

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Julio de Mesquita Filho”

Instituto de Artes – Campus São Paulo

BRUNA DE ALMEIDA DA SILVA

**TRABALHO VISUAL A PARTIR DA ANÁLISE DE UM FILME
E DA ESTÉTICA *PIXEL ART***

São Paulo

2021

BRUNA DE ALMEIDA DA SILVA

**TRABALHO VISUAL A PARTIR DA ANÁLISE DE UM FILME
E DA ESTÉTICA *PIXEL ART***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção do grau de Bacharel
em Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho”.

Orientação: Profª Drª Rita Luciana Berti Bredariolli

São Paulo

2021

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

S586t	Silva, Bruna de Almeida da, 1995 Trabalho visual a partir da análise de um filme e da estética pixel art / Bruna de Almeida da Silva. - São Paulo, 2022. 54 f. Orientadora: Prof.^a Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes 1. Estética. 2. Cores - Análise. 3. Arte narrativa. 4. Animação (Cinematografia). I. Bredariolli, Rita Luciana Berti. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 701.85
-------	---

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

BRUNA DE ALMEIDA DA SILVA

TRABALHO VISUAL A PARTIR DA ANÁLISE DE UM FILME E DA ESTÉTICA *PIXEL ART*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de
Mesquita Filho” para obtenção do grau de
Bacharel em Artes Visuais sob orientação
da Prof.^a Dr.^a Rita Luciana Berti
Bredariolli.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rita Luciana Berti Bredariolli (Orientadora)
Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Prof. Dr. Sérgio Mauro Romagnolo
Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

São Paulo, 30 de março de 2022.

Agradecimentos

Agradeço profundamente à minha família: minha mãe e meu pai e, em especial, meu irmão Diego pelo incentivo e ajuda constante.

Agradeço também meus amigos Rafael, Helen e Rebeca; pelo apoio, compreensão, ajuda e conversas.

"O coração é um fardo pesado."

(Sophie Hatter)

Resumo

Este é um trabalho visual feito com base na análise cromática de um filme e da estética nostálgica da *pixel art*. Para entender a composição cromática enquanto sequência, na introdução, primeiramente, a autora busca entender o conceito de narrativa, trazendo exemplos de possibilidades para sua organização com dois tipos de estrutura: "jornada do herói" e *kishotenketsu*. A seguir, é comentado sobre o papel da cor em produções visuais, e seu potencial expressivo no cinema e, posteriormente, sobre o Studio Ghibli – estúdio responsável pela produção escolhida para análise – e sua estética, ainda na introdução. O Capítulo 1 discorre então sobre narrativa visual e teoria da cor, trazendo conceitos de Gurney (2010) e Itten (1970). O Capítulo 2 traz a análise cromática sobre o filme *O castelo animado*, bem como desenvolve o conceito de *pixel art* enquanto estética, com exemplos de sua aplicação. Por último, o Capítulo 3 traz meu trabalho que possui os estudos do Capítulo 2 como referência.

Palavras-chave: *Pixel art*; Studio Ghibli; narrativa visual; análise cromática.

Abstract

This is a visual work based on the chromatic analysis of a film and the nostalgic aesthetics of pixel art. To understand the chromatic composition as a sequence, in introduction the author first seeks to understand the concept of narrative, bringing examples of possibilities for its organization with two types of structure: "hero's journey" and *kishotenketsu*. Right after, it is commented on the role of color in visual productions, and its expressive potential in cinema. Lastly, Studio Ghibli and its aesthetics. The first chapter goes on about visual narrative and color theory, bringing concepts from Gurney (2010) and Itten (1970). The second chapter discusses a chromatic analysis on Howl's Moving Castle movie, as well as develops the concept of pixel art as an aesthetic, with examples of its application. Finally, chapter three brings my work as I had chapter two studies as a reference for it.

Keywords: Studio Ghibli; pixel art; visual storytelling; chromatic analysis.

Lista de Ilustrações

Figuras

Figura 1 - Frame de <i>A viagem de Chihiro</i> (2001)	16
Figura 2 - Frame de <i>Memórias de Ontem</i> (1991).....	16
Figura 3 - Frame de <i>Meu amigo Totoro</i> (1988).....	17
Figura 4 - <i>Cold walk home</i> , 2021.	19
Figura 5 - Frame de <i>Branca de neve e os sete anões</i> (1937).	21
Figura 6 - Frame de <i>O homem duplo</i> (2006).	22
Figura 7 - Frame da fachada da chapelaria, em <i>O castelo animado</i>	26
Figura 8 - Interior da chapelaria, em <i>O castelo animado</i>	27
Figura 9 - Cena 1: Howl encontra Sophie.....	31
Figura 10 - Paleta da Cena 1 no círculo cromático.....	32
Figura 11 - Cena 2: Sophie e Madame Sulliman conversam.....	33
Figura 12 - Paleta da Cena 2 no círculo cromático.....	33
Figura 13 - Cena 3, no lago.....	34
Figura 14 - Paleta da Cena 3 no círculo cromático.....	35
Figura 15 - Sophie devolve o coração de Howl.....	36
Figura 16 - Paleta da Cena 4 no círculo cromático.....	36
Figura 17 - Comparativo entre paletas.....	37
Figura 18 - <i>Fanart</i> -releitura e pôster de show.....	40
Figura 19 - <i>Fanart</i> em <i>gif</i> ironizando a fake news sobre a vacinação no Brasil.....	41
Figura 20 - <i>Departing</i> , 2021.....	42
Figura 21 - <i>Ghibli studies</i> , 2021.....	42
Figura 22 - <i>Sea of dreams</i> , 2021.....	43
Figura 23 - Pracinha.....	46
Figura 24 - Projeto da personagem.....	47
Figura 25 - Quarto.....	47

Quadros

Quadro 1 - Relação entre cenas e estrutura narrativa.....	30
---	----

Sumário

Introdução.....	9
Capítulo 1: Narrativa visual e teoria da cor.....	21
Capítulo 2: Referências visuais: o filme e a <i>pixel art</i>	26
Capítulo 3: Trabalho visual em <i>pixel art</i>	44
Considerações finais.....	49
Referências bibliográficas.....	52

Introdução

A tradicional atividade de contar histórias é amplamente difundida na população humana, desde o início da civilização (BENNET, 2015; p. 1). Sua aplicação abrange diversos aspectos, que compreendem a transmissão de valores morais em determinadas sociedades e épocas e proporcionam reflexões, de objetivas à abstratas, de literais à subjetivas. Muitas vezes essas obras utilizam metáforas para abordar questões da psique humana e suas relações interpessoais. Desde representações como aquelas feitas nas grutas de *Lascaux* até os dias atuais, onde a produção é feita em escala global por meio de recursos digitais, a humanidade utiliza palavras e/ou imagens, para construir narrativas. A forma, os temas e os objetivos de quem constrói essas histórias são múltiplos e variáveis ao longo do tempo. Contudo, elas não são aleatórias. Quem conta uma história, conta a *alguém*. Portanto, quem a escreve leva em consideração aspectos e cânones moldados através de contexto social, histórico e cultural, que envolvam o público.

Isso nos leva às perguntas: o que é uma história? Quais elementos a compõem? Diferentes estruturas narrativas foram desenvolvidas para organizar esse fazer artístico e, importante destacar, podem ser utilizadas tanto em livros quanto em filmes. Trarei dois exemplos aqui: *A jornada do herói* e o *Kishotenketsu*.

A *Jornada do Herói* é uma estrutura elaborada pelo autor Joseph Campbell em seu livro *O herói de Mil Faces*, e foi desenvolvida através da análise e observação de mitos de heróis, baseando-se nos estudos sobre arquétipos de Carl G. Jung (ANAZ, 2020; p. 260). *A jornada do herói*, segundo Campbell é composta pelos seguintes elementos: partida; descida e retorno (VOGLER, 2006. p. 33 e 34).

A partir do livro de Campbell, Christopher Vogler em seu livro *A jornada do escritor* retoma as etapas narrativas escritas de Campbell e sugere sua própria terminologia: *primeiro ato*, *segundo ato* e *terceiro ato* (VOGLER, 2006. p. 34).

Vou discorrer em mais detalhes sobre a abordagem de Vogler.

Freqüentemente, os filmes são construídos em três atos, que podem ser vistos como uma representação de: A. o herói decide agir; B. a ação propriamente dita; C. as conseqüências da ação. (VOGLER, 2006. p. 40).

O primeiro ato consiste no momento da narrativa onde pode-se apresentar os seguintes elementos, como sugere Vogler (2006. p. 36-40): *mundo comum* (lugar de origem que o protagonista deixará durante a história); *chamado à aventura* (motivo pelo qual o protagonista sai de sua zona de conforto, um desafio); *recusa do chamado*; *encontro com o mentor* (personagem que orienta o protagonista em relação ao desconhecido); *travessia do primeiro limiar* (o protagonista decide enfrentar a situação posta).

O segundo ato compreende as etapas: *testes*, *aliados*, *inimigos* (onde desenvolvem-se mais aspectos psicológicos dos personagens, em um “mundo especial” contrastante com o “mundo comum”); *aproximação da caverna oculta* (o protagonista vai a um lugar perigoso para obter algo valioso); *provação* (o protagonista passa por uma situação de alto risco ou morte e adquire algum aprendizado a partir dessa experiência); *recompensa (apanhando a espada)* (momento de alívio após a tensão da *provação*) (VOGLER, 2006. p. 40-44).

Vogler (2006) denomina ainda o terceiro ato: desdobramentos. É composto pelo *caminho de volta* (pode conter mais “testes” e confrontos); *ressurreição* (assemelha-se à *provação*, o protagonista corre risco de morte real ou metafórica e

mais uma vez, a supera, resultando novamente em mudanças); *retorno com o elixir* (o protagonista volta ao mundo comum com algo novo: seja objeto, conhecimento, enfim, resultantes da experiências que viveu no “mundo especial”) (VOGLER, 2006. p. 44-46).

Apesar de inicialmente reconhecer a necessidade de diferentes recortes possíveis quanto à cultura e contexto quando se trata de estruturas narrativas, e de defender que os escritores entendam e subvertam as técnicas e modelos, Vogler defende o caráter “universal” da *jornada do herói*:

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. (VOGLER, 2006. p. 33)

Discordo que apenas uma estrutura narrativa seja universal, capaz de englobar produções artísticas textuais e visuais em todo o mundo. Manifestações culturais não são coesas dentro de um mesmo país, quanto mais no globo. Cada produção está situada em um contexto. Vogler utiliza em seu livro exemplos de produções hollywoodianas para sustentar seu argumento. Mas obviamente não podemos considerar apenas produtos culturais estadunidenses como parâmetro, nem apenas suas elaborações teóricas sobre o tema.

