



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Centro de Artes

Curso de Cinema de Animação

Trabalho de Conclusão de Curso

**Um estudo do *layout* observado através da linha, forma e espaço enquanto
sentido narrativo na série animada *Los Viajeros Sin Fronteras***

Rodrigo Mascarenhas Costa

Pelotas, Novembro de 2014

Rodrigo Mascarenhas Costa

Um estudo do *layout* observado através da linha, forma e espaço enquanto sentido narrativo na série animada *Los Viajeros Sin Fronteras*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Vivian Herzog

Banca: Ana Paula Cruz Penkala Dias e Carla Schneider

Pelotas, Novembro de 2014

RESUMO

Este artigo propõe um estudo do layout observado através dos elementos visuais linha, forma e espaço enquanto sentido narrativo na série animada *Los Viajeros Sin Fronteras* (NPTE, 2014). Serão apresentados conceitos de linguagem visual e linguagem cinematográfica, que ajudarão a identificar uma possível relação da imagem com a narrativa presente em um episódio desta série.

PALAVRAS-CHAVE: animação, série, layout, elementos visuais, narrativa

ABSTRACT

This article purposes a study of the layout observed through the visual elements line, shape and space as narrative sense in the animated series *Los Viajeros Sin Fronteras* (NPTE, 2014). Concepts of visual language and cinematography language will be presented, which will help identify a possible relation of the image with the narrative in an episode of this series.

KEYWORDS: animation, series, layout, visual elements, narrative

Introdução

Este artigo busca desenvolver uma observação sobre o papel dos elementos visuais na elaboração do *layout* enquanto composição visual do plano em uma animação e como estas composições estão atreladas à estrutura narrativa. O objeto de estudo consiste na abordagem dos componentes visuais como linha, forma e espaço e o problema de pesquisa se dá a partir do questionamento de como é percebido o sentido narrativo na série animada *Los Viajeros Sin Fronteras* (NPTE¹, 2014). Esta observação é feita a partir de três planos de um episódio da série, que escolhi por sintetizarem o conflito e o ponto de vista da história. Outro fator que direcionou a escolha da série veio da minha participação do processo de desenvolvimento e produção. Desta forma, não se trata apenas de uma observação distanciada de quem somente assiste a um episódio da animação, mas sim de alguém que acompanhou a produção e que, em certa medida, suscitou as reflexões aqui propostas.

Enquanto estudante de cinema e integrante da equipe de produção, houve um desejo em explorar e mapear as relações existentes entre a estrutura narrativa e as escolhas visuais em um produto audiovisual de animação. Dentro do NPTE, trabalhei na equipe de hiper mídias, responsável por todos processos necessários para desenvolver a série. Participei das atividades de concepção da história e animação, o que me propicia uma proximidade com o material que será estudado, tornando este artigo uma reflexão sobre um produto de meu trabalho.

Inicialmente desenvolvo conceitos básicos sobre narrativa e elementos visuais para, então, observar o papel da composição visual na narrativa. Neste caso, as observações serão feitas a partir de três planos da série de animação *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014), que possui dezoito episódios e foi produzida pelo Núcleo de Produção e Tecnologias Educacionais (NPTE) como parte do curso de espanhol que integra o Programa e-Tec Idiomas Sem Fronteiras. A série tem como objetivo apresentar aos alunos

¹ O Núcleo de Produção e Tecnologia Educacional (NPTE) criado em 26 de junho, pela da portaria 1218/2012, considerada a resolução 031/2012 do Conselho Superior, está vinculado a Reitoria do IFSul e tem como objetivo oferecer apoio técnico, pedagógico e material às necessidades dos cursos da modalidade a distância e presencial da instituição, buscando a melhoria da qualidade do ensino. Hoje trabalha na validação e produção de materiais didáticos do projeto e-Tec Idiomas Sem Fronteiras, que será aplicado pelos IFs de todo o Brasil. (Portal Educação à Distância - IFSul)

do curso uma situação comunicativa² que os encaminhará através do aprendizado do idioma, ao mesmo tempo que busca despertar a atenção e a curiosidade para o conteúdo das aulas. Parte desta busca envolve criar uma expansão da história através do conteúdo, atividades e mídias integradas³. A narrativa envolve dois mochileiros que iniciam uma viagem pelos países *espano-hablantes* da América Latina. Os personagens principais da trama são Daniel, um jovem muito tímido que está terminando a faculdade e Rita, uma estudante de Turismo que deseja viajar para escrever a sua monografia. Ela, espontânea e sem medo do desconhecido, convida Daniel através da Internet para fazerem uma viagem juntos por esses países. Ele, que nunca saiu sequer do estado, ficou tão nervoso que acabou aceitando o pedido de Rita.

Para entender o papel da composição⁴ e sua relação com a narrativa, serão abordados alguns conceitos de Bruce Block (2010). Produtor, autor e consultor com mais de trinta anos de experiência no mercado cinematográfico, ele se dedica a estudar o produto audiovisual através da análise dos elementos visuais da imagem e como estes serão aplicadas em determinados pontos da estrutura narrativa. Assim, conceitos como componentes visuais, estrutura narrativa, ponto de vista, afinidade e contraste serão alguns dos elementos base utilizados para pensar e observar o papel da composição enquanto unidade geradora de sentido em uma animação. Conforme o autor, a narrativa e a estrutura visual possuem uma relação de proximidade, sendo assim, para entender como fazer esse relacionamento, é preciso conhecer a estrutura da narrativa.

Estudar o *layout* buscando um sentido narrativo através da linha, da forma e do espaço, nos possibilita identificar se há uma relação entre a estrutura narrativa e a estrutura visual e, ainda, se a imagem colabora com a percepção do ponto de vista da história e de seus personagens. A necessidade de pensar nos elementos visuais vai além de criar um sentido narrativo, podendo ajudar a construir a imagem pensando na clareza da informação que se quer transmitir ao espectador. Para reconhecer esses conceitos na

² A situação (ou ação) comunicativa refere-se à parte do material que apresenta ao aluno situações que exigiriam o uso do idioma. As aulas também são constituídas por um tema principal, conteúdos linguísticos, fonética, conteúdo lexical e tema transversal (sócio-histórico-cultural e geográfico-ambiental).

