtos, e pousos cada vez mais difíceis), o personagem e a cena utilizam tons de cinza cada vez mais escuros, até o personagem quase se fundir com o fundo preto.

- f) **Áudio:** o som de passos começa um pouco antes de surgir a imagem, enquanto ainda se lê o título, junto com um *background* suave de sons de natureza. Novos sons surgem quando o personagem manipula o *nugget*, e uma música surge quando o personagem se alimenta dele, e permanece durante o voo do personagem. Com o passar do tempo na história, o som de *background* desaparece, e mantém-se apenas a música (nos encontros com os *nuggets*) e os sons de passos e quedas.

Os efeitos de sentido deste filme também se constroem a partir das relações entre os planos analisados. Algumas possíveis relações neste esquema narrativo são representadas no Gráfico 2:



**GRÁFICO 2 – Algumas relações de sentido possíveis no filme *Nuggets*.**

Fonte: da autora.

Estes gráficos que representam os esquemas narrativos dos filmes de animação deste trabalho resumem, de forma breve, uma possibilidade de análise semiótica a partir dos postulados de Greimas, e, a partir destes, algumas considerações podem ser feitas, na finalização da pesquisa.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ambas histórias constroem suas narrativas por meio dos personagens, solitários e sem relações pessoais com outros similares, que, por meio de ações de escolha própria, estabelecem interrelações com objetos externos ou com seus transtornos internos, de manipulação e performance. Utilizam de diferentes elementos para estabelecer significados necessários na condução da narrativa, com alguns pontos em comum, como a música significativa, os efeitos de som que reforçam ações, as cores e contrastes que hierarquizam estas ações. Ambos planos (conteúdo e expressão) complementam-se na geração dos efeitos de sentido do filme de animação, quando este se constroi como texto sincrético relacionando as possíveis linguagens dentro da cinematografia.

Ler um desenho animado é fruto de um aprendizado. A linguagem cinematográfica, estudada e pesquisada desde o início do cinema, tem suas particularidades, pois reúne sintaxes e semânticas próprias. Justapondo elementos que produzem os mais variados efeitos, geram sentidos e contam histórias através de narrativas visuais, sonoras, híbridas. Se bem roteirizados, levam conteúdos didáticos e relevantes à sociedade, e, sem o uso de elementos verbais, têm alcance maximizado, visto que podem ter seus conteúdos compreendidos e assimilados sem a necessidade de conhecimento prévio de uma linguagem verbal.

Recuperando da época do cinema-mudo os usos teatrais das expressões faciais, os significados inerentes aos elementos visuais, e considerando as tecnologias atuais e os recursos gratuitos e disponíveis de distribuição de produtos audiovisuais, ressalta-se a importância de pesquisar e apreender como os efeitos de sentido desejados podem emergir das diversas relações entre as linguagens e seus elementos constitutivos. Cabe provocar o olhar atento a estas produções e as ideias propagadas, os significados a respeito dos temas e os sentidos gerados pelos conteúdos e suas expressões visuais e sonoras.

## REFERÊNCIAS

- ANIMABLOG. Disponível em <<http://animablog.wordpress.com>> . Acesso em 15 abr 2016.
- ANIMAMUNDI. Disponível em <<http://www.animamundi.com.br>>. Acesso em 13 abr 2016.
- AUTISM SPEAKS (2015). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0idZghw97dc>>. Acesso em 03 dez 2015.
- BALVEDI, Fabianne; SCÓZ, Murilo. Lines: Preliminares de Leitura Sobre a Escalada de um Everest Solitário. In: **Anais do VIII Seminário Leitura de Imagens para a Educação: Múltiplas Mídias**. Florianópolis, 16 de setembro de 2015 - ISSN 2175-1358. Disponível em: <<http://nest.ceart.udesc.br/wp-content/uploads/Artigo113.pdf>>. Acesso em: 24 mar 2016.
- DUTRA PILLAR, Analice. Sincretismo em Desenhos Animados da Tv: O Laboratório de Dexter. In: **Educação & Realidade** 2005, 30 (Julho-Dezembro). Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042003>> ISSN 0100-3143. Acesso em: 24 mar 2016.
- FILM REFERENCE. Site disponível em: <[www.filmreference.com](http://www.filmreference.com)>. Acesso em 02 abr 2016.
- GREIMAS, A. J. **Semiótica Figurativa e Semiótica Plástica**. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90477/93252>>. Acesso em: 24 mar. 2016.
- I HAD A BLACK DOG (2012). World Health Organization. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XiCrniLQGYc>>. Acesso em 03 dez 2015.
- KUTOJA – The Last Knit (2006). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M6ZjMWLqJvM>> Acesso em 03 dez 2015.
- LUCENNA Jr., Alberto. **A Arte da Animação: Técnica e Estética através da História** . São Paulo: SENAC, 2011.
- MAN (2012). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU>> Acesso em 03 dez 2015.
- MASCELLI, Joseph V. **Os Cinco C's da Cinematografia**. São Paulo: Summus, 2011.
- MENDES, Conrado M. **A noção de narrativa em Greimas**. USP/Fapesp. In: Revista E-com, v. 6, n. 1. Belo Horizonte: Unibh, 2013. Disponível em <<http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/issue/view/79>>. Acesso em 02 abr 2016.
- NUGGETS (2014) Disponível em:  
< <https://www.youtube.com/watch?v=HUNgLGGRJpo>> Acesso em 03 dez 2015.

PILLA, Armando; QUADROS, Cynthia Boss. **A Montagem Paralela como Elemento da Linguagem Cinematográfica**. XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Novo Hamburgo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

ROCHA, Claudio Aleixo. **Hipermídia e a linguagem não verbal na animação interativa ambientada na Internet**. V Simpósio Nacional ABCiber – UDESC/UFSC, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à Teoria da Cor**. Curitiba: Editora UTFPR, 2011.

**ANEXO – FICHA TÉCNICA DAS ANIMAÇÕES CITADAS**

**AUTISM SPEAKS** (2015, EUA)  
Visualizações em 03 dez 2015: 66.339  
Duração: 1'  
Agência: BBDO New York  
Direção: Guilherme Marcondes  
Produção: Lobo  
Diretor: Guilherme Marcondes  
Produção executiva Loic Dubois  
Música e Design de som: Human NY

**I HAD A BLACK DOG** (2012, EUA)  
World Health Organization.  
Visualizações em 03 dez 2015: 6.265.225  
Duração: 4'18  
Animação e roteiro: Matthew Johnstone

**KUTOJA: THE LAST KNIT** (2006, Finlândia)  
Visualizações em 03 dez 2015: 3.817.592  
Duração: 6'44  
Direção, animação e roteiro: Laura Neuvonen  
Diretor de arte: Olli Rajala  
Música: Christen Nuutinen  
Design de som: Janne Jankeri

**NUGGETS** (2014, Alemanha)  
Visualizações em 03 dez 2015: 9.119.960  
Duração: 5'05  
Roteiro, direção e animação: Andreas Hykade  
Animação e arte: Angela Steffen  
Música e design de som: Heiko Maile  
Produção: Bianca Just