Senko Maynard, em seu livro *Principles of Japanese Discourse: a handbook* (2009) apresenta diferentes estruturas discursivas japonesas. Alguns exemplos que a Maynard traz são: a organização em três-partes (composta por início, meio e fim), organização em cinco partes (início, condução, argumento principal, complemento, conclusão) e um estilo particular, o *kishotenketsu* (起承転結) (2009; p. 24, 27 e 33). Baseado na estrutura de poesia chinesa 起承轉結 (*qǐ chéng zhuǎn jié*) ou 起承轉合

(*qǐ chéng zhuǎn hé*), é formado pelas palavras que o compõe, sendo: 起 apresentação, 承 desenvolvimento, 轉 reviravolta, e por fim 合, resultado, unindo a reviravolta ao desenvolvimento (ARANHA, 2008; p. 201).

Trata-se de um “modelo retórico expositivo”, onde 起 (*ki*) compreende a apresentação sobre o assunto (MAYNARD, 2009; p. 33). Portanto, mostra-se o protagonista e/ou mundo onde ele está (ARANHA, 2008; p. 201). Aranha destaca ainda que este não é um momento de ação na história, enquanto o 承 (*sho*) propicia dinâmica, por trazer situações que levam à ação, e o 轉 (*ten*) traz um tópico que não está ligado de forma direta ao que foi desenvolvido no 承 (*sho*) (ARANHA, 2008; p. 201). Por fim, 合 (*ketsu*) une todos os elementos concluindo a história (MAYNARD, 2009; p. 33), porém, segundo Aranha (2008) não é um fechamento direto, mas “consequência natural dos fatos” (ARANHA, 2008; p. 203).

[o *kishotenketsu*] Revela um interesse narrativo pela transitoriedade dos fatos e pelo modo como estes se desenvolvem em desfavor de uma expectativa pelo tempo futuro e pelo fechamento. O tema central é sempre tangenciado e nunca abordado diretamente, cabendo a percepção do próprio tema ao leitor. (ARANHA, 2008; p. 201).

Seguindo essa estrutura, o fator central da história não está voltado ao conflito externo, ou a um direcionamento maniqueísta, mas elaborado a partir de quebras de expectativa do espectador ao longo da trama.

[...] temos no *kishotenketsu* uma situação inicial (*ki*) que não necessariamente precisa desembocar em uma situação final que solucione o conflito principal. Pelo contrário, o tema será tratado sempre pelas margens, por eventos paralelos que oferecem pistas para que o leitor deduza a questão central do texto. O formato labiríntico que vai tomando a narrativa demanda e estimula a exploração, reconstrução e contínua proliferação dos desdobramentos da trama. (ARANHA, 2008; p. 202).

É possível fazer paralelos entre a estrutura *kishotenketsu* e a *jornada do herói*: o início onde se apresenta o mundo no qual o personagem está inserido, por

exemplo. Ou ainda a reviravolta/clímax que encaminha a narrativa para seu desfecho. Mas seus respectivos focos narrativos são diferentes.

Além da estruturação textual, as imagens também exercem um papel extremamente relevante durante o processo comunicativo. Isso porque a comunicação se dá a partir da relação entre *signo*, *significante* e *significado*, onde: *significante* é a imagem-sonora; *significado* é o conceito abstrato deste objeto e *signo* compreende ambos (SAUSSURE, 1998; p. 833). Imagens que vemos no mundo concreto e em suas representações nos remetem a conceitos, que interpretamos de acordo com nosso próprio repertório imagético e cultural. Dessa maneira, a relação entre texto e imagem é importante no processo de construção de narrativas, principalmente visuais.

Justamente por unir texto, imagens em movimento e efeitos sonoros, o cinema foi um marco importante na forma como produzimos e consumimos narrativas, exercendo papel na construção de memórias coletivas (KOÇAK & KOÇAK, 2014; p. 73 e 74). Sua simulação de movimento através de sucessivas imagens tornou possível uma “ilusão de vida” por meio de técnicas gráficas. Esse processo também deu origem às *animações*. Apesar de inicialmente voltadas para um público infanto-juvenil, as animações passaram a ser bem aceitas em diversas faixas etárias ao longo do tempo (FOSSATTI, 2009; p. 1). Atualmente, abrangem uma ampla gama de produções, em duas ou três dimensões, como filmes, produções para TV ou serviços de streaming, *stop motion* etc. De modo geral, proporcionam momentos de reflexão, divertimento, apreensão, entre tantos outros sentimentos possíveis.

Em animações, assim como nos filmes em geral, é comum que o espectador estabeleça empatia com os personagens envolvidos na trama. Tal sentimento pode

ser impulsionado por motivos variados, como personalidade, aparência ou acontecimentos vividos pelo personagem (GAUT, 2010; p. 156). Há diferentes recursos narrativos, estéticos e sonoros que se unem em determinada sequência para provocar sentimentos catárticos no público (GAUT, 2010; p. 155). A vitória de um protagonista é muito mais significativa quando ele já havia sido inicialmente derrotado, por exemplo. Já a derrota do vilão se sobressai quando ele está no auge da autoconfiança e, por isso, comete um erro que leva à sua derrocada. E a utilização das cores tem um papel importante neste sentido, uma vez que são usadas para compor a ambientação da cena, como define Anchieta (2019):

Para Kristin Thompson, impulsos unificadores são as forças que compõem os elementos em uma história. Sua ênfase na separação entre o que é trama e o que não é reforça a ideia de que existem elementos de sobra na tela. Para ela, o vermelho intenso das rosas de Beleza Americana “nada faria” para além de redundar informação já esclarecida pelo narrador. Seria excesso. Ao revés, este trabalho defende a ideia de que o impacto (...) de todas as histórias, é intensificado e pluralizado pela aplicação de todos seus aspectos discursivos. Eles formam um amálgama sensório e significativo que cabe ao pesquisador esquadriñar (ANCHIETA, 2019; p. 200).

Dessa maneira, a cor pode sugerir destaque para elementos específicos no decorrer da narrativa. Para exemplificar o potencial expressivo da cor, Martin (2005) cita as cenas finais de *Ivan, o Terrível* onde o vermelho em cenas de festa é contraposto aos azuis frios da cena seguinte que intensificam o medo sentido pelo personagem (MARTIN, 2005; p.89). A cor, portanto, também pode refletir a *psiqué* dos personagens e inspirar diversas impressões no expectador: a paleta viva de um dia ensolarado inspira determinação e alegria; a paleta cinza precedida por chuva e trovões adiciona dramaticidade ao momento retratado.

Um exemplo de produtora de animação internacionalmente reconhecida pela qualidade com que constrói seus trabalhos é o Studio Ghibli. Fundado em 1985 (CAVALLARO, 2006, p. 40) por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma, o Studio Ghibli é tido como uma referência na produção de

animações. Apesar das idas e vindas com possíveis aposentadorias dos diretores, o estúdio se manteve produzindo com relativa consistência, publicando desde filmes de sucesso a peças publicitárias. Suas obras apresentam grande riqueza estética e narrativa, como aponta Cavallaro (2006):

Concomitantly, the director is able to immerse his perceptions of human strife in a wondrous atmosphere of visual and moral grace that invariably verges upon, and frequently achieves aesthetic sublimity. At times, this sense of the sublime is conveyed by cinematic sequences of genuinely heroic grandeur, while at others, and no less memorably, Miyazaki's vision thrives on the unparalleled merit of simplicity: the most elementary plot twist, the least affected facial expression or gesture, and the subtlest chromatic shift may accomplish almost imperceptibly (...). Drawing on a range of sources of distinctively Japanese and Western derivation, Miyazaki situates his narratives in natural and architectural contexts characterized by stunning graphic richness, textural intricacy and scrupulous attention to the minutest and most unusual details. At all times, it is impossible not to sense the director's ardent commitment to hands-on craftsmanship even in productions that resort to digital tools and techniques. The outcome is a luxuriant swirl of cinematic poetry wherein the homely and the surreal harmoniously coalesce (CAVALLARO, 2006; p.1).

O acervo do Studio Ghibli conta com 22 filmes lançados, dos quais alguns são adaptações de livros como, por exemplo: *Eu posso ouvir o oceano* (1993), *Contos de Terramar* (2006), entre outros. Há ainda adaptações de mangás como *Memórias de ontem* (1991), *Sussurros do coração* (1995) e até mesmo títulos do próprio Miyazaki, como *Porco Rosso: o último herói romântico* (1992). Também foram feitas adaptações de histórias baseadas em contos tradicionais como *Princesa Kaguya* (2013), além de histórias originais como *Princesa Mononoke* (1997) e *A viagem de Chihiro* (2001). O estúdio é conhecido por suas obras feitas em animação tradicional 2D (Figuras 1 e 2). Dentre os filmes produzidos, somente o último, *Aya e a bruxa* (2020) foi feito completamente em computação gráfica 3D.

Figura 1 - Frame de *A viagem de Chihiro* (2001).



Fonte: Netflix, reprodução.

Figura 2 - Frame de *Memórias de Ontem* (1991).

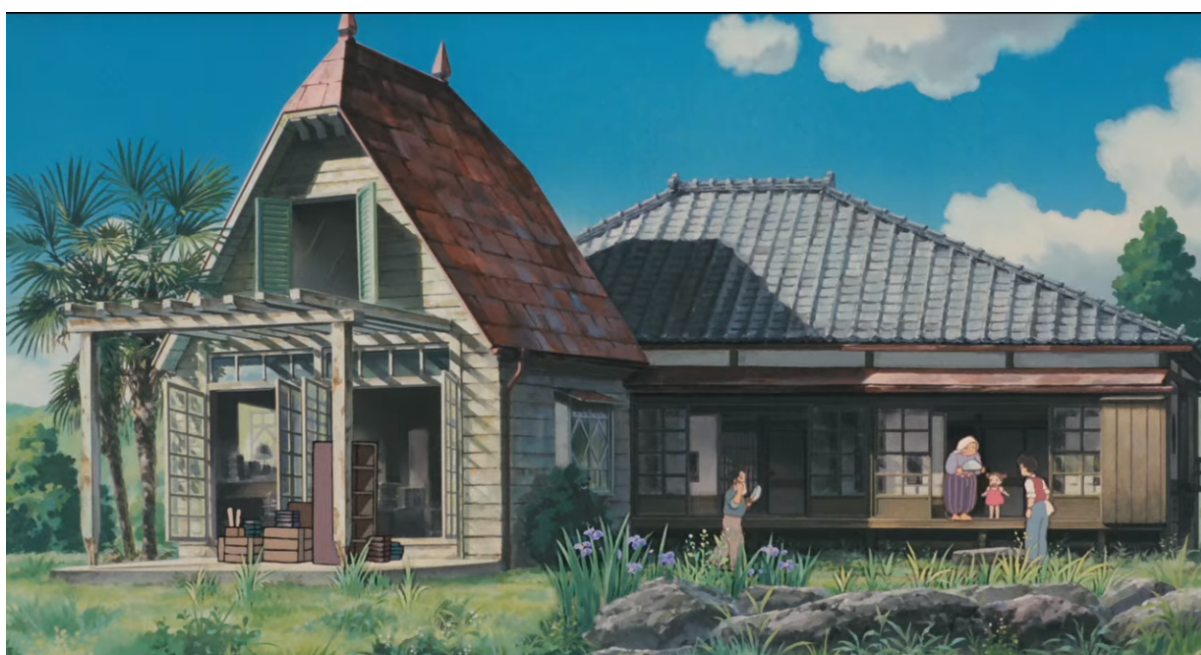


Fonte: Netflix, reprodução.