³ As mídias integradas são atividades que exploram a interação do aluno com uma história ou possibilitam ao aluno interagir com um personagem; ou ainda, podem ser partes da história integradas ao caderno interativo.

⁴ A composição é, de certa forma, a distribuição dos elementos visuais em um plano que informa um tipo de espaço, assim, relacionando-se com o *layout*. O termo *layout* em si é abrangente, uma vez que é comum a outras áreas como o design, porém, neste contexto, será mantido como referência à abordagem de Sergi Càmarà (2006), que expõe os tipos de *layout* inseridos no processo de produção de uma animação.

série *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014), delimito minha observação à um episódio e deste escolhi três planos, os quais analisei a estrutura da narrativa, o ponto de vista e a relação de contraste e afinidade de cada um dos elementos visuais abordados: linha, forma e espaço. Criei gráficos para demonstrar visualmente a intensidade destes em cada um dos planos do episódio. Assim, foi possível comparar e analisar os resultados usando os conceitos apresentados neste artigo. E, para que possam complementar o conteúdo trabalhado, este está estruturado em três momentos: o primeiro intitulado *Narrativa Visual* busca apresentar os conceitos abordados por Block (2010), em que os elementos visuais e a estrutura narrativa se relacionam formando este conceito. Num segundo momento, pontuado com o título *A Linha, a Forma e o Espaço*, os elementos visuais e as noções de afinidade e contraste visual são apresentados para que possamos entender seu papel dentro da narrativa visual. E, por fim, temos as observações que conectam esses conceitos em *A intensidade visual no episódio 3 de Los Viajeros Sin Fronteras*. Nele a intensidade visual é observada através do uso dos elementos visuais em pontos determinados da narrativa, que evidenciam o ponto de vista deste episódio concentrado na sensação de desconforto que Daniel sente ao confrontar sua timidez frente a situações inesperadas.

1. Narrativa Visual

De acordo com Block (2010), a narrativa se divide em três partes básicas, a exposição, o conflito e a resolução. A exposição é o início da história, é o momento em que os fatos são apresentados ao público, é ela que mostra a identidade dos personagens principais, a trama, a locação e a época. Se os fatos não forem apresentados, o público não se envolve com a história, pois pode ficar distraído tentando os encontrar. A segunda parte da narrativa é o meio, chamada de conflito, em que os problemas e/ou dificuldades do personagem são expostos. Block (2010) ainda divide o conflito entre interno e externo. O conflito interno é o que envolve o personagem de forma emocional, é uma batalha interna em que ele precisa escolher como deve agir em uma situação confrontando seus próprios sentimentos. Um conflito externo é aquele em que as questões físicas criam um obstáculo além da capacidade do personagem. Por exemplo: se o personagem precisa passar por uma porta, mas não tem a chave, ele encontra um problema que é externo a si. O clímax funciona como o fechamento do conflito, um momento em que o personagem tem que escolher um caminho a seguir. Ele sempre ocorrerá no ponto mais alto e de maior

intensidade do conflito. A última parte da narrativa é a resolução, momento de concluir as tramas e encerrar a história. Para Block (2010) também é um momento que o espectador precisa para refletir sobre os acontecimentos e se recuperar da intensidade do clímax.

Para contar uma história, ainda é necessário um outro elemento indispensável para a narrativa: o ponto de vista. Block diz que este “[...] refere-se à maneira como o autor deseja que o público se sinta emocionalmente em relação ao sujeito ou à narrativa” (2010, p. 267), ou seja, é através desta perspectiva que a história é contada. Para desenvolver uma narrativa que consiga despertar a atenção do público, é preciso saber como o personagem será em sua singularidade, com suas especificidades e defeitos. Entender o ponto de vista da história e/ou dos personagens é o que nos permite construir uma imagem que transmita emoção a quem assiste. Afim de exemplificar, Block (2010) cita vários personagens que são detetives em diversos filmes, cada um com uma característica diferente, podendo ser sério, antiquado, engraçado, sarcástico ou infantil. Sendo assim, é fundamental para a narrativa ter um ponto de vista bem definido, pois é a chave para criar a trama, o universo e seus personagens; todas as escolhas dos elementos visuais dependem dessa visão.

Para que a história seja passada através da imagem, precisamos aplicar os conceitos da estrutura narrativa (exposição, conflito e resolução)⁵ diretamente à ela, criando assim uma estrutura visual. Para que isso aconteça, no momento de exposição da narrativa, a imagem também precisa ser apresentada. Quando houver o conflito, ele se apresentará na imagem como aumento da intensidade visual, chegando ao seu ápice no clímax. O mesmo ocorre com a resolução. A narrativa da história e a imagem precisam estar ligadas diretamente uma à outra e devem ser apresentadas simultaneamente. Block (2010) define essa ligação como Narrativa visual. Ao ter-se consciência da ligação entre narrativa e imagem, pode-se determinar os pontos de maior intensidade dessa estrutura e usá-los para criar a mesma intensidade na imagem que está na tela, gerando a narrativa visual. A consciência de que a articulação dos elementos visuais pode resultar em planos com maior ou menor intensidade torna-se uma ferramenta estratégica no momento de construção do *layout*.

⁵ Block (2010) usa abreviações para identificar a estrutura da narrativa. Para a exposição ele usa EX; para o conflito, CO; para o clímax, CX; e para a resolução, R.

Dentro do processo de desenvolvimento de uma animação temos a etapa de pré-produção, que consiste no planejamento de tudo que precisa ser feito para que todos elementos da animação estejam conversando entre si. Uma maneira de planejar os cenários e o comportamento dos personagens se estabelece através do *layout*, que nada mais é do que a composição visual da imagem, ou seja, a organização dos elementos que aparecerão na tela. Para a construção do *layout* podem ser usados os elementos visuais, tais como a linha, a forma e o espaço; eles podem auxiliar na construção da imagem e do sentido dentro da narrativa. Sendo assim, os elementos visuais tem um papel mais significativo durante a construção do *layout* do que em outro processo da animação. Sergi Câmara (2006) destaca a importância para a narrativa de se trabalhar a composição na animação.

Poderíamos dizer que a composição consiste em estabelecer a ordem e a distribuição espacial dos elementos que aparecem na tela, tendo em mente vários fatores como o caráter dramático e estético. O importante é que através da composição do quadro nós podemos maximizar o potencial narrativo. (CÂMARA, 2006, p. 27. Tradução minha.⁶).

Para a animação, *Layout* é a forma de prever de certa maneira como elementos deverão ser organizados ligados à história, ou seja, criar um *layout* significa planejar a composição dos elementos que aparecerão na tela em prol da narrativa. Dentro da pré-produção de uma animação também temos o *storyboard* como processo de planejamento e composição. Porém, enquanto no *layout* o planejamento do cenário e dos personagens são produzidos individualmente, no *storyboard* eles são feitos juntos como planejamento da ação do personagem descrita no roteiro. Vale ressaltar que o *layout* e o *storyboard* tem uma relação de afinidade, podendo-se planejar o *layout* diretamente no *storyboard*.

Podemos dividir o *layout* basicamente em dois: *character layout* (composição de personagem) e *background layout* (composição de cenários). O *character layout* é usado para prever as ações chaves (*key actions*) do personagem em um determinado cenário, podendo ser de um ou mais personagens, tendo eles relação ou não entre si. Esse processo pode ser realizado no próprio *storyboard*, em que as ações do personagem podem ser mapeadas de acordo com as falas, porém é no *layout* que as ações chaves irão dar ênfase

⁶ We could say that composition consists of establishing the order and spatial distribution of the elements that appear on the screen, keeping in mind such factors as the dramatic and aesthetic character. The important thing is that through the composition of the frame we can maximize the narrative potential. (CÂMARA, 2006, p. 27.)

às características físicas, psicológicas e emocionais da ficha do personagem ⁷, independente do roteiro. No *background layout* é feito um estudo um pouco diferente, pois ele não foca tanto na ação, mas sim naquilo que geralmente é estático na animação, ainda que exista a influência de outras ações, como as dos personagens, dos movimentos de câmera, das transições entre cenas e de efeitos visuais. O *layout* de cenário tem a função de usar os elementos visuais para narrar os acontecimentos de maneira que, mesmo que não tenha movimento, seja possível transmitir a intensidade visual necessária para o momento.

2. A Linha, a Forma e o Espaço

Construir o *layout* exige uma articulação dos elementos visuais que compõe uma imagem. Block (2010) traz esses elementos como componentes visuais e define sete a todo: espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo. Neste artigo trabalho com o conceito de apenas três deles: a linha, a forma⁸ e o espaço. Para entender como esses elementos (ou componentes) criam intensidade visual, é oportuno observá-los através do princípio de contraste e a afinidade.

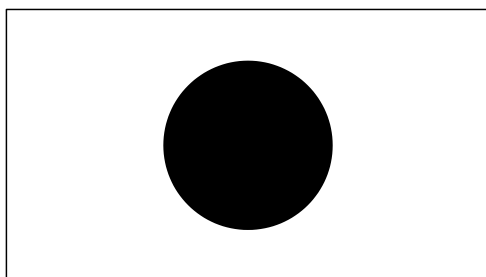


Figura 01 - Exemplo de contraste

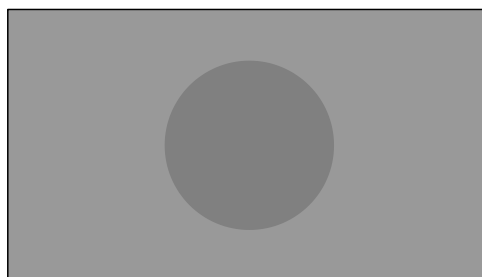


Figura 02 - Exemplo de afinidade

Iniciamos pela ideia de contraste. Tomando como exemplo uma imagem simples (Figura 01), nota-se que existe uma forma (círculo preto) no centro do plano (espaço branco). Essa percepção é possível porque há contraste entre os dois elementos. Quanto maior a diferença entre eles, mais fácil será de identificar ambos, nesse caso a forma está ganhando força e destaque. Quando há pouca diferença entre a Figura e o fundo, então a imagem perde força e a percepção da imagem se torna difícil de ser definida. Ao ver o segundo exemplo (Figura 02), percebe-se um baixo contraste que gera semelhança entre

⁷ Ficha do personagens refere-se à lista com todas características possíveis do personagem, podendo conter informações de parentes ou até seu tipo sanguíneo.

⁸ Fayga Ostrower (2004) identifica forma pelo termo superfície. Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips (2008) identificam pelo termo plano.

a forma e o fundo, neste caso a imagem possui afinidade visual. Nas palavras de Block: “Quanto maior o contraste em um componente visual, maior a intensidade ou dinâmica visual. Quanto maior a afinidade em um componente visual, menor a intensidade ou dinâmica visual” (2010, p. 10).

Se a estrutura visual se baseia no princípio de contraste, então este pode ser identificado em qualquer elemento visual. No exemplo anterior (Figuras 01 e 02) foi apresentado o contraste e a afinidade de tonalidade. Embora seja um elemento visual, este não será explorado no artigo, pois irei observar a linha, a forma e o espaço devido às suas características básicas que muitas vezes podem estabelecer as bases estruturais do *layout*. Quando dispomos uma linha, ou forma no plano, estes elementos definem orientações, como as noções de alto, baixo, esquerda e direita, ou seja, eles delimitam orientações espaciais, sugerindo uma noção de lugar. Neste caso a ideia de lugar está diretamente relacionada a construção da narrativa, uma vez que o *layout* define o ambiente em que os personagens irão atuar, por exemplo: a linha do horizonte serve para criar um limite espacial que orienta o olhar do espectador e cria a base para o personagem a partir definição de um limite entre o céu e a terra, dividindo o plano em a parte superior e parte inferior. Este é o motivo pelo qual os elementos linha, forma e espaço foram escolhidos como um meio para observar o *layout*.