O Ghibli é notório pela construção de personagens desenvolvidos com sensibilidade, em universos ricamente desenhados, que abordam temas como a

relação entre o humano e a natureza, a fantasia, e o amadurecimento frente às adversidades, como ocorre no longa *Meu amigo Totoro* (CAVALLARO; 2006; p.69), onde uma família precisa lidar com a mudança para uma vizinhança nova, e com a ausência da mãe, por sua condição de saúde (Figura 3).

Figura 3 - Frame de *Meu amigo Totoro* (1988).



Fonte: Netflix, reprodução.

Dentre as adversidades costumeiramente trabalhadas em suas obras, a guerra é um tema recorrente. Como toda obra está inserida em um contexto político e sociológico-cultural, tensões relativas à história do país estão presentes em produções do Studio Ghibli. Melo e Cordaro destacam que o mangá (assim como o anime) possibilitou a abordagem de temas de guerra, após anos de censura imposta a este tema pela ocupação estadunidense no Japão (1945-1952) (MELO & CORDARO, 2016; p. 3-15).

O documentário *Kingdom of Dream and Madness* acompanha o processo de produção do longa *Vidas ao Vento* (2013) que retrata a vida de um engenheiro de aviões bélicos durante a Segunda Guerra Mundial. A guerra é ainda retratada em outros filmes do estúdio, de forma indireta ou direta, como em *Túmulo dos Vagalumes* (1988), dirigido por Isao Takahata.

Segundo Cavallaro (2006; p. 7-18), as produções do estúdio tratam ainda de temas como desenvolvimento de um senso de responsabilidade pessoal, os males do totalitarismo, a busca da harmonia entre humanidade e natureza, trazendo elementos de ficção científica e de tradição indígena japonesa. *O castelo animado* (2004), por exemplo, se passa em um contexto de guerra entre reinos. O filme roteirizado e dirigido por Hayao Miyazaki é adaptação do livro de mesmo nome, pertencente a uma trilogia escrita pela autora britânica Diana Wynne Jones. No longa, acompanhamos a história de Sophie Hatter, jovem que leva uma vida simples e sem emoção, que acaba sendo amaldiçoada por uma bruxa e busca uma forma de quebrar o feitiço durante este contexto bélico.

Como mencionado anteriormente, o ato de contar histórias é intrínseco ao ser humano para diferentes fins. Divertir, emocionar, transmitir valores morais e provocar reflexões. Somos sujeitos inseridos em contextos sociológico-culturais, logo, aquilo que sentimos e expressamos inevitavelmente vai refletir também estes contextos. Pensando nisso, acredito que minha produção deve incluir espaços que conheço, que vejo ao meu redor. Contudo, o que faço não deixa de contemplar também o que consumo quanto a produtos culturais, por exemplo, animações e jogos eletrônicos. Entendo que, não posso desconsiderar o caráter mercadológico de produções distribuídas em larga escala. Nem por isso, no entanto, devo deixar de lado a poesia dessas obras. O próprio mercado artístico-visual é cheio de

contradições envolvendo oferta e demanda, mas isso não esvazia a totalidade do que é produzido nesses meios. Ainda há que se considerar que fruir arte continua sendo uma forma de entender melhor a si, ao outro, absorvendo conceitos ou simplesmente buscando escapismo; faz parte da experiência estética dos indivíduos.

Por isso, escolhi duas referências visuais principais para meu trabalho plástico: a estética da *pixel art* (formato de ilustração utilizado em jogos entre as décadas de 70 e 90, caracterizado por formas mais "simples"), representada na Figura 4, e as cores utilizadas em uma animação que gosto, o filme *O Castelo Animado*, guardadas as devidas proporções e distanciamentos, considerando minhas referências e o contexto sócio-cultural e político em que estou inserida.

Figura 4 - *Cold walk home*, 2021.



Fonte: Instagram da artista Jubilee (@8pxl_).

Assistir a filmes do Studio Ghibli me trouxe reflexões sobre os seus temas complexos e também sobre suas características cromáticas. Claro que as obras são

compostas por muitos outros elementos, porém escolhi investigar este aspecto específico para tê-lo como referência para minha produção: como a cor é aplicada aos diferentes momentos do filme *O castelo animado*?

Para isso, identifiquei as referências visuais do filme, bem como o período histórico retratado. Estabeleci paralelo entre a narrativa da obra e a estrutura *kishotenketsu* e a partir disso analisei a estética cromática do filme de acordo com suas sequências. A presente pesquisa traz também referências de artistas que trabalham com cenários seguindo a estética da *pixel art*. Por fim, com base em ambas referências visuais, elaborei artes em estilo *pixel art* que reflitam minha vivência e meu contexto social.

O primeiro capítulo traz o conceito de narrativa visual, unindo também teoria da cor citando James Gurney e Johannes Itten, ambos considerados na análise do Capítulo 2. Por sua vez, o segundo capítulo discorre sobre minhas referências visuais: a análise do filme escolhido, bem como exemplos do uso da estética *pixel art* por diferentes artistas. Já o terceiro capítulo expõe minha produção, explico o que escolhi retratar e incluo as imagens que compus.

Capítulo 1. Narrativa visual e teoria da cor

As animações assim como o cinema, funcionam a partir da sucessão de imagens a determinada velocidade (variando a frequência de 24 quadros por segundo a 12 quadros por segundo) (CAVALLARO, 2006; p. 25), provocando a ilusão de movimento no olhar do espectador. E pode-se conseguir esse efeito com diferentes técnicas: rotoscopia, animação 2D, animação 3D, *stop motion*, entre outras. Cada uma delas têm determinados elementos que possibilitam enfatizar determinados aspectos na hora de construir narrativas visuais. Por exemplo: a animação 2D, feita digitalmente ou da maneira tradicional, tem grande potencial pela estilização nas expressões, enquanto a rotoscopia, técnica realizada ao tracejar desenhos previamente gravados (em película ou em vídeo) resulta em gestos fluidos para os personagens, como podemos ver em cenas do filme *Branca de neve* (1937) (Figura 5). Ou até mesmo proporciona um estilo mais realista/figurativo, como em *O homem duplo* (2006) (Figura 6). É possível ainda que produções combinem mais de um estilo de animação em um mesmo trabalho, utilizando elementos tradicionais, digitais, entre outros.

Figura 5 - Frame de *Branca de neve e os sete anões* (1937).



Fonte: Print retirado do site AdoroCinema.

Figura 6 - Frame de *O homem duplo* (2006).



Fonte: Print retirado do site AdoroCinema.

Para construir um filme de animação, além da escolha de estilo e dos aspectos textuais, também é necessário fazer uso de elementos de montagem (BRITO & CHO, 2017; p. 222) que, unidos, caracterizam a narrativa visual da obra.

[...] a narrativa visual pode ser compreendida como a maneira de contar uma história por meio de imagens, explorando os conceitos da composição visual (SCHUCH, 2016; p. 66).

Considerando que os elementos espaço, linha, forma, tom, cor, movimento, ritmo são os componentes visuais básicos (BLOCK, 2008; p. 2); dentre eles darei destaque para a cor.

Martin (2005) ressalta o potencial expressivo da cor no cinema:

Sem se cair num simbolismo elementar, é evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece portanto que a sua utilização, bem compreendida, pode não ser apenas uma *fotocópia* da realidade exterior, mas deverá preencher uma função *expressiva* e *metafórica*, tal como o preto e branco transpõe e dramatiza a luz (MARTIN, 2005; p.89).

Mas afinal, como as cores atuam entre si? Como as percebemos?

James Gurney em seu livro *Color and Light* (2010), utiliza de suas próprias obras e também de outros artistas, para debater a forma como a cor foi trabalhada nestas produções, comentando sobre as origens da luz na composição (luz solar direta, nublado, luz artificial interna, etc) os elementos da cor (valor, matiz, croma, etc), efeitos em superfícies (reflexos, corona, etc), entre outros aspectos. Mencionando os estudos de Michel-Eugène Chevreul e Hermann von Helmholtz, Gurney (2010; p. 14) lembra que as cores são sensações percebidas na retina, e que as entendemos em conjunto, ou seja, de acordo com as demais cores próximas a ela.

Johannes Itten em *The elements of color* (1970), estabelece sete tipos de contrastes de cores: *matiz* (tom), *extensão*, *saturação*, *claro-escuro*, *quente-frio*, *complementar* e *simultâneo* (ITTEN, 1970; p. 32).

Segundo Itten (1970; p. 33), o contraste de *matiz* se dá entre cores não-diluídas em sua luminosidade mais alta. O contraste de *extensão* é referente à proporção de área para cada cor (ITTEN, 1970; p. 59). O contraste de *saturação*, por sua vez, se estabelece entre cores mais intensas e cores mais diluídas (ITTEN, 1970; p. 55). Já o contraste *claro-escuro*, como o nome indica, trata de cores de valores diferentes, ou seja, nele destaca-se a diferença entre o brilho das cores utilizadas (ITTEN, 1970; p. 37-39).

Sobre o contraste *quente-frio*, de acordo com Itten (1970; p. 45-46): cores azul-verde, vermelho-laranja são polos frios e quentes, respectivamente, porém as matizes intermediárias no círculo cromático podem ser frias ou quentes na medida em que são colocadas em contraste com tons mais quentes ou mais frios em relação à elas. O contraste complementar envolve cores que estejam em

extremidades opostas do círculo cromático (ITTEN, 1970; p. 49). Por último, o contraste simultâneo também está ligado às cores complementares: parte do princípio de que o olho requer a complementar da cor que vê e, dessa maneira, a sugere quando ela não está presente; é, portanto, uma sensação no olhar do observador (ITTEN, 1970; p. 52).

Considerar estes esquemas de contrastes proporciona maior harmonização das composições, contudo, há que se tomar cuidado em como são utilizados, para não incorrer em estereótipos que, segundo Block (2008; p. 4) “são os mais fracos, talvez os usos menos criativos dos componentes [visuais]”. Ainda quanto à estereótipos ligados a composição cromática, Block (2008; p. 4) argumenta que são facilmente subvertidos:

Certain visual components already have emotional characteristics associated with them, although most of these visual stereotypes are easily broken. “Red means danger” is a visual stereotype. But green or blue could also communicate danger. Blue can mean “murder” to an audience, if it is properly defined for them. If every murder in a story occurs in blue light, the audience will expect a murder whenever blue light is presented to them. [...] Once the blue color and its meaning are established, the audience accepts the idea and reacts accordingly (BLOCK, 2008; p. 4).

Assim, pode-se depreender que mais importante do que supostos cânones relativos às interpretações das cores, está a maneira como elas são apresentadas nas tramas visuais.

Brito & Cho (2017) comparam as cores utilizadas em cenas de 8 filmes dos estúdios Disney e Ghibli, em relação ao padrão de estrutura narrativa dos mesmos. As autoras pontuam os roteiros dos filmes dos estúdios Disney como lineares e dos estúdios Ghibli como não-lineares (BRITO & CHO, 2017; p.230). Através de registros de diferentes momentos das cenas escolhidas, as autoras estabeleceram gráficos entre matiz versus duração da cena, e demonstram que exceto 3 filmes, as

demais produções analisadas da Disney apresentavam “um padrão similar à estrutura linear (início, desenvolvimento e resultado)” (BRITO & CHO, 2017; p. 239), com tons frios no início, quentes no clímax e medianos/frios novamente na conclusão (p. 232, 233 e 234). Por outro lado, quanto aos filmes do Studio Ghibli, as autoras afirmam que não possuem padrões identificáveis, e que a forma como a cor é tratada não está ligada às ações dos personagens (BRITO & CHO, 2017; p. 240).

Com base neste estudo, no próximo capítulo realizei uma análise semelhante: identifiquei a paleta de uma cena do filme para cada etapa da estrutura *kishotenketsu* - estrutura narrativa que considere adequada para comparação. Verifiquei se as cores nessas cenas apresentavam alguma variação ou destaque em relação aos demais momentos do filme, quais contrastes foram utilizados, e se determinadas paletas estão associadas a sentimentos específicos dos personagens.

Capítulo 2. Referências visuais: o filme e a pixel art

Primeiramente, vou discorrer sobre o filme escolhido e, em seguida, apresento a estética *pixel art*.

O filme se passa no século XIX; baseado em obra britânica, teve a arquitetura de seus cenários inspirada por construções da região da Alsácia – visitada por Miyazaki (Cavallaro, 2006; p. 167) (Figura 7). Edifícios e móveis possuem arabescos que lembram o estilo *art nouveau* (Figura 8). Vale ressaltar que o público alvo é o japonês, como os demais filmes do estúdio.

Figura 7 - Fachada da chapelaria, em *O castelo animado*.



Fonte: Netflix, reprodução.

Figura 8 - Interior da chapelaria.



Arabescos estão presentes nas paredes, portas e móveis.

Fonte: *Netflix*, reprodução.

A iluminação predominante é natural durante o filme, planos abertos em geral são retratados como dias ensolarados e, devido a época retratada, as cenas situadas em locais fechados como o castelo ou a chapelaria de Sophie também são iluminadas por cores quentes, pelas lamparinas (Figura 8), velas ou pelas chamas de Calcifer. As sequências que mostram as batalhas também apresentam iluminação quente, dessa vez mais agressiva, com vermelhos e laranjas intensos mais o cinza-escuro e preto como reflexo dos incêndios e explosões.

Sophie é amaldiçoada pela Bruxa das Terras Desoladas a ter a aparência de uma senhora de 90 anos após se encontrar por acaso com o feiticeiro Howl (a quem a Bruxa parece querer atingir, após desilusão amorosa). A partir daí, a história se desenvolve de maneira linear. Sophie busca abrigo no castelo de Howl e passa a cuidar da limpeza do lugar, e também de seus moradores e faz um acordo com

Calcifer (o demônio do fogo responsável pelo vapor que move e aquece a construção): ela deve descobrir como quebrar o feitiço que o prende ao castelo e em troca ele a ajuda com sua maldição.

Desde a sequência inicial, há elementos de guerra por toda a parte ao longo da trama - inclusive o evento que ocorre na cidade de Sophie; uma parada militar onde soldados e tanques desfilam ruas afora. Mesmo em situações cotidianas - como na cena em que Sophie vai ao mercado portuário com Markl, pessoas comentam em segundo plano sobre o conflito.

Nesse contexto bélico, bruxas e feiticeiros transformam-se e enfrentam-se em meio aos zepelins, naves e demais dispositivos aéreos e explosivos. Howl não defende um lado, mas tenta sabotar ambas as partes enquanto busca manter a si mesmo e sua casa à salvo. Para isso, enfeitiçou a construção de modo que a porta de entrada do castelo é passagem para destinos diferentes: fachadas na cidade portuária de Porthaven e no reino de Kingsbury - o que possibilita a Howl estar sempre em trânsito entre elas com as identidades Jenkins e Pendragon, respectivamente. Há ainda a entrada "física" do castelo e, por fim, uma outra que transporta direto ao *front* do conflito.

Conforme os dias passam Sophie conquista a amizade dos moradores do castelo enquanto outra questão é apresentada: Howl está perdendo sua humanidade conforme se transforma e usa seus feitiços em batalha, por ter dado seu coração a Calcifer em um pacto em troca de poder - já que acordos com demônios sempre exigem uma oferenda. Este se revela um dos motivos pelos quais a guerra chega a cidade de Sophie: a antiga mestra feiticeira de Howl, Madame Sulliman, utiliza sua influência e poderio bélico para encontrá-lo e assim remover

sua magia, pois segundo ela "ele tem poderes demais para alguém que não tem coração".

Este conflito narrativo só é resolvido por Sophie que, através de uma fenda no espaço-tempo gerada pelo castelo destruído, consegue acessar um momento da infância de Howl – o instante em que ele fez o pacto com Calcifer, ao engolir uma estrela cadente. Após prometer para Howl e Calcifer do passado que os ajudaria no futuro, Sophie retorna ao presente, devolve o coração do feiticeiro, libertando o demônio do fogo no processo.

Apesar da guerra estar presente durante todo o filme e influenciar diretamente nas ações dos personagens, Miyazaki não traz uma abordagem maniqueísta sobre o tema. Não vemos um lado ou outro ser favorecido como correto ou justo. Até em dado momento, quando Sophie indaga se o zepelim que ela e Howl avistam é de seu reino ou do inimigo, Howl responde "que diferença isso faz? são assassinos".

Entendo então que não há embate do bem contra o mal, apenas a impressão geral de medo e incerteza que os civis enfrentam. E aqueles que se envolvem nas batalhas correm o risco de perder sua humanidade gradualmente, o que é apontado em uma das conversas entre Calcifer e Howl, quando o feiticeiro retornou após mais uma noite de conflito. Até a cidade com o novo portal para o castelo é destruída pelo exército de Sulliman. Cavallaro (2017) comenta sobre o final do filme:

The virtual ruler's eventual decision to terminate the conflict is indubitably felicitous and makes it possible for the film to end under the canopy of a joyfully fair sky, yet it is made to appear quite sudden and arbitrary. This is a way of suggesting that the very opposite choice—the decision to start a war — could just as simply be made at any point in time, no less unexpectedly and no less capriciously (CAVALLARO, 2017; p. 171).

Dessa maneira, considero que assim como a estrutura *kishotenketsu* sugere, o tema tangenciado porém não abordado diretamente é a guerra enquanto evento devastador movido por interesses pessoais e arbitrários.

A partir deste enredo, para estabelecer paralelo com a estrutura *kishotenketsu*, escolhi as cenas¹:

Quadro 1 - Relação entre cenas e estrutura narrativa

Ki (apresentação)	Cena 1: em que Sophie encontra Howl
Sho (desenvolvimento)	Cena 2, no Palácio: Sophie conversa com Madame Sulliman
Ten (quebra de expectativa)	Cena 3, no lago: Sophie, está presente no momento do pacto entre Howl e Calcifer e promete ajudá-los no futuro
Ketsu (resultado)	Cena 4, na montanha: onde Sophie devolve o coração de Howl; a identidade de Cabeça de Nabo é revelada (trata-se do príncipe de Porthaven).

Fonte: Quadro feito por mim, com base no quadro exemplificando esta estrutura elaborado por Maynard (2009; p. 37).

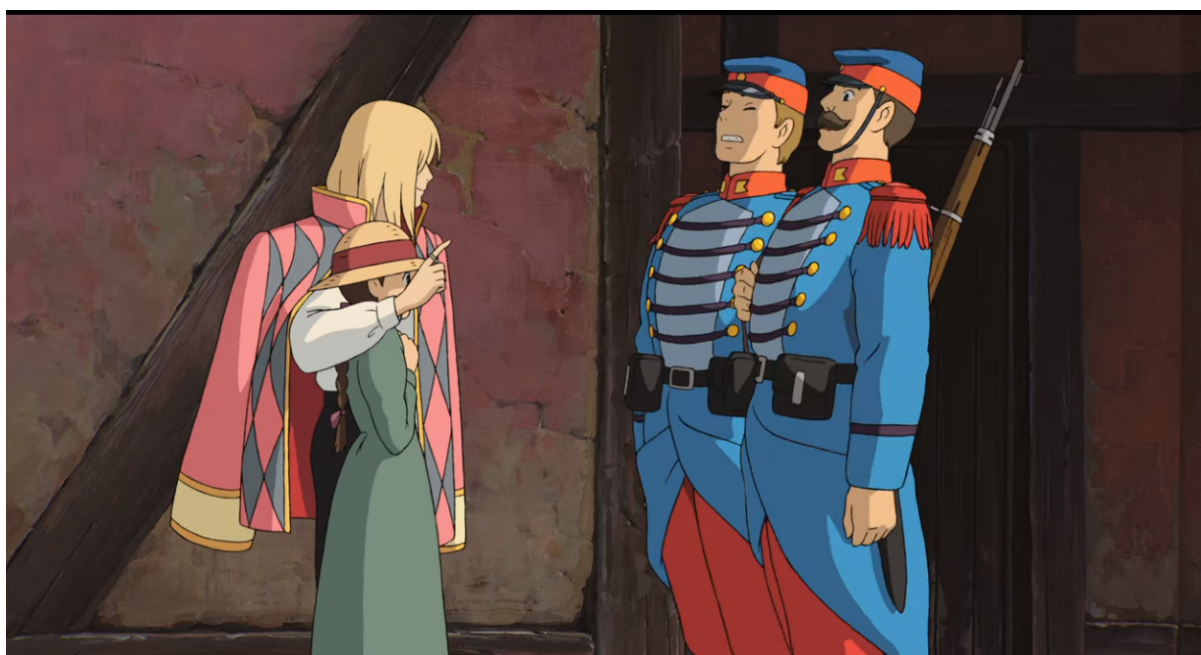
Meu critério para definir as cenas escolhidas foi de acordo com a relevância que elas apresentam para movimentar a narrativa. O encontro entre os protagonistas desencadeia os demais eventos; Madame Sulliman fornece mais informações sobre o mistério do contrato; o lago demonstra a reviravolta de que realmente Howl procurava Sophie no início da história e, por fim, o resultado com a promessa do fim da guerra. Tendo o trabalho de Britto & Cho (2017) como referência, utilizei a ferramenta *Adobe Color Wheel* para extrair as paletas e assim poder verificar os contrastes utilizados.