A linha é o elemento base para se construir um *layout*, isso porque ela está presente em diversas situações e percepções visuais. Por exemplo ao observarmos um objeto qualquer percebemos a linha de contorno através de seus limites. Mesmo um plano em branco possui os limites da tela como percepção de linhas verticais e horizontais. Naturalmente as linhas expressam uma sensação de direção e conduzem a uma certa orientação. Elas podem ser retas ou curvas, tracejadas ou contínuas. Quando se interseccionam elas criam formas e, quando se direcionam para um mesmo ponto, podem criar perspectiva.

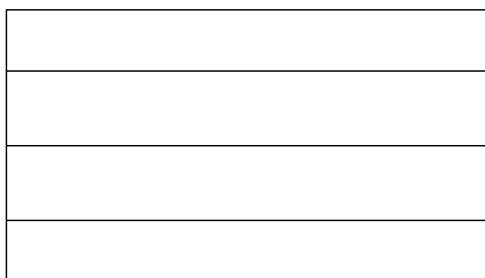


Figura 03

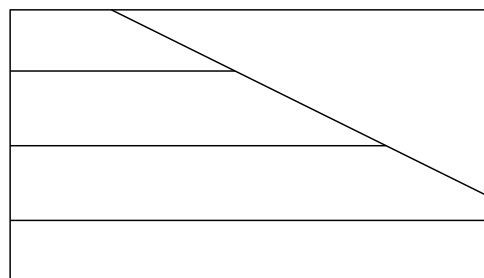


Figura 04

Existem três ângulos em que a linha pode ser orientada: horizontal, vertical ou diagonal. Quando todas as linhas estão na mesma orientação (Figura 03), então temos afinidade visual. Quando a orientação de uma das linhas varia e se diferencia das outras (Figura 04) temos contraste visual. Pensando em intensidade, uma linha diagonal sempre será mais intensa que uma linha horizontal ou vertical, porém se todas as linhas presentes na figura 03 estivessem paralelamente na diagonal ainda haveria afinidade visual. A figura 04 é mais intensa no momento que quebra com a harmonia (orientação) criada pelas outras linhas do plano.

Podemos definir formas quando as linhas se interseccionam, formando divisões no plano. Na figura 03 temos predominantemente formas retangulares, enquanto que na figura 04 temos trapézios e um triângulo. Basicamente, as formas se apresentam de três maneiras: quadrado, círculo e triângulo equilátero. Donis A. Dondis (1997) fala sobre a relação dessas formas com significados que podem ser atribuídos à elas. O quadrado é formado através de linhas horizontais e verticais, o triângulo pelas linha diagonais e o círculo por sua linha curva.

Cada uma das formas básicas tem suas características específicas, e cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção. (DONDIS, 1997, p. 57 e 58)

As formas curvas conforme Dondis (1997) podem sugerir a sensação de proteção, por isso se pensarmos no conceito de afinidade e contraste elas podem apresentar mais afinidade. O quadrado pode ser mais intenso, mas não muito, pois suas linhas horizontais e verticais são paralelas às bordas do plano transmitindo a sensação de estabilidade. Já o triângulo é a forma básica com maior intensidade, possuindo pelo menos uma linha diagonal, ele é a única forma que pode ter as três orientações de linha simultaneamente. Cabe ressaltar que a percepção é um fenômeno em constante movimento e é dada pela relação de fatores e elementos articulados entre si, por isso todas as comparações e sugestões sobre os tipos de linhas tem o propósito de se colocar como uma espécie de mapeamento de possibilidades que tem o objetivo de refletir sobre suas qualidades lembrando de seu caráter constantemente relacional.

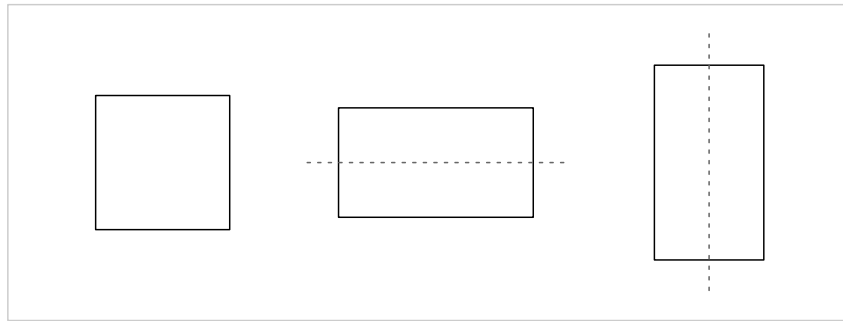


Figura 05 - Eixos em retângulos

As formas básicas do quadrado e do círculo são estáticas, no sentido que não possuem um eixo de direcionamento, enquanto o triângulo equilátero aponta igualmente em três direções. Mas, quando essas sofrem variações tornando seus ângulos desiguais, geram uma linha chamada de eixo. Esta linha também pode ser usada para identificar contraste e afinidade, comparando-as entre si ou com as outras linhas da imagem que são visíveis. Por exemplo: um retângulo sempre será vertical ou horizontal (Figura 05), ou seja, seu eixo terá uma orientação que poderá ser paralelo ou perpendicular aos lados da tela. Desse modo, mesmo que todas as formas em um plano sejam retangulares elas podem criar contraste, desde que estas apresentem eixos diferentes. Um personagem terá um eixo vertical se estiver em pé, ou um eixo horizontal se estiver deitado. Isto ocorre igualmente com uma elipse ou um triângulo isósceles.

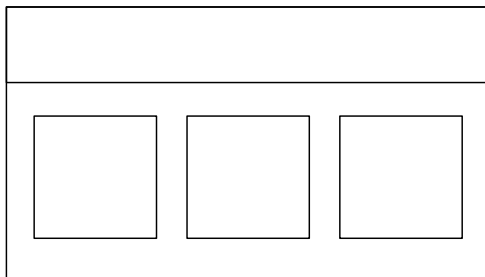


Figura 06

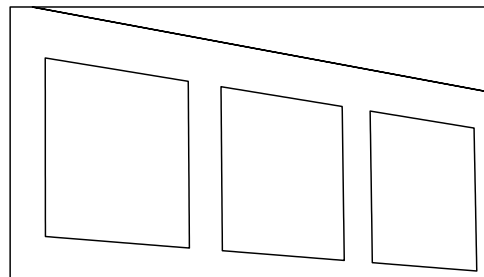


Figura 07

Imaginando uma casa com três janelas vista de frente (Figura 06) temos uma afinidade visual, pois todas as formas têm seu eixo paralelo ao plano. Todas as formas são retangulares e possuem tamanho e espaçamento semelhante entre elas. Porém, basta alterar o ângulo da câmera (Figura 07) para surgirem formas irregulares, dadas pelas linhas diagonais que cortam o plano de maneira transversal, criando contraste com as formas verticais. As três janelas também ficaram com tamanhos e formatos diferentes. Se comparar a janela mais à esquerda com a mais à direita, pode-se perceber que a última adquiriu um eixo vertical.

As linhas e formas da composição criam espaços e esses podem se comportar como um ambiente para o personagem, como um chão ou uma parede. De acordo com Block (2010), toda imagem no mundo da tela é naturalmente bidimensional. A tridimensionalidade é apenas uma sensação de profundidade causada pelo modo como percebemos as linhas e formas, e a relação que fazemos delas com o mundo real. O autor define quatro tipos de espaços: o espaço plano, o espaço limitado, o espaço profundo e o espaço ambíguo.

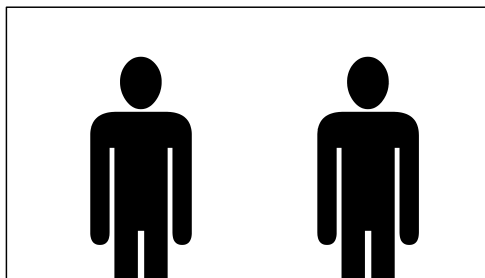


Figura 08 - Espaço plano

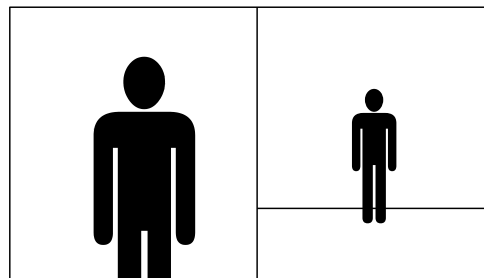


Figura 09 - Espaço limitado

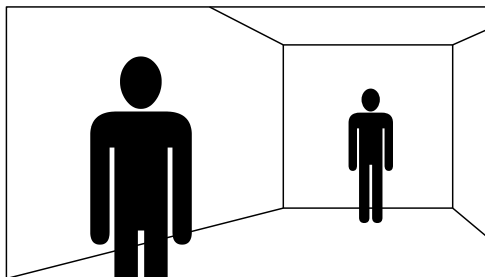


Figura 10 - Espaço profundo

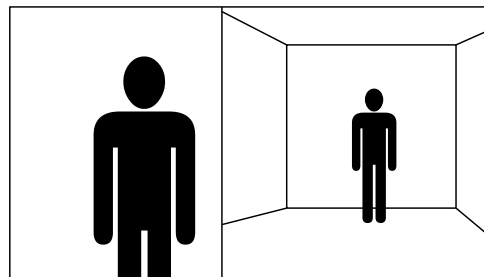


Figura 11

O espaço plano é aquele em que não há informação de profundidade. Os elementos da tela parecem estar em uma mesma distância da câmera, ou em distâncias próximas (Figura 08), geralmente eles colocam uma relação de figura e fundo mais simples se comparado com o espaço profundo. O espaço limitado é o espaço em que há informação de profundidade, mas sem perspectiva (Figura 09). No espaço profundo (Figura 10) há informações de profundidade e perspectiva. Neste espaço temos a presença dos pontos de fuga⁹, ponto em que as linhas da imagem convergem para criar a perspectiva e que por ter esta característica é por vezes o ponto de fuga que irá chamar a atenção do público. O espaço ambíguo é aquele em que não se consegue identificar nenhum dos outros espaços, sendo assim, é um espaço abstrato.

⁹ Um espaço profundo pode apresentar um, dois ou três pontos de fuga.

Em uma sala com dois personagens sobre uma parede lisa (Figura 08), ambos em espaço plano, há afinidade visual. Em uma outra situação (Figura 11), o personagem da esquerda se mantém em uma área paralela às linhas retas do plano, portanto trata-se de uma área bidimensional. Já o personagem localizado à direita situa-se próximo ao ponto de fuga evidenciando a profundidade. A presença das características desses dois espaços em um mesmo plano cria contraste na mesma composição. Na figura 11 também temos contraste de linhas (horizontas, verticais e diagonais) e contraste de forma (retângulos e trapézios). Isto torna o espaço um dos elementos visuais mais complexos de se criar, pois depende de outros para existir.

É importante saber identificar se uma imagem tem contraste ou afinidade para mapear e identificar a intensidade visual em relação a sua localização dentro da estrutura narrativa. No que se refere as reações e as intenções de utilizar uma imagem intensa em um determinado ponto da narrativa Block (2010) expõe sobre suas propriedades e características:

Uma montanha-russa de última geração é intensa; um cachorrinho dormindo não é. Uma sequência de ação selvagem em um ótimo filme é empolgante; a imagem de uma calma costa do mar em um dia nublado não é. Um jogo de computador pode ser empolgante ou entediante. Um comercial de televisão pode ser inquietante ou tranquilizador. Um documentário pode ser alarmante ou reconfortante. Essas reações emocionais se baseiam na intensidade, ou dinâmica, da reação emocional do público ao ler um livro, ouvir uma música ou ver uma imagem. A reação do público pode ser emocional (ele chora, ri ou grita) ou física (os músculos das pessoas se contraem, elas cobrem os olhos, elas dormem). Normalmente, quanto mais intenso o estímulo visual, mais intensa é a reação do público. (BLOCK, 2006, p. 10,11)

Block nos diz que “Normalmente, quanto mais intenso o estímulo visual, mais intensa é a reação do público” (2010, p09). Conseguir extrair a reação desejada é a principal função do *layout*, ele tem que ilustrar aquilo que o diretor quer que o público veja. É o que diferencia o audiovisual de um livro, por exemplo. A imagem precisa ser construída de maneira que dialogue com o enredo e adquira função narrativa. Isso só será possível no momento em que o diretor usar os elementos visuais a seu favor para controlar a intensidade visual e para que a informação fique clara para o público.