Na primeira cena, a protagonista caminha pelas ruas estreitas da cidade. Vemos a ação acontecer numa viela; as construções ao redor apresentam cores

¹ Sigo aqui o conceito de *cena* exposto por Martin (2005, p.178): "A cena é mais particularmente determinada pela unidade de tempo e de lugar".

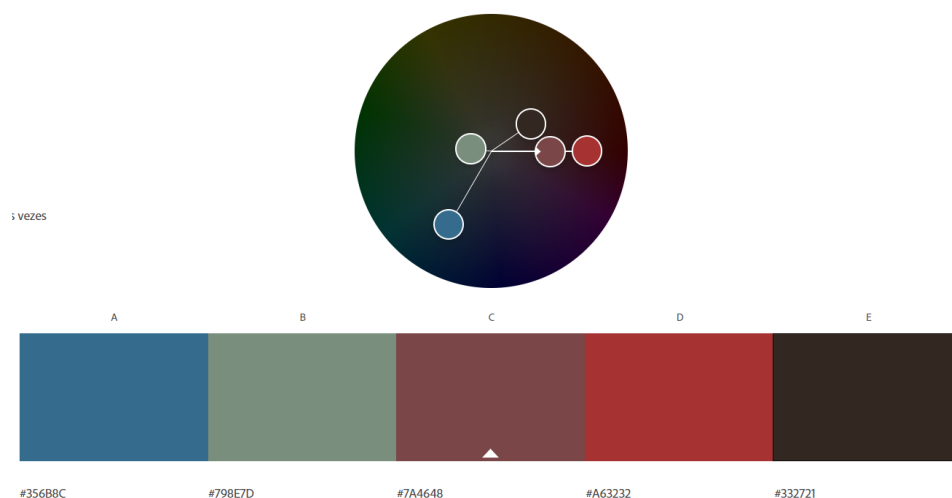
dessaturadas de amarelo e principalmente, vermelho – também presente no uniforme dos oficiais que abordam Sophie; seu vestido verde apesar de pouco luminoso se contrapõe em relação ao entorno. Considerando os pares estabelecidos por Itten (1970; p.49) em que vermelho e verde são complementares, embora sutil, este é o contraste que prevalece nesse momento (ver Figuras 9 e 10).

Figura 9 - Cena 1: Howl encontra Sophie.



Fonte: *Netflix*, reprodução.

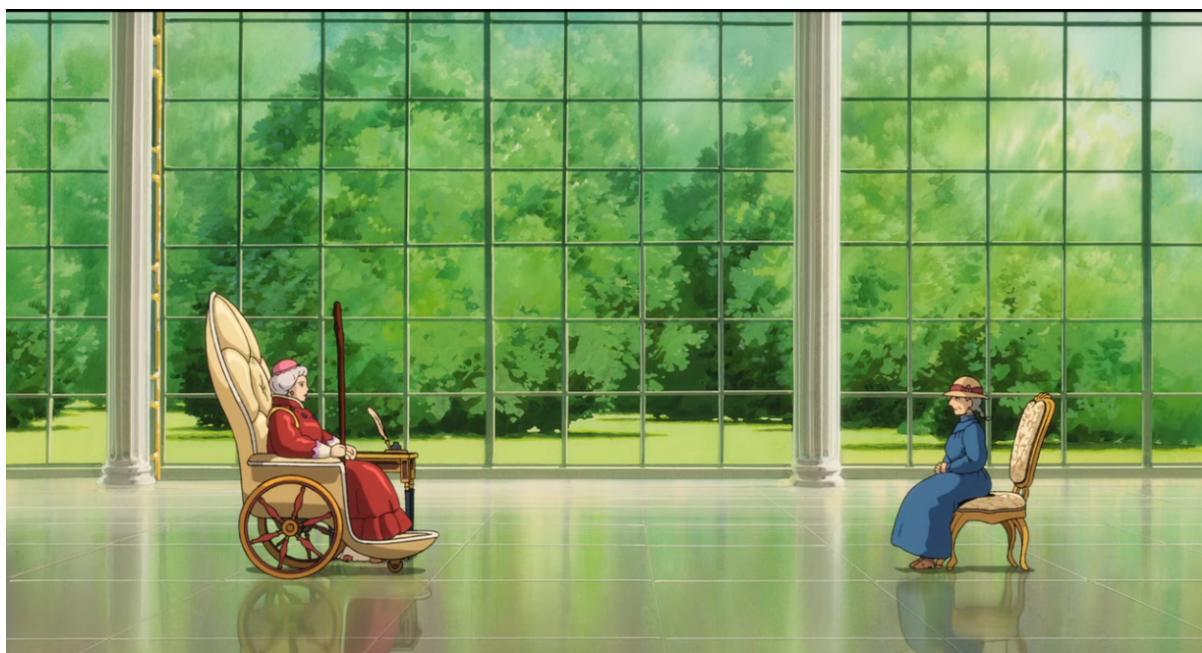
Figura 10 - Paleta da Cena 1 no círculo cromático, gerada por meio do site Adobe Color.



Fonte: Adobe Color.

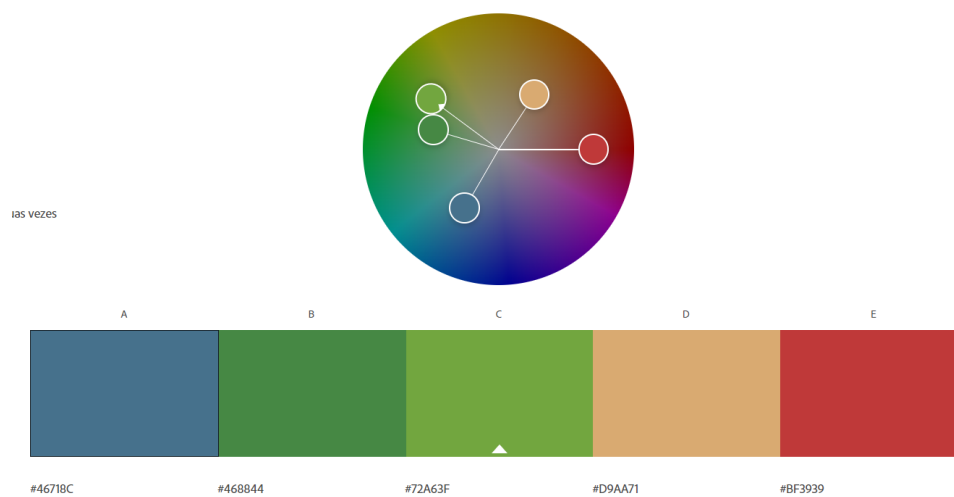
Na segunda cena, há predominante tons da matiz verde salpicadas de azul, laranja, amarelo, violeta das pequenas flores, no jardim (Figura 11). Há forte luminosidade diurna intensificada pelo brilho e reflexo dos vidros ao redor da estufa. A contraposição nesse momento se dá à figura misteriosa de Madame Sulliman – com vestido vermelho vivo, com fio dourado e pedra azuis e brilhantes. A figura de Sophie, dessa vez em azul escuro, aproxima-se do cenário enquanto a feiticeira sobressai. No primeiro plano é mais evidente a tríade azul, vermelho e amarelo em luminosidade aproximada (Figura 12), o que segundo Itten (1970; p. 34) configura contraste de matiz; simultaneamente o vermelho de Sulliman complementa o verde do segundo plano da composição.

Figura 11 - Cena 2: Sophie e Madame Sulliman conversam.



Fonte: Netflix, reprodução.

Figura 12 - Paleta da Cena 2 no círculo cromático



Fonte: Adobe Color.

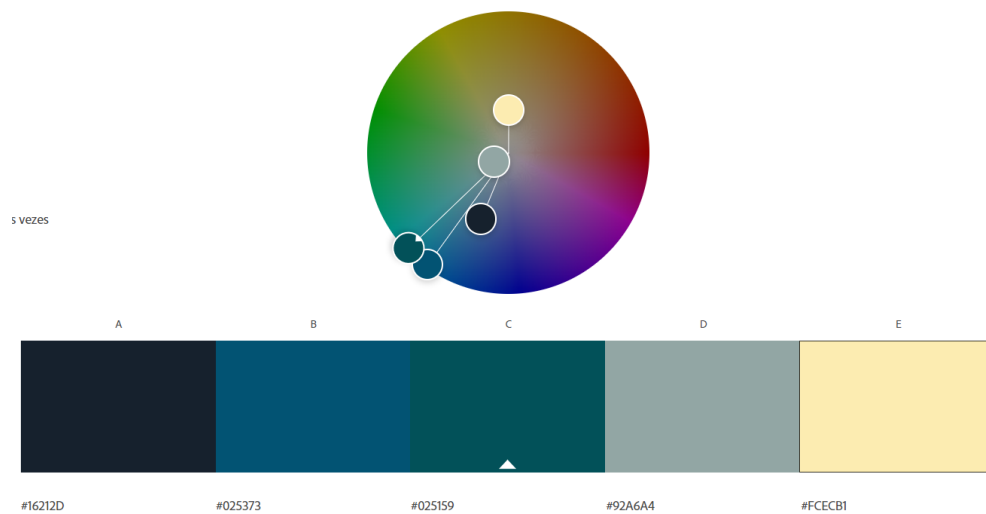
Durante a terceira cena, a iluminação inicialmente azul-esverdeada e posteriormente azul do céu noturno intensifica a sensação onírica causada pelo brilho das estrelas cadentes (que variam do branco, ciano, magenta, laranja) e, posteriormente, volta a atenção para a luz única e intensa do amarelo com toques de laranja de Calcifer (Figura 13). Esta oposição apontada na Figura 14 sugere contraste quente-frio, como estabelece Itten (1970; p.45-46).

Figura 13 - Cena 3, no lago.



Fonte: *Netflix*, reprodução.

Figura 14 - Paleta da Cena 3 no círculo cromático



Fonte: Adobe Color.