Os elementos visuais estão naturalmente presentes nas imagens, mas precisam ser escolhidos de maneira que não crie uma ambiguidade na informação. Isto quer dizer que se a informação não for clara o suficiente, o público vai ficar perdido na história tentando entender qual era a intenção pretendida pelo diretor, facilitando que ele perca o interesse.

Por exemplo, em um filme de suspense com pouca luz para ressaltar a sensação de medo e tensão, seria mais interessante que um personagem ou um ponto na tela estivesse iluminado (contraste) do que se toda a tela estiver escura (afinidade de tons escuros). O olhar do público é direcionado para a luz, desse modo, o diretor pode escolher se o foco vai ser mantido num determinado ponto ou se ele vai fazer com que o público mude sua atenção. E, se todos elementos da tela estiverem escuros, então todas informações terão a mesma intensidade sem pontos específicos de atenção. Por mais que cada imagem possa ter níveis ou graus diferentes de afinidade ou contraste, o uso deste princípio requer que o autor priorize a informação que ele quer passar para o público, afim de criar uma mensagem clara e sem ruídos.

Observamos uma árvore. Se ela é vertical e parece firme, sabemos que podemos nos apoiar nela. Se ela nos parecer perigosamente inclinada e frágil, não ousaríamos confiar-lhe nosso peso. Mas se ela nos der a impressão de ser um misto dessas duas qualidades, ou seja, de não ser nem inteiramente frágil, nem forte o suficiente para sustentar nosso peso, estamos diante de uma informação visual confusa. (DONDIS, 1997, p. 107)

A partir da percepção de que os elementos visuais criam intensidade e que esta pode direcionar e definir a atenção do público, os questionamentos a seguir recaem sobre pontos específicos: como podemos definir a intensidade que uma imagem e em que momento ela será utilizada dentro da narrativa? E para onde na tela o público precisa olhar? Algumas destas questões serão refletidas a partir das noção de ponto de vista narrativo abordado a partir de Block (2010) e exemplificado na série *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014).

3. A intensidade visual no episódio 3 de *Los Viajeros Sin Fronteras*

A série *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014) narra as experiências vividas por dois jovens mochileiros que viajam pela América Latina. Escolhi o episódio 3 para observar, já que este marca o início da viagem fora do Brasil. Ainda optei por uma sequência em que há um conflito diante uma situação inesperada e este conflito é vivenciado pelo personagem Daniel. No episódio 3, Daniel e Rita estão no Uruguai, eles descem de um ônibus em frente ao *Hostel Del Sol*. É a primeira parada dos dois em um país *espano-hablante*, e Daniel acaba confundindo o *hostel*¹⁰ com um hotel. Ele fica aliviado por ter

¹⁰ *Hostel* é um albergue, um estabelecimento que fornece serviços de hospedagem à baixo-custo se comparados aos meios tradicionais e geralmente seus espaços são de uso coletivo.

um quarto só para ele e chega a perguntar à Rita se lá terá banheira de hidromassagem. Rita dá risadas da situação e acha que ele está brincando. Já na entrada, ela está empolgada em conhecer novas pessoas e, enquanto fala em dividir o quarto e se comunicar com pessoas de diferentes lugares, Daniel fica preocupado.

Escolhi três planos dessa sequência, no qual é apresentado o conflito do episódio. O primeiro plano apresentado (Plano A – Figuras 13 e 14) pontua o momento em que os personagens estão chegando ao *hostel*. No segundo plano (Plano B – Figuras 15 e 16), logo após Daniel descobrir que não era um hotel eles já se encontram dentro do *hostel* se apresentando para a recepcionista. E no terceiro plano (Plano C – Figuras 17 e 18) Daniel descobre que precisará dividir o quarto com outros estudantes estrangeiros e fica sem reação. Neste episódio o ponto de vista da narrativa aparece principalmente através do desconforto do personagem ao ter que conviver com outras pessoas. Quanto mais próximo ele está de entrar em contato com os outros estudantes, mais a narrativa fica intensa. Através dos gráficos propostos por Block (2010), podemos visualizar o nível de intensidade da narrativa em cada plano.

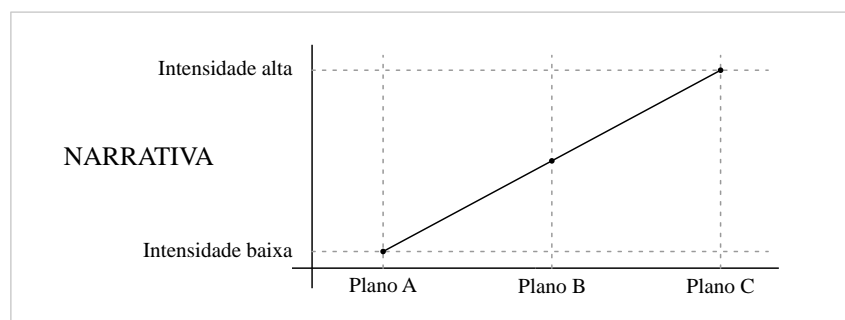
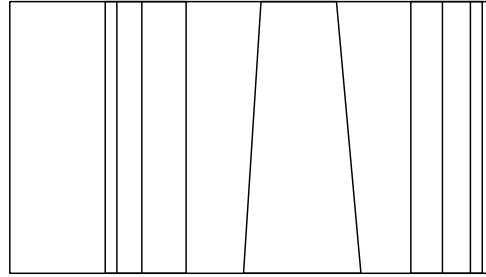


Figura 12 - Gráfico de intensidade da narrativa

O gráfico da narrativa (Figura 12) mostra a intensidade que varia da mais baixa à mais alta (eixo vertical) durante um determinado tempo, representados pelos três planos observados (eixo horizontal). Nele observamos que no Plano A existe baixa intensidade, no Plano B existe uma média intensidade e no Plano C existe uma alta intensidade, ou seja, conforme a narrativa se desenvolve, sua intensidade aumenta. Este modelo de gráfico também pode ser aplicado nos elementos visuais do *layout* para visualizar sua intensidade. Para que isso seja possível, primeiro é necessário que a linha, a forma e o espaço sejam identificados em cada plano.



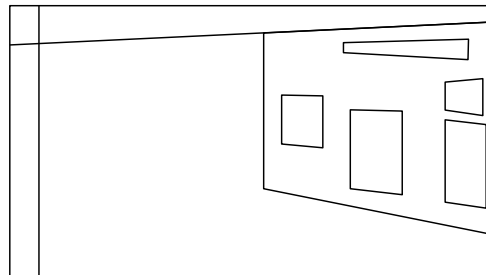
Figura 13 - Plano A

Figura 14 - *Layout* do Plano A

A figura 13 apresenta o Plano A. Daniel e Rita recém desceram do ônibus e estão na rua à frente do *hostel*. Atrás deles há uma loja que fica na mesma rua da parada. Ambos estão ansiosos para entrar no *hostel*. A fim de facilitar a observação do *layout*, simplifiquei o *background* removendo os elementos visuais que não serão observados, como a cor, por exemplo, e mantive apenas as linhas que estruturam sua composição (Figura 14). Através dessas também podemos identificar a intensidade visual da forma e do espaço. Sendo assim, observamos que no Plano A as linhas são predominantemente verticais, as formas são todas quadriláteras e, sem perspectiva ou profundidade, seu espaço é plano.



Figura 15 - Plano B

Figura 16 - *Layout* do Plano B

A figura 15 apresenta o Plano B. Os personagens estão dentro do *hostel*, Rita está apresentando si e Daniel para a recepcionista à sua frente e pergunta sobre suas reservas. No *layout* (Figura 16), observe que as linhas são diagonais com pouca inclinação e verticais em mesma quantidade. As formas variam, com predominância de quadriláteros. E, por mais que tenha perspectiva, o espaço é plano. Isso acontece, pois com o posicionamento dos dois personagens um ao lado do outro e com o ponto de fuga muito longe do enquadramento a noção de um espaço profundo não se mostra evidente.

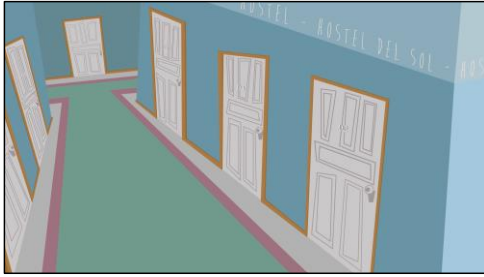


Figura 17 - Plano C

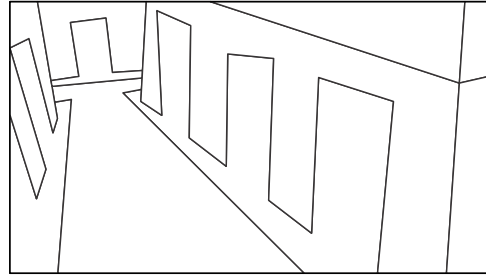


Figura 18 - Layout do Plano C

A figura 17 apresenta o Plano C. Aqui a recepcionista está falando em *Off-Screen*¹¹ sobre o quarto com outros hóspedes estrangeiros, na tela é mostrado o corredor até o quarto. Observando o *layout* (Figura 18) As linha ficam desorientadas, todas são diagonais e em diferentes angulações. As formas são complexas. O espaço é profundo.

Com os três elementos visuais identificados nos planos, vamos avaliar a intensidade de cada um e organizá-los em um gráfico, assim como foi feito com a narrativa (Figura 12). Esta avaliação será feita usando o princípio de contraste e afinidade. Lembrando que a intensidade visual vai aumentar quando houver contraste dos elementos e irá diminuir quando houver afinidade.

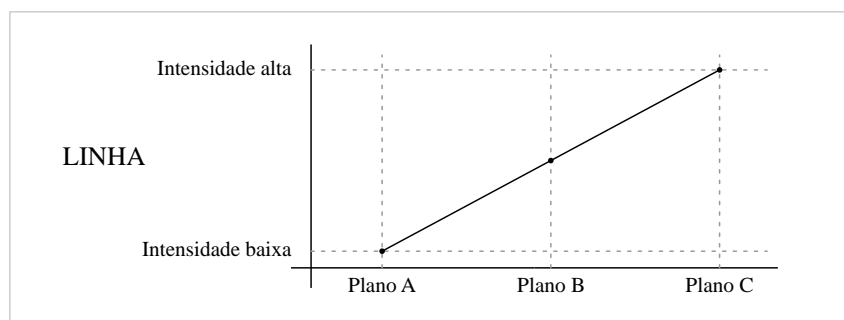


Figura 19 - Gráfico de intensidade da linha

Observe na figura 19 a intensidade das linhas. O Plano A apresenta baixa intensidade, pois existe uma predominância vertical; levando em consideração que as linhas diagonais do plano possuem pouca inclinação. Quando observamos o plano B, temos duas orientações de linha vertical e diagonal com contraste entre si. Este pode ser visto com mais força no Plano C, quando as linhas se dispersam em várias direções.

¹¹ No roteiro, *Off-Screen* ou *O.S.* é usado para indicar a fala de um personagem que está presente na cena, mas não é mostrado na tela.

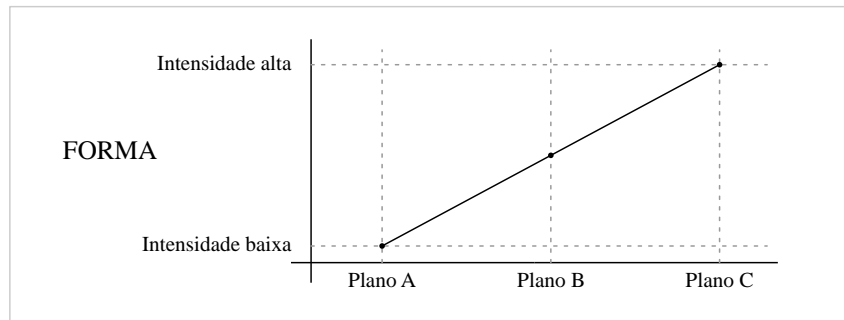


Figura 20 - Gráfico de intensidade da forma

A figura 20 mostra o gráfico de intensidade das formas. Assim como nas linhas, o Plano A apresenta baixa intensidade visual. Todas as formas são retangulares e possuem um mesmo eixo vertical paralelo à tela. No Plano B tem-se um aumento na intensidade através de formas mais complexas e diferentes eixos. O plano C apresenta formas indefinidas e irregulares, tornando-as complexas de se identificar. Este tem a mais alta intensidade visual apresentada através da forma entre os três planos.