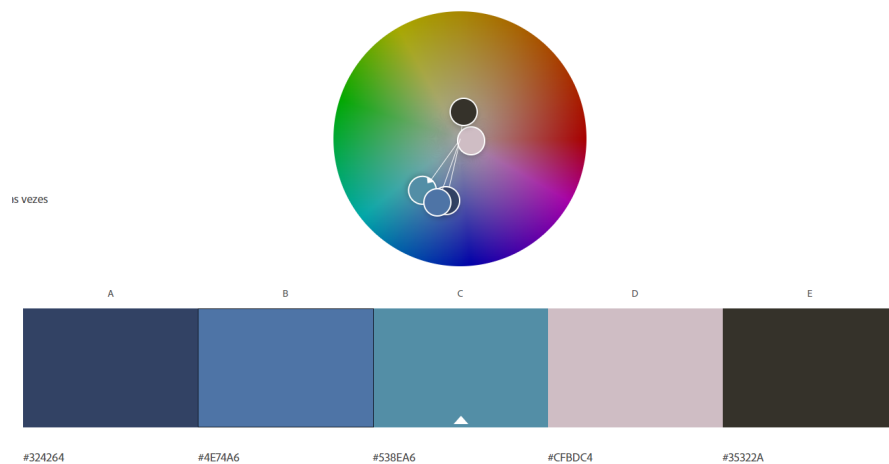
Por fim, na quarta cena, a placa de madeira que restou do castelo vaga em meio a montanhas tingidas de cinza arroxeadado. O céu é composto por tons entre azul ciano e lilás, com a chegada da manhã (Figura 15). Como a maior parte da paleta está adjacente uma à outra no círculo cromático (Figura 16), considero que trata-se de um contraste de cores análogas, como demonstra Gurney (2010; p.129).

Figura 15 - Cena 4, Sophie devolve o coração de Howl.



Fonte: Netflix, reprodução.

Figura 16 - Paleta da Cena 4 no círculo cromático



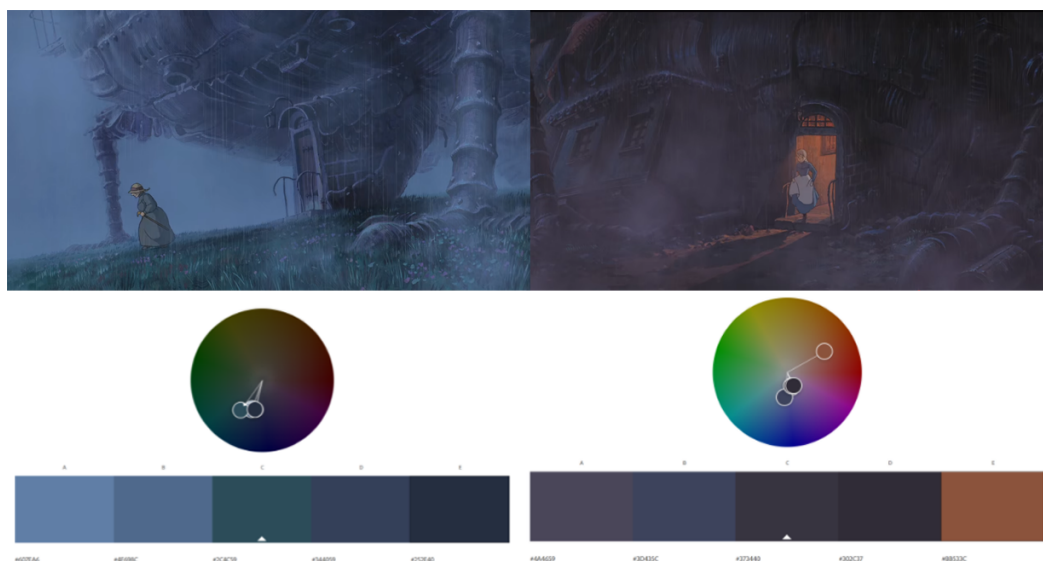
Fonte: Adobe Color.

A iluminação utilizada nos momentos listados no Quadro 1 está presente em outros momentos da trama, o que resulta em paletas semelhantes. A casa de Sophie possui vermelho semelhante ao da Cena 1 tanto no início quanto após a

mudança de portais do castelo; a Cena 2 tem verdes próximos a demais planos abertos naturais.

Matizes semelhantes exprimem e acompanham diferentes sentimentos dos personagens. Quando vemos Sophie triste e com medo de ter matado Calcifer (e consequentemente Howl), o cenário noturno e seu vestido compõem tons de azul que intensificam sua tristeza. Ao mesmo tempo, a mesma matiz - azul - está presente na sequência seguinte no lago (Cena 3), contudo desta vez a sensação é mais etérea, não triste. Outro exemplo: no primeiro momento em que há chuva, Sophie extravasa sentimentos de frustração diante da pirraça cometida por Howl, chorando, e conseguindo acalmar-se em seguida; o céu é cinza azulado. No segundo momento em que chove, em condições ligeiramente semelhantes – ambas paletas tendem a tons frios – o sentimento de Sophie é de determinação: ela está decidida a destruir o castelo, e assim mover seus portais para que Howl não precise mais defender a cidade (Figura 17).

Figura 17 - Comparativo de paletas



Fonte: montagem realizada por mim, com *frames* do filme retirados da *Netflix* e paletas extraídas com o *Adobe Color*.

Considerando estes fatores, concordo com Brito & Cho (2017) pois também não consegui identificar um padrão para as cores neste filme, mesmo comparando com outro estilo narrativo – o *kishotenketsu*. Mas entendo que a utilização de variados tipos de contrastes (complementar, de matiz, quente-frio e análogo) foi fator importante no enriquecimento da composição cromática; acredito que está de acordo com o que diz Block (2008) sobre a subversão dos estereótipos das cores. Mais do que reforçar que determinada cor representa um significado único diferente do esperado – azul e demais cores frias atrelados apenas à tristeza ou sentimentos negativos – a matiz apresenta mais de uma abordagem na própria composição narrativa: o etéreo e a determinação, por exemplo.

Apresento agora minha segunda referência visual, diametralmente distinta dos detalhes minuciosos do Studio Ghibli: a estética *pixel art*.

Pixel é a menor unidade de medida quadrada visível em um monitor/tela. Todas as cores e consequentemente, formas que vemos em telas são resultantes da luz emitida por eles, e da combinação e densidade de como estão dispostos esses *pixels* no aparelho em questão. Quanto mais alta a densidade, ou seja, quanto mais pixels por polegada da tela, mais a imagem se torna nítida, com contornos mais definidos. Do contrário, quanto menos *pixels* houver mais baixa será a resolução e mais visíveis serão os contornos dos quadrados individuais em detrimento da imagem retratada como um todo

Portanto, *Pixel art* consiste em uma estética que emula jogos de videogame das décadas de 70, 80 e 90, através de imagens “pixeladas”, ou seja, imagens onde os contornos dos pixels que as formam são mais evidentes. Segundo Alencar (2017):

atualmente esse conceito [pixel art] diz respeito à manipulação de imagens realizada pixel a pixel, ou seja, à sua construção a partir da menor partícula possível (ALENCAR, 2017; p. 87)

O formato da *pixel art* originalmente se deve à restrita capacidade de processamento dos aparelhos eletrônicos da época, como expõe Silveira (2017):

o pixel art teve seu início a partir das limitações técnicas dos primeiros videogames e demais gráficos computacionais produzidos (...) Uma vez que os jogos digitais em seus primeiros anos dispunham de pouco poder computacional e resolução de tela, a imagem era formada por poucos pixels, que mostravam-se como um elemento de grande evidência na imagem final, de modo tal que as mesmas eram editadas a seu nível (de forma manual pixel a pixel) lançando assim as primeiras práticas do que conhecemos como pixel art (SILVEIRA, 2017; p. 34).

Para que a diminuição na definição das formas não prejudicasse a visualização dessas imagens e seu entendimento, as proporções dos elementos que compunham os cenários deveriam ser ajustadas, o que resultou em uma estética por vezes “minimalista” (SILVEIRA, 2017; p. 32). Porém, com o passar dos anos e o avanço tecnológico, as imagens digitais passaram a ganhar cada vez mais definição, passando do formato analógico ao digital, HD, FULL HD, 4K e o mais recente, 8K. Os formatos “antigos” passaram a apresentar apelo estético ligado à nostalgia, como expõe James Sweeting (2016):

It makes no technological sense to create games in the style that has been termed “pixel art”, as the visible pixels found in older videogames were the result of technological restrictions, the limit of what could be displayed based on the amount of storage on the cartridge for the program. Today, whilst limits still exist, they far exceed the amount of storage required for such games. Yet in a medium that has been striving towards “realistic graphics” the pixel aesthetic stands out, whilst also appealing to people’s sense of nostalgia. (SWEETING, 2016; p. 247)

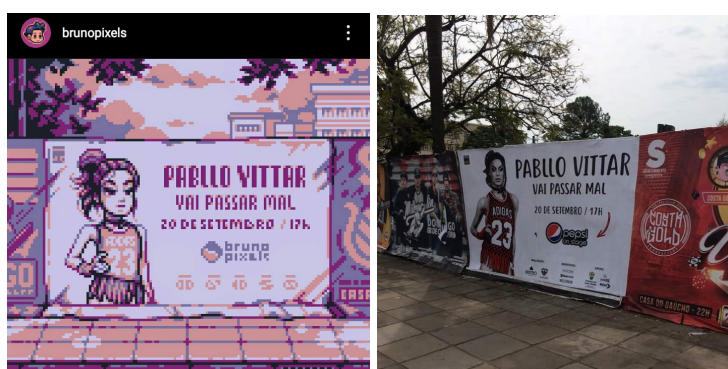
Desse modo, nos últimos anos têm crescido o número de artistas tanto digitais quanto tradicionais que utilizam essa estética em seus trabalhos. Alencar defende também a relevância do papel dos desenvolvedores de jogos *indie* (independentes) para a retomada do estilo, bem como o aumento no percentual de

usuários de aparelhos móveis. Segundo Alencar (2017), este aumento desencadeou demanda para estes produtos:

Desenvolvedores independentes (...) lidam com a falta de verba e com equipes reduzidas. Mas a possibilidade de utilização de imagens menos complexas ou com menor resolução permitiu o desenvolvimento dos jogos independentes. (...) Outro fator que contribuiu para que antigas técnicas de criação de imagens para videogames fossem retomadas foi o crescimento do uso de aparelhos móveis (celulares, tablets, videogames portáteis) e das mídias sociais. Tal fenômeno exigia a criação de jogos com imagens mais simples, cuja baixa demanda de processamento gráfico possibilitava a fácil aquisição por meio da rede e com a utilização em um aparelho portátil. (ALENCAR, 2017; p. 87 e 88)

Considerando estes fatores, é esperado que um campo de produção que se utilize desta estética seja o de *fanarts* (ou artes de fãs, em tradução livre), como parte da produção de cultura de massa. Nestes trabalhos, artistas recriam personagens, objetos, e até mesmo cenários provenientes das mídias que consomem tais como filmes, séries, etc. Um exemplo é o artista *brunopixels* (no *instagram*), que além de trabalhar com produção de arte para jogos no estúdio independente canadense *Sabotage Studio*, por vezes produz fanarts sobre memes e elementos da cultura pop brasileira, como na imagem a seguir (Figura 18).

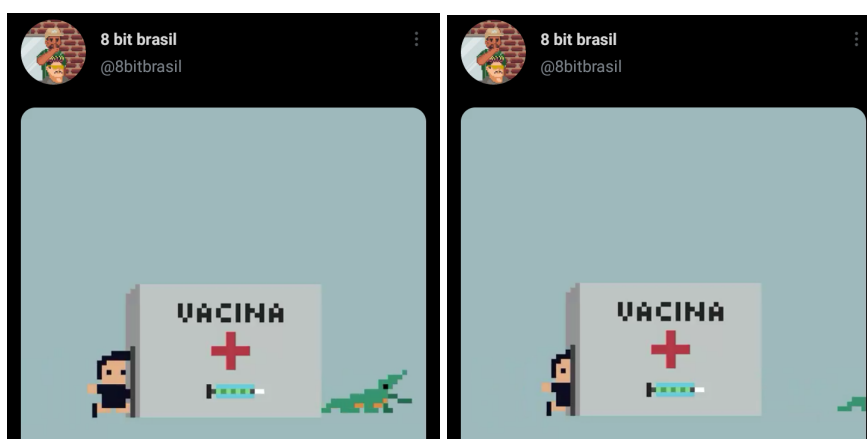
Figura 18 - Fanart-releitura e pôster de show.



Fonte: *Instagram* do artista *brunopixels*.

Outro exemplo de artista que utiliza da estética *pixel art* é Paulo dos Reis (@meua_migo, no *twitter*) – que trabalha com artes para jogos e também é responsável pelo projeto *8bitbrasil*, onde faz artes e gifs baseados em memes brasileiros (Figura 19).

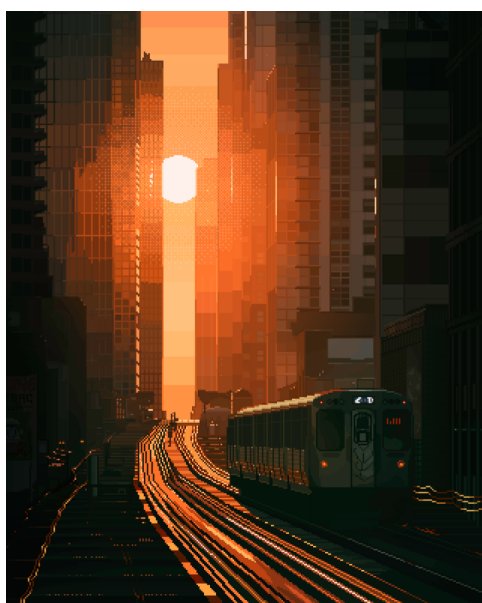
Figura 19 - Fanart em formato *gif* ironizando a fake news sobre a vacinação no Brasil



Fonte: *Twitter* do projeto *8bitbrasil*, do artista Paulo dos Reis.

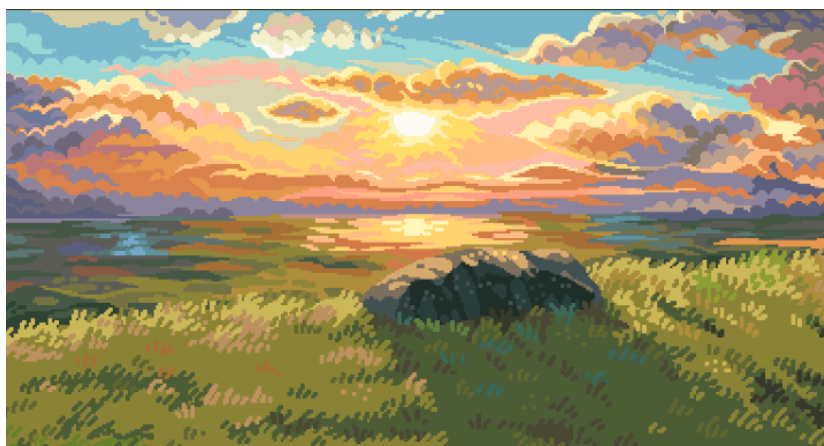
Já os artistas Teem (@teemjav, no *twitter*), Tofu (@TofuPixel, no *twitter*) e Jubilee (@16pxl, no *twitter*) (nas Figuras 20, 21 e 22, respectivamente) trabalham perspectiva em paisagens através desta estética:

Figura 20 - *Departing*, 2021



Fonte: *Twitter* do artista Teem.

Figura 21 - *Ghibli studies*, 2021



Fonte: *Twitter* da artista Tofu.

Figura 22 - *Sea of dreams*, 2021



Fonte: *Twitter* da artista Jubilee.

Teem utilizou uma foto de Benjamin Suter como referência para seu trabalho. Tofu baseou-se em cenários de produções do Studio Ghibli, e Jubilee utilizou imagens de elementos individuais como referência para a composição (exemplo: lua, ondas, etc). Estes trabalhos expõe o potencial expressivo desta estética, seja pela disposição cromática harmônica, com gradientes de cor sutis e fluidos em paisagens naturais (Figuras 20, 21 e 22) até pelos tons cômico presente no pôster (Figura 18) e irônico, no *gif* (Figura 19).

A partir destas referências elaborei o trabalho visual que irei discutir no capítulo seguinte.

Capítulo 3. Trabalho visual em *pixel art*

Desde que entrei na Unesp em 2015, me pergunto com o quê eu gostaria de trabalhar; qual linguagem artística me agrada? Em qual mídia sou boa em produzir? Mas apesar de todas as ferramentas que eu dispunha ao longo do curso, a verdade é que tive grande dificuldade para tomar essa decisão. Porque por mais que as possibilidades do torno, da impressão serigráfica, da fotografia estivessem ali ao meu alcance, não me sentia apta a escolher. *O que eu queria?*

Sendo sincera, passei muitos anos sem desenhar. Amava desenhar quando era criança, mas na adolescência, no ensino médio, deixei de praticar. Então quando entrei na Unesp, a bem dizer eu *não sabia* desenhar. Quais referências eu deveria ter? O que eu deveria saber, e não sabia?

Era tudo muito novo pra mim, e eu me sentia terrivelmente atrasada. E esse deslocamento me fazia não ver, nem achar sentido pra nada que eu fizesse. Meu processo criativo não era bom ou tranquilo, e como consequência o que eu produzia não era genuíno. Pensei muitas vezes sobre o que poderia reverter isso, sem resposta. Talvez por isso, definir o que eu queria de fato pesquisar tenha sido tão demorado.

Quando eu assisti pela primeira vez *O castelo animado*, a história me encantou muito. Eu sempre ouvia falar dos filmes do Studio Ghibli mas eu conhecia muito pouco. Decidi que gostaria de estudar sobre ele.

Pesquisando sobre esse filme assisti o documentário sobre *Vidas ao Vento* que mencionei na Introdução. Há um trecho específico nele que me fez escolher o

tema dos meus desenhos aqui. Miyazaki, já numa das cenas finais, diz ver possibilidades narrativas nas paisagens ao seu redor:

[...] See that house with all the ivy on it? From that rooftop, what if you leapt onto the next rooftop, dashed over to that blue and green wall, jumped up and climbed up the pipe, ran across the roof and jumped to the next? You can, in animation. If you can walk the cable, you could see the other side. When you look from above, so many things reveal themselves to you. Maybe race along the concrete wall. Suddenly, there in your humdrum town is a magical movie. Isn't it fun to see things that way? Feels like you could go somewhere far beyond. Maybe you can (Hayao Miyazaki: *Kingdom of Dream and Madness*, 2013).

Não acredito que um trabalho de conclusão de curso meu conseguiria exprimir a mesma magia e qualidade estética contida na obra de um diretor renomado e experiente; não é essa minha intenção. O que pretendi com este trabalho foi lembrar quem eu sou, olhando ao que está próximo a mim. De onde eu venho. Como eu poderia retratar essas paisagens? Quais as potencialidades desses lugares?

Por isso escolhi dois ambientes que estiveram presentes na minha vida para retratar aqui.

O primeiro ambiente foi uma pracinha do bairro (Figura 23). É uma parte relativamente alta do terreno, por isso a partir dela pode-se observar construções mais distantes, como a linha do monotrilho. Escolhi essa vista porque independente de qual caminho ou pra qual lugar eu for, sempre passo por ela pra pegar o transporte público; é uma rotina desde muito tempo atrás. Apesar disso, poucas foram as vezes que me atentei a seus detalhes. Também acaba sendo um registro

das mudanças do bairro – que tem passado por muitas transformações desde a abertura da estação relativamente nova. Tentei manter a iluminação natural e utilizar cores complementares no céu, além da roupa da personagem e das árvores.

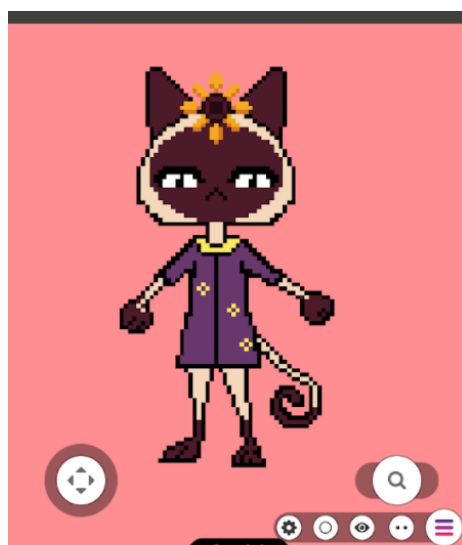
Figura 23 - Pracinha.



Fonte: Feito por mim, no *Adobe Photoshop*, para este trabalho.

A gata siamesa que desenhei em cima do telhado da guarita é uma personagem original minha, criada para me acompanhar nesse processo de registro e memórias dos espaços que frequento. Ela se caracteriza por sempre ter um girassol, e não possui nome até o presente momento. Abaixo o estudo que fiz para o design da personagem, no aplicativo para celular *Pixel Studio* (Figura 24). Já as Figuras 23 e 25 foram produzidas com o *software Adobe Photoshop*.

Figura 24 - Projeto da personagem



Fonte: Feito por mim, no aplicativo *Pixel Studio*, para este trabalho.

O segundo lugar que escolhi foi meu quarto – como eu me lembrava dele quando era mais nova (Figura 25). Nele busquei usar cores análogas (tons de azul, lilás e verde e complementares (oposição do laranja e azul, bem como do lilás e do amarelo).