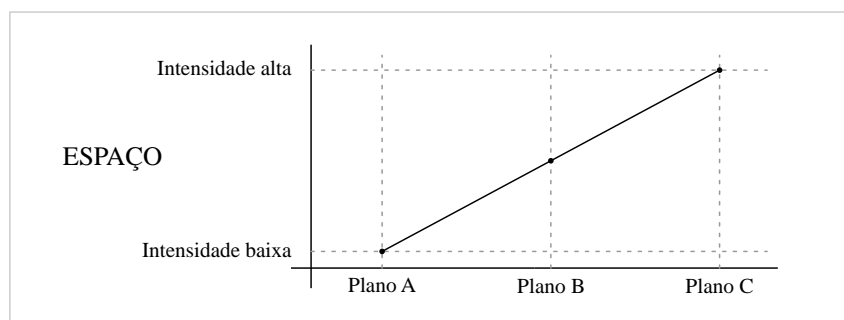


Figura 21 - Gráfico de intensidade do espaço

A intensidade do espaço foi avaliada a partir de seu grau de complexidade, sendo que um espaço plano tem menor intensidade, através de suas linhas e formas regulares; o espaço limitado mantém a afinidade pelas linhas, mas cria contraste pelas formas; o espaço profundo é mais intenso, tanto por suas linhas diagonais - evidenciadas por seus pontos de fuga - quanto por suas formas; o espaço ambíguo é o que tem a intensidade maior por sua irregularidade acentuada. Sendo assim, o Plano A tem baixa intensidade por se tratar de um espaço plano; o Plano B tem uma intensidade média entre os três pois começa a apresentar características de um espaço profundo; e o Plano C é o mais intenso por ser um espaço profundo.

Ao compararmos os três gráficos dos elementos visuais (Figuras 19, 20 e 21) com o gráfico da narrativa (Figura 12), identifica-se que todos são idênticos. Podemos dizer

que a intensidade visual e a intensidade da narrativa são apresentadas em valores equivalentes. Para Block (2010), essa afinidade entre a imagem e a trama definidos pelo ponto de vista é o que gera a narrativa visual. Assim, observamos que a série *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014) apresenta uma relação direta com os conceitos apresentados no artigo, no que se refere à linguagem visual e a linguagem cinematográfica, e que sua história transmite a intensidade proposta pelo ponto de vista da narrativa através de sua imagem.

Vimos que a linha, a forma e o espaço possuem um papel importante da construção do *layout* e como estes podem gerar intensidade por meio do princípio de contraste e afinidade. Observamos, também, a relação destes com a narrativa em *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014), reforçando o ponto de vista da série. Sendo assim, o diretor pode usar os elementos visuais à seu favor, a fim de passar sua ideia com mais clareza para o público. Vale lembrar que os elementos visuais estão naturalmente presentes nas imagens, mas conhecê-los e entender como funcionam é o que permitirá ao diretor fazer escolhas mais precisas em sua composição, bem como identificar os momentos da narrativa em que será necessário apresentar maior ou menor intensidade visual.

4. Considerações finais

O principal motivo que gerou a elaboração deste artigo veio do desejo de construir um método de planejamento do *layout*, que pudesse propiciar o uso consciente de cada elemento visual na percepção do todo. Assim, o objetivo geral consistiu em investigar o quanto o *layout* participa da narrativa da animação. A comparação entre estrutura visual e estrutura narrativa, estudando os elementos visuais e seus efeitos na imagem quanto à intensidade visual, definida através do princípio de contraste e afinidade, se apresentam de certa forma como um método que pode vir a ser aplicado em outras produções. Embora a animação *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014) não tenha sido produzida com a preocupação de gerar um sentido através da imagem, pude perceber que, de uma maneira empírica, houve uma articulação positiva no episódio dos conceitos apresentados neste artigo. Se o processo fosse pensado partindo deste método, as linhas, formas e espaços da composição poderiam ser articuladas para construir propositalmente uma narrativa visual, adquirindo um maior controle sobre o resultado final da animação.

O estudo dos elementos visuais para construção de sentido na narrativa, me levaram a perceber a importância do *layout* e a relação dele com a narrativa. De certa forma, também permitiu uma percepção mais clara sobre estes elementos e qual o ponto de vista que a animação *Los Viajeros Sin Fronteras* (2014) apresenta, observando a sensação de desconforto de Daniel trazido pela intensidade da imagem, que vai se estabelecendo no mesmo momento e grau de intensidade que a narrativa. Os conceitos estudados ainda me ajudaram a perceber que, partindo do contraste ou afinidade dos elementos, podemos reforçar uma sensação ou percepção que se quer transmitir ao espectador. Embora o processo do uso destes na realização nesta animação tenha sido feito intuitivamente, conhecer as relações que envolvem a imagem e a especificidade dos elementos visuais faz com que se possa ter mais consciência das escolhas que envolvem a produção.

REFERÊNCIAS

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para o cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

CÀMARA, Sergi. **All About Techniques in Drawing for Animation Production**. Editora Barron's, 2006.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

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

Núcleo de Produção e Tecnologia Educacional - NPTE. **Español módulo 1: cuaderno1: los viajeros sin fronteras**. 1 ed. Pelotas, 2014. 1 DVD.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 24 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

Portal Educação à Distância - IFSul. **NPTE: Apresentação**. Disponível em: <http://ead.ifsul.edu.br/index.php?option=com_content&view=article&id=77&Itemid=100>. Acesso em: 20 nov 2014.