Figura 25 - Quarto.



Fonte: Feito por mim, no *Adobe Photoshop*, para este trabalho.

Tem algo de muito pessoal em retratar o próprio quarto. No meu caso, é um lugar de conforto emocional.

Contudo, assim como a praça, por vezes se torna um lugar que passo muitas vezes, mas em poucas presto a atenção que deveria; com a rotina, essa atenção e cuidado se volta apenas às tarefas mais óbvias.

Vendo as imagens lado a lado, sei que o que produzi é simplificado, mas pretendo continuar esta série e aprimorar minha percepção sobre a *pixel art* para aplicá-la melhor. Pretendo, no futuro, escrever uma história com essa personagem, nesses lugares e também em outros – seguindo minha ideia original, que infelizmente não foi possível trazer para esta pesquisa – contada em desenhos ou até em animações curtas, pois animação é um ramo em que eu gostaria de trabalhar profissionalmente.

Considerações finais

Neste trabalho, busquei entender a estrutura narrativa *kishotenketsu*, comparando-a com a jornada do herói, o que me possibilitou entender as proximidades – como os momentos de apresentação do mundo – e particularidades de cada uma delas: a jornada do herói é movida por conflitos, enquanto o *kishotenketsu* trabalha com quebras de expectativa ao longo da trama.

Ao assistir ao filme O castelo animado, percebi semelhanças no enredo com pontos apontados por Maynard (2009) como componentes do *kishotenketsu*; o tema central tangenciado ter sido a guerra movida por interesses mesquinhos, por exemplo. Decidi então utilizar esta estrutura para entender como a cor – um aspecto que me chamou muito a atenção no filme – foi trabalhada no enredo. Baseando-me no trabalho feito por Brito & Cho (2017), busquei selecionar cenas relevantes para o desenvolvimento da narrativa para, através do *Adobe Color Wheel*, extrair as paletas das cenas e, dessa forma, verificar a relação das cores no círculo cromático. Então, considerando os estudos de Itten (1970) e Gurney (2010) sobre teoria da cor que apresentei no Capítulo 1, identifiquei as paletas utilizadas nas cenas do filme. Concluí que tratavam-se de paletas e contrastes utilizados em outros momentos da história, para abordar sentimentos diferentes dos personagens. Portanto, não identifiquei um padrão para o uso das cores nesse filme.

Após esta análise cromática, ainda no Capítulo 2, apresentei minha outra referência para meu trabalho visual: a *pixel art*. A *pixel art* é uma estética originada da baixa capacidade de processamento e resolução de tela menor dos videogames dos anos 70, 80 e 90. Personagens e cenários eram compostos por formas simplificadas para acompanhar este formato de resolução menor. Averigui que esta

estética possui apelo nostálgico frente às altas definições dos dispositivos atuais, além de ser um facilitador na produção de jogos independentes, devido ao seu baixo custo e pouca exigência de processamento segundo Sweeting (2016) e Alencar (2017), respectivamente. A questão da nostalgia é considerável; sendo alguém que cresceu tendo acesso a essa geração de videogames, de certa forma este foi um dos motivos que me levaram a pesquisar esta estética como referência para o meu trabalho. E para entender melhor as possibilidades desse estilo, trouxe diferentes artistas que utilizam esta estética em suas obras, sejam elas cenários, *fanarts*, animações.

Tendo essas referências visuais para meu trabalho, elaborei duas composições, no *software Adobe Photoshop*, nas quais quis rever lugares do meu cotidiano por meio da *pixel art*. No Capítulo 3, menciono a frase de Hayao Miyazaki que me inspirou a isso: sobre as possibilidades narrativas existentes ao nosso redor. Fiquei pensando muito sobre isso quando assisti ao documentário *Kingdom of dreams and madness* e me perguntei: em quais locais de meu convívio eu gostaria de buscar essa outra visão? Em quais deles eu poderia enxergar histórias?

Foi então que, na época – por volta de setembro/outubro de 2021 – tive a ideia de construir uma pequena história, em quatro imagens, que deveriam representar as quatro estações do ano, como se fosse uma passagem de tempo através dos lugares, acompanhando minha personagem original. Dois deles foram as composições que trouxe aqui: a pracinha do bairro e o meu quarto. Infelizmente, devido a questões pessoais e ao tempo que foi se tornando curto, tive que deixar a ideia de lado para este trabalho de conclusão de curso.

Tanto na composição da praça quanto na do quarto utilizei contrastes que observei na minha análise cromática do Capítulo 2: cores análogas (azul-lilás, laranja-marrom) e complementares (em pares de azul-laranja, vermelho-verde). Tentei manter a iluminação mais natural, principalmente na primeira imagem.

Entendo que a análise que fiz tratava das cores, e embora os *frames* individuais do filme sejam muito harmoniosos e belos, o impacto maior delas está no conjunto e sequência narrativa; por isso, apesar de não ter feito o que pretendia inicialmente com minhas composições (tenho consciência de que o resultado que obtive com esse trabalho é simples), mesmo assim este é um projeto que pretendo dar continuidade, pois acredito que possua um potencial que ainda não cumpriu.

Para reorganizar essa mini-história que se fragmentou, vou refazer estas imagens, e acrescentar outras – havia mais lugares que eu gostaria de retratar, como a estação de trem que frequentei durante a graduação inteira, por exemplo. E tendo em mente que uma das minhas pesquisas pessoais é sobre animação – como citei no Capítulo 3, tenho interesse em trabalhar com essa mídia – pensei em transformar essas composições em pequenos vídeos curtos, com movimentos pontuais, sugerindo instantes contemplativos. Por exemplo, naquela arte da praça, movimentar o monotrilho, e as folhas das árvores. Ou fazer o movimento da personagem virar a página do livro que está lendo, no quarto. Talvez até fazer outra série e expandir para temas além das estações do ano. Enfim, estas são possibilidades que quero levar adiante.

Referências Bibliográficas

ALENCAR, Filipe Henrique Bezerra Matos de; **Pixel Art & Low Poly Art : catalisação criativa e a poética da nostalgia**. 2017. Dissertação (Mestre em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/24541>>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

ANAZ, Sílvia Antonio Luiz. **Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries**. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, v. 47, n. 54, 251-270, jul-dez. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2020.159964>>. Acesso em 16 de novembro de 2021

ANCHIETA, Wanderley. **Limites da experiência estética: cores e cinema narrativo**. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 46, n. 51, p. 190-208, jan-jun. 2019. doi: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2019.150259. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/150259/150410>>. Acesso em 20 de outubro de 2021.

ARANHA, Gláucio. **Fazendo Estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literária em ambientes de hipermídia**. 2008. Tese (Doutorado em Letras, Área de concentração Literatura Comparada), Departamento de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2008. Disponível em: <https://www.academia.edu/3129904/Fazendo_Est%C3%B3rias>. Acesso em 23 de agosto de 2021.

BENNET, Alex. **Storytelling: the thread of humanity**. Mountain Quest Institute Research Paper, abril, 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/275522646_Storytelling_The_Thread_of_Humanity>. Acesso em 25 de novembro de 2021.

BLOCK, Bruce. **The visual story: creating the visual structure of film, TV, and digital media**. 2ª edição. Burlington: Focal Press, 2008.

BRITO, Yahaira Moreno; CHO, Dong-Min. **Visual Narrative as a Color Storytelling in DISNEY and GIBLI Studios** 디즈니와 지브리 애니메이션 비주얼 서사구조에 관한 비교 연구. In: Cartoon and Animation Studies (만화애니메이션 연구). The Korean Society of Cartoon and Animation Studies (KOSCAS) (한국만화애니메이션학회). No 49. 2017. Disponível em:

<<https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201708160569606.page>>. Acesso em 27 de outubro de 2021.

CAVALLARO, Dani. **The Animé Art of Hayao Miyazaki**. 1ª edição. Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006

Documentário Estúdio Ghibli: Reino de Sonhos e Loucura (The Kingdom of Dreams and Madness), 2013.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações**. VII Encontro Nacional de História da Mídia: mídias alternativas e alternativas midiáticas, 19 a 21 de agosto de 2009. Fortaleza, CE. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/215331362/CINEMA-de-ANIMACAO-Uma-Trajectoria-Marcada-Por-Inovacoes>>. Acesso em 02 de novembro de 2021.

GAUT, Berys. **Empathy and Identification in Cinema**. Midwest Studies In Philosophy, 34(1), 136–157. 2010. doi:10.1111/j.1475-4975.2010.00211.x. Disponível em: <<https://sci-hub.se/https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1475-4975.2010.00211.x>>. Acesso em 05 de novembro de 2021.

GURNEY, James. **Color and light: a guide for the realist painter**. 1.ed. Kansas: Andrews McMeel Publishing, LLC, 2010.

ITTEN, Johannes. **The Elements of Color**. 1.ed. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold Company, 1970.

KOÇAK, Dilek Özhan; KOÇAK, Orhan Kemal. **Glorifying the Past on Screen: Conquest 1453**. In: Bringing history to life through film. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014.

MARTIN, Maciel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. 1.ed. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MAYNARD, Senko K. **Principles of japanese discourse: a handbook**. Edição digital. Nova York: Cambridge University Press, 2009.

MELO, Marina Teresinha Rosa de; CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. **As reminiscências da guerra no mangá e no animê.** In: Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 10 Volume 2 Julho-Dezembro de 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/118021>>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

SAUSSURE, Ferdinand. "Nature of the Linguistic Sign." In The Critical Tradition: Classic Texts and Contemporary Trends. David H. Richter, Ed. Boston: Bedford/St. Martin's Press, 1998. 832-835.

SCHUCH, Rosa Marina Gargioni. **Elementos da narrativa visual e planos de câmera no contexto dos filmes de animação: proposição de um processo de análise.** 2016. Dissertação (Mestre em Design), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/172263>>. Acesso em: 05 de novembro de 2021.

SILVEIRA, Rowan Henrique Sarmiento. **Potencial empático visual em personagens Pixel Art: um referencial de design para jogos digitais.** 2017. Dissertação (Mestre em Design, Área de concentração Design de Artefatos Digitais), Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/26617>>. Acesso em: 03 de dezembro de 2021.

SWEETING, James. **Constructivism and the Transition From Representation to Nostalgia in Videogames.** Off the Lip Conference - Transdisciplinary Approaches to Cognitive Innovation. Conference Proceedings 07 a 11 de setembro de 2015. CogNovo and Transtechnology Research at Plymouth University: 2016. Universidade de Plymouth, Plymouth, Reino Unido. Disponível em: <https://pearl.plymouth.ac.uk/bitstream/handle/10026.1/4271/OfftheLip_online_290116-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=243>. Acesso em 26 de novembro de 2021.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores.** Tradução de Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